

The Effectiveness of The Play While Learning Method In Elementary Student's Learning

Indah Agustina

SD Negeri 03 Petung
indah.august47@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Learning methods in the implementation of education, especially at the elementary school (SD) level, are very diverse, for example learning while playing or playing while learning. In essence, the two methods support each other in the learning process of elementary school students. This is because this method is more suitable for the age conditions of elementary school students who tend to prefer to play. Teachers take advantage of this to educate students by playing while learning, where playing and honing their cognitive skills and abilities. The purpose of this article is to 1) describe the learning styles of elementary school students, 2) games as a learning method and 3) the effectiveness of the play while learning method in elementary school students' learning. The results of the study show that the method of playing while learning can facilitate the learning process and can create an atmosphere to raise students' critical and creative thinking skills.

Keywords: *Playing, Learning methods, Elementary school students*

Abstrak

Metode pembelajaran dalam penyelenggaraan pendidikan khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sangat beragam, contohnya metode belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Pada hakikatnya dua metode tersebut saling mendukung dalam proses belajar siswa SD. Hal ini dikarenakan metode ini lebih sesuai dengan kondisi usia siswa SD yang cenderung lebih suka bermain. Guru memanfaatkan hal ini untuk mendidik siswa dengan cara bermain sambil belajar, dimana bermain sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan kognitif mereka. Tujuan artikel ini adalah untuk 1) Mendeskripsikan gaya belajar siswa SD, 2) Permainan sebagai metode pembelajaran dan 3) Efektifitas metode bermain sambil belajar pada pembelajaran siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan metode bermain sambil belajar dapat memberikan kemudahan proses pembelajaran serta dapat membangkitkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Kata kunci: *Bermain, Metode pembelajaran, Siswa SD*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Menurut UUD 1945, Pengertian Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencentak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya. Di sekolah dasar inilah siswa dituntut untuk menguasai kesemua bidang studi, bagaimana cara menyelesaikan masalah. Akan tetapi, pembelajaran tidak hanya dilakukan di sekolah saja, diluar sekolahpun sama saja itu merupakan suatu pembelajaran.

Dalam UUD No.20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada era pandemi covid-19 ini pembelajaran dilakukan dengan acuan peraturan yang dikeluarkan dalam SKB Empat Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Melalui keputusan bersama antara Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Dalam Negeri (Mendagri), Menteri Kesehatan (Menkes), dan Menteri Agama (Menag) tersebut, pemerintah mendorong akselerasi pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan tetap menjalankan protokol kesehatan yang ketat.

Dikutip melalui instagram resmi Direktorat Sekolah Dasar Kemendikbudristek di @ditpsd, Panduan Pembelajaran Paud Dikdasmen di Masa Pandemi Covid-19 mengatur tentang prinsip pembelajaran yang harus dilakukan oleh sekolah, yaitu: 1. Orientasi pada anak 2. Pemberian umpan balik 3. Pembelajaran bermakna dan diferensiasi 4. Orientasi pada keterampilan hidup 5. Inklusif.

Pembelajaran bermakna akan terwujud dengan adanya pelibatan siswa secara aktif fisik, mental, maupun sosial dalam pembelajaran. Namun kenyataan sekolah di Indonesia belum demikian. Oemar Hamalik (2003) mengatakan bahwa pendidikan tradisional di Indonesia dengan "Sekolah Dengar"-nya tidak mengenal, bahkan sama sekali tidak menggunakan asas aktivitas dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat menyebabkan terjadinya pengerdilan potensi anak, padahal setiap anak lahir dengan membawa potensi yang luar biasa. Kegiatan aktif siswa merupakan titik awal dari suatu proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada diri seseorang ketika berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Dengan adanya partisipasi yang optimal maka pengalaman belajar yang diperoleh akan semakin mantap dan pencapaian tujuan belajar lebih efektif dan efisien. Hal tersebut menjadi tantangan bagi guru, bagaimana menciptakan pembelajaran yang kreatif, profesional dan menyenangkan, dengan memberikan kemudahan belajar kepada siswa secara efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat. Menjadi guru kreatif, profesional, dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang baik. Salah satu faktor penunjang keberhasilan terciptanya pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna adalah pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Kebanyakan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru adalah pembelajaran konvensional (tradisional) yaitu menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan pemberian tugas. Menurut (Purwoto, 2003:67) Kekurangan

model pembelajaran konvensional: 1) Proses pembelajaran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan. 2) Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan. 3) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini lebih cepat terlupakan. Dan 4) Ceramah menyebabkan belajar peserta didik menjadi belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.

Guru sebagai pelaksana pengajaran seharusnya dapat merancang suatu proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi memiliki peranan yang penting dalam proses belajar, dengan adanya motivasi dapat menumbuhkan semangat dalam belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Ada beragam cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya dengan menggunakan metode dan kegiatan pembelajaran yang beragam. Hal ini dikarenakan setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Suatu metode pembelajaran dapat dianggap efektif pada suatu situasi, namun belum tentu berlaku sama untuk situasi yang berbeda. Oleh karena itu guru dianjurkan untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, hal ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa terdorong untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Kini telah banyak sekali contoh-contoh metode pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa terdorong untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Salah satunya dengan mengimplementasikan metode permainan sebagai metode alternatif dalam proses pembelajaran. Metode ini lebih sesuai dengan kondisi usia siswa SD yang cenderung lebih suka bermain. Maka para guru memanfaatkan hal ini untuk mendidik mereka dengan cara bermain sambil belajar dimana selain bermain, mereka juga sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan kognitif mereka. Cara ini akan lebih bermakna dalam menanamkan serta menumbuhkan kembangkan pengetahuan yang dimiliki siswa karena pada jenjang SD merupakan masa-masa dimana perkembangan memori otak sangatlah pesat. Bermain bagi anak bagaikan bekerja bagi orang dewasa. Pendidikan berperan penting untuk mengawal bagaimana metode permainan dapat digunakan sebagai media untuk meletakkan kecerdasan dasar, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan siswa untuk hidup secara mandiri dan mengikuti pendidikan secara lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan akan membahas tentang 1) Mendeskripsikan karakteristik belajar siswa SD, 2) Permainan sebagai metode pembelajaran dan 3) Efektifitas metode bermain sambil belajar pada pembelajaran siswa SD.

Karakteristik belajar siswa SD

Karakteristik yang menonjol pada usia Sekolah Dasar adalah senang bermain, selalu bergerak, bermain atau bekerja dalam kelompok dan senantiasa ingin melaksanakan dan atau merasakan sendiri. Menurut Mulyani S (2011: 11), karakteristik anak usia Sekolah Dasar, antara lain:

1. Senang bermain, selalu bergerak, bermain atau bekerja dalam kelompok dan senantiasa ingin melaksanakan dan atau merasakan sendiri. Guru SD seharusnya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

2. Senang bergerak. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.
3. Senang belajar kelompok. Guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok.
4. Senang merasakan atau melakukan/meragakan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan ada empat karakteristik peserta didik usia Sekolah Dasar, yaitu senang bermain, senang bergerak, senang belajar kelompok, senang melakukan atau memeragakan sendiri.

Permainan sebagai metode pembelajaran alternatif

Metode pembelajaran game dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antarkelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal. Permainan dapat disusun pendidik dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Metode Pembelajaran Bermain perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Dalam membelajarkan Bermain atau Game kepada peserta didik, pendidik hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Perlu diketahui bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik (peserta didik), kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme.

Model pembelajaran berbasis game dapat diterapkan dalam berbagai macam mata pelajaran. Terutama bagi peserta didik tingkat SD dan SMP yang masih suka bermain. Kegiatan pembelajarannya dapat dilakukan dengan bernuansa CTL diantaranya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan model pembelajaran kooperatif serta pemecahan masalah dengan memperhatikan fase-fase yang ada di dalamnya dan karakteristik materi yang akan disampaikan. Pembelajaran dapat dilakukan di kelas atau di lab TIK. Pembelajaran dengan berbantuan Game berbasis TIK. Hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran berbantuan media game diharapkan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 80% serta berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas dengan bantuan game interaktif.

Model pembelajaran memanfaatkan game pendidikan digunakan dengan tujuan agar pembelajaran di kelas berlangsung dinamis dan menyenangkan, peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, maka pendidik “perlu menyiapkan model pembelajaran yang cocok” dengan pendekatan “game”. Pendidik juga perlu menyiapkan media belajar berbentuk game interaktif berbasis TIK yang menyenangkan bagi peserta didik untuk memainkannya serta mempelajari materinya.

Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nur (2000), semua metode pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada metode pembelajaran bermain berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan metode pembelajaran yang lain. Tujuan metode pembelajaran (learning) bermain

adalah hasil belajar akademik peserta didik meningkat dan peserta didik dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

Adapun kelebihan dan kelemahan dari metode pembelajaran berbasis permainan adalah sebagai berikut :

Kelebihan dari metode permainan adalah (Sahibun Nikmah, 2012: 8):

1. Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang (puas) dalam proses belajar mengajar.
2. Materi pembelajaran dapat lebih cepat dipahami
3. Kemampuan memecahkan masalah pada siswa dapat meningkat.

Adapun kelemahan dari metode permainan adalah:

1. Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan.
2. Dapat memakan waktu yang lama dalam proses pembelajaran
3. Permainan dapat mengakibatkan kelas gaduh sehingga dapat mengganggu ketenangan kelas sekitarnya.

Efektifitas metode bermain sambil belajar pada pembelajaran siswa SD

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta gembira dan berbobot sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan alternatif metode pembelajaran berbasis permainan atau bermain sambil belajar.

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN METODE BERMAIN/GAMES

1. Memilih game sesuai topik
2. Penjelasan konsep
3. Penjelasan Aturan
4. Bermain game
5. Merangkum pengetahuan
6. Melakukan refleksi

Merancang Aktivitas Pembelajaran Pada model pembelajaran berbasis permainan

1. Aktivitas di lingkungan sekolah.
 - a. Pendidik mempersiapkan Lembar Kerja Peserta didik untuk materi yang akan dipelajari
 - b. Pendidik membagi peserta didik dalam kelompok tertentu untuk game tipe kelompok, sedangkan untuk tipe lain tidak perlu dikelompokkan
 - c. Pendidik memberikan konsep awal tentang topik yang akan disampaikan
 - d. Setelah bermain, peserta didik diminta membuat rangkuman dan melakukan refleksi
2. Aktivitas Belajar di Rumah
 - a. Pendidik memilih topik yang akan dijadikan topik yang akan disampaikan
 - b. Pendidik memberikan apersepsi mengenai game
 - c. Memberikan tugas yang akan dilakukan siswa di rumah
 - d. Peserta didik diminta merangkum setelah bermain game di rumah
 - e. Peserta didik melakukan refleksi di sekolah

SIMPULAN

Pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang baik. Guru sebagai pelaksana pengajaran seharusnya dapat merancang suatu proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa SD, sehingga dapat meningkatkan motivasi

siswa dalam belajar. Salah satu faktor penunjang keberhasilan terciptanya pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna adalah pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Karakteristik yang menonjol pada usia Sekolah Dasar adalah senang bermain, selalu bergerak, bermain atau bekerja dalam kelompok dan senantiasa ingin melaksanakan dan atau merasakan sendiri. Metode pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan sebagai metode alternatif dalam untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta gembira dan berbobot sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran. metode ini lebih sesuai dengan kondisi usia siswa SD yang cenderung lebih suka bermain. Maka para guru memanfaatkan hal ini untuk mendidik mereka dengan cara bermain sambil belajar dimana selain bermain, mereka juga sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan kognitif mereka. Cara ini akan lebih bermakna dalam menanamkan serta menumbuh kembangkan pengetahuan yang dimiliki siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Sahibun Nikmah. (2013). *Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak*. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/214738-penggunaan-metode-permainan-dalam-pembel.pdf>
- Hardinto-Irwan K (*Metode pembelajaran berbasis Game*). Diakses dari https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_6.pdf
- Mulyani Sumantri, Johar Permana, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana
- Laboratorium School UN PGRI Kediri (Pentingnya Pendidikan Sekolah Dasar : 2021) Diakses dari <https://labschool-unpkediri.sch.id/read/6/pentingnya-pendidikan-sekolah-dasar#:~:text=Tujuan%20pendidikan%20sekolah%20dasar%20itu,dan%20mengikuti%20pendidikan%20secara%20lanjut>.
- Anggiani Sudono. (2004). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: PT Gramedia.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain mainan dan permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: Grasindo. www.bocahkecil.info/belajar-bersama-alam.html
- Freddy Widya Ariesta. (2018). *Pentingnya Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning)* diakses dari <https://pqsd.binus.ac.id/2018/11/23/pentingnya-pembelajaran-bermakna-meaningfull-learning/>