

|                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| <i>Nama Penulis</i>       | : Nidaun Nabila, Sakinah |
| <i>Tgl Masuk Artikel</i>  | :                        |
| <i>Tgl Terbit Artikel</i> | :                        |

## **Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Gusnita**

**Nidaun Nabila<sup>1</sup>, Sakinah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan  
Email : [nidaunnabila201@gmail.com](mailto:nidaunnabila201@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui efisiensi bermain sambil belajar dalam meningkatkan perkembangan pendidikan anak usia dini. Belajar sambil bermain memungkinkan anak dapat dengan mudah menerima pembelajaran. Dengan bermain akan memberikan dampak positif dalam proses belajar anak. Mengamati anak bermain secara aktif ataupun pasif, akan membantu memahami jalan pikiran anak, selain itu bisa meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Ketika bermain anak akan bahagia, sehingga anak dapat dengan mudah menerima serta mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Adapun Pendekatan penelitian ini kami menggunakan penelitian tindakan kelas sebagai tempat atau sumber acuan. Berdasarkan hasil penelitian, anak dapat memahami serta mengikuti kegiatan belajar dengan baik dan menyenangkan.

Kata Kunci: Penerapan; Bermain; Belajar; Perkembangan.

### **Abstract**

This study aims to see and knowing efficiency playing while studying in improving the development of early childhood education. Learn while playing allow the child can easily accepted learning. With playing will give a positive impact in the learning process child. Observed children playing actively or passive, will help understand the thought of children, but it can increase communication skills. When the play, the child will be happy, so that children can be readily accepted as well as follows the activities of learning well. As for the approach this study we use the research action class as the or a source of reference. Based on the results of research, the child can understand and learn to follow the good and fun.

Keywords: Playing while studying

### **Pendahuluan**

Perspektif pendidikan ditinjau dari tujuannya mempunyai tujuan serta sasaran tersendiri dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh manusia. Termasuk pendidikan anak pada usia dini sangat memberikan masukan terhadap pembelajaran melalui metode yang menyenangkan (Wiwik Pratiwi, 2017). Selain itu, tujuan pendidikan anak akan dapat terwujud dengan baik melalui apa yang telah dirumuskan oleh ahli yang membagi tujuannya kepada: Pertama, adanya pengasuhan secara serius untuk menumbuhkan perkembangan anak berdasarkan

potensinya. Kedua, melakukan indentifikasi terhadap penyimpangan yang mungkin terjadi berdasarkan penyimpangan. Ketiga, memberikan ruang untuk menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan dapat menyenangkan bagi anak usia dini, memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang mereka masing-masing, sehingga siap untuk menjalani pendidikan pada tingkat sekolah dasar (SD). Keempat, membangun dasar bagi berkembangnya potensi peserta didik sehingga menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, serta tampil sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam kepribadiannya. Kelima, memberikan peluang potensi kecerdasan spiritual atau keagamaan, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan sosial peserta didik di usia emasnya baik di dalam lingkungan bermain yang edukatif serta mengasikkan (Lasaiba, 2016).

Sejalan dengan penjelasan di atas, maka sudah sepantasnya dunia pendidikan memilih metode yang baik. Metode pembelajaran terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Seorang pendidik/guru harus mampu menyusun metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga mampu mengoptimalkan hasil belajar anak. Kata kunci yang harus diterapkan adalah adanya metode pembelajaran yakni penyatuan antara pengetahuan, refleksi dengan amalan (Olim, 2010).

Terkhusus untuk pendidikan anak usia dini yang sangat membutuhkan perhatian khusus dalam kegiatan belajar anak. Seorang pendidik/guru harus mampu memberikan sebuah metode belajar yang inovatif , imajinatif dan kreatif untuk mengoptimalkan perkembangan pendidikan anak.

Salah satu metode belajar yang dapat diterapkan ialah metode bermain sambil belajar. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Sedangkan belajar adalah kunci yang paling utama dari setiap usaha pendidikan. Ki Hajar Dewantara

memberikan pandangan tentang pendidikan ialah *Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangunkarso, Tut Wuri Handayani*. Pendidikan dilaksanakan dengan memberi contoh teladan, memberi semangat, dan mendorong anak untuk berkembang, sistem yang dipakai ialah sistem “among” dengan maksud memberi kemerdekaan, kesukarelaan, demokrasi, toleransi, ketertiban, kedamaian, kesesuaian dengan keadaan, dan hindari perintah dan paksaan.

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, wajar saja jika dalam aktifitas atau kesehariannya adalah bermain. Dunia anak penuh dengan keunikan, kejutan, dinamik, serba ingin tahu, selalu mengeksplorasi, selalu berkembang seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, dunia mereka penuh dengan warna dan keceriaan. Dunia anak juga ialah dunia yang kreatif. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga dapat mengantarkan anak pada kediriannya yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan. Kreatifitas juga melibatkan interaksi sosial, perasaan, dan gerak terhadap sesama.

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian yang menggunakan aturan dan metodologi tertentu untuk memperoleh data, informasi serta hasil untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan yang sengaja dilakukan dengan melihat minat belajar anak dalam memahami konsep PIAUD dengan menggunakan model Problem Based Learning menggunakan metode pictorial riddle. Subjek penelitian ini adalah anak-anak di TK Gusnita yang berlokasi di Losungbatu Kota padangsidempuan. Penelitian ini memuat rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Selanjutnya untuk melihat rencana yang digunakan dalam penelitian ini, maka terlebih dahulu dilakukan penyusunan rancangan tindakan, didasarkan pada penjaan awal. Secara rinci mencakup tindakan yang

akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari suatu permasalahan. Tindakan dan observasi pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Jenis yang dilakukan dalam PTK hendaknya selalu didasarkan pada perkembangan teoritik dan empirik agar hasil yang diperoleh berupa peningkatan kinerja sesuai dengan rencana kegiatan harian. Observasi adalah penelitian, pengambilan data dilakukan untuk menilai sejauh mana efek mencapai sasaran. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati semua yang terjadi dalam kelas saat terjadi tindakan dengan mencatat hal-hal yang terjadi secara detail. Tentang penerapan sistem bermain sambil belajar dalam perkembangan pendidikan anak usia dini di TK Gusnita, alamat Losungbatu. Selain itu, dalam penelitian ini peneliti juga mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkenaan dengan apa yang diteliti. Adapun dokumentasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dibantu kolaborator. Dokumentasi diambil saat kegiatan berlangsung di dalam kelas. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan berupa foto saat guru dan anak melakukan kegiatan pembelajaran.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan, anak-anak yang bermain sambil belajar terlihat lebih bersemangat dan tanggap. Dengan metode bermain sambil belajar tersebut, anak-anak mampu mengekspresikan dirinya, dunianya dan sikapnya lebih bebas. Seperti yang kita ketahui, dunia anak adalah dunia bermain. Dari hal tersebut, sebagai guru/pendidik harus mampu mengetahui kebutuhan serta memahami dunia anak yang sebenarnya. Guru/pendidik mampu mengaplikasikan bermain dengan belajar yaitu dengan metode bermain sambil belajar.

Terkait dengan hal di atas ternyata bermain sambil belajar merupakan aktivitas pembelajaran yang sangat mengasikkan anak didik terutama dalam tingka Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Hal ini sejalan dengan penelitian yang

dilakukan oleh Nurdiani yang menjelaskan bahwa dari penelitian yang telah dilakukannya pada lembaga pendidikan darul Fikri yang menjelaskan betapa penting dan sangat bermakna dengan adanya belajar sambil bermain (Nurdiani, 2013).

Seperti di sekolah TK Gusnita yang saya lakukan penelitian, di sana anak-anak dilatih untuk tumbuh cerdas, kreatif, dan disiplin. Metode yang diterapkan ialah metode bermain sambil belajar. Di awal sebelum memulai kegiatan belajar, anak-anak memulainya dengan melakukan doa bersama dan setelah itu bernyanyi bersama. Kemudian Ibu guru mengeluarkan kartu-kartu yang bertuliskan angka dan huruf. Dalam mengenalkan angka dan huruf kepada anak-anak muridnya, Ibu guru menerapkan metode bermain sambil belajar. Yaitu dengan bermain tebak-tebakan angka dan huruf. Dengan bermain tebak-tebakan angka dan huruf tersebut, anak-anak dapat lebih mudah menerima serta mengingat angka dan huruf. Cara tersebut lebih efektif dibandingkan metode atau sistem belajar dari buku. Karena di usia mereka yang masih usia dini lebih suka bermain daripada belajar. Sehingga guru/pendidik harus mampu mencari inovasi dimana selain bermain, anak juga bisa belajar.

Berkenaan dengan di atas, maka bermain sambil belajar dapat menghibur dan memberikan ketenangan bahkan setiap anak akan merasa asik dengan metode yang diterapkan oleh guru tersebut. Penerapan metode ini pernah juga dikemukakan oleh salah seorang peneliti yang menjelaskan dalam hasil penelitiannya dimana adanya hubungan yang sangat jelas antara penerapan metode dengan hasil belajar anak (Zaini, 2015).

Tidak hanya bermain tebak-tebakan angka dan huruf saja, Guru di TK Gusnita juga mengajarkan cara membuat jus belimbing. Kegiatan belajar membuat jus belimbing tersebut dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dan menambah wawasan pengetahuan anak tentang buah-buahan. Dalam mempraktikkan pembuatan jus belimbing, Ibu Guru turut memperkenalkan dan memperlihatkan secara langsung bahan-bahan dan alat-alat yang akan digunakan dalam pembuatan jus belimbing. Setelah itu, Ibu Guru menyuruh anak-anak untuk

ikut membuat jus belimbing secara langsung, mulai dari bermain memasukkan buah ke dalam blender dan bermain tebak-tebakan nama buah.

**Gambar 1. Penerapan Metode Bermain**



**Gambar 2. Guru menjelaskan cara membuat jus belimbing**



**Gambar 2. Anak-anak mempraktikkan cara membuat jus belimbing**

### **Kesimpulan**

Bermain merupakan salah satu metode yang tepat untuk diterapkan terhadap peserta didik. Termasuk anak usia dini sangat tepat dimana mereka akan

lebih tertarik dan merasa senang, bangga dalam penerapan metode ini. Metode ini sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran anak didik. Oleh karena itu, sudah sepantasnya metode ini diterapkan oleh pihak pemilik lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini sudah jelas dapat mencapai maksud dan tujuan apa yang direncanakan dalam pembelajaran anak.

## Referensi

- Lasaiba, D. (2016). Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Lingkar Kampus IAIN Ambon. *Jurnal Fikratuna*, 8(2), 79–104. <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/FT/article/viewFile/360/292>
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Study Kasus Di PAUD Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan). *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 2(2), 85–93.
- Olim, A. (2010). Mencari Metode Pendidikan Karakter Untuk Paud : Belajar Berbasis Layanan ( Service Learning ). *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI, November*, 146–161.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam* , 5, 106–117.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130–131.