

Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Pada Anak Usia Dini: Studi Kasus di Bustanul Athfal Aisyiyah Gasang

Yusroh Alquriyah

Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan

Surel Korespondensi: yusrohalquriyah@gmail.com

Keywords:

Play learning;
early childhood.

Abstract

The aim of the research is to find out how to apply play learning methods to early childhood. This research employed a qualitative method with a case study approach. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. Data analysis employed the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing/verification. The result of the reaearch is play-based learning has its own advantages for children's growth and development. Children can improve their imagination, physical abilities, hone their social skills, train their emotions in dealing with various problems they encounter while playing. This is very beneficial for children because it provides provisions and preparation for entering the next phase. Learning combines with playing can stimulate children to achieve better growth and development.

Kata Kunci:

Metode
pembelajaran
bermain; anak
usia dini.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran bermain pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi. Pembelajaran berbasis bermain memiliki keuntungan tersendiri bagi tumbuh kembang anak. Anak-anak dapat meningkatkan imajinasinya, kemampuan fisiknya, mengasah keterampilan sosial yang dimilikinya, melatih emosionalnya dalam menghadapi berbagai permasalahan yang ia temukan saat bermain. Hal ini sangat menguntungkan bagi anak karena sebagai bekal dan juga persiapan untuk memasuki fase selanjutnya. Belajar sambil bermain mampu menstimulus anak untuk mencapai tumbuh kembang yang lebih baik.

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah suatu proses anak agar dibangun secara terencana dibuat untuk sampai ke tujuan dan meningkatkan kesejahteraan yang telah diterapkan seperti tujuan pendidikan nasional yaitu untuk menciptakan generasi yang berkualitas (Apriyani, Hibana, & Suhrahman, 2020). Selain itu menurut (Prastawati & Mulyono, 2023) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengajarkan materi belajar kepada peserta didik agar peserta didik mengetahui dan memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar ataupun secara sengaja untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan seseorang baik softskill ataupun hardskill dan membimbing moral dan intelektual seseorang kearah yang lebih baik yang dapat berbentuk dalam pendidikan formal, nonformal, ataupun informal yang dilakukan oleh segala pihak disekolah maupun diluar sekolah (Aminah, Ramawani, Azura, Fronika, Hasanah, & Salsabillah, 2022). Pendidikan merupakan bagian penting dalam proses pembentukan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa (Priono, Hasibuan, Sitepu, & Syahrial, 2024). Adanya pendidikan, pola pikir SDM akan lebih maju serta menjadi lebih baik terutama dalam menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi. Pendidikan sangat penting dalam membentuk pola pikir seseorang, dengan begitu pendidikan harus dimulai sejak dini. Pendidikan anak yang baru memasuki usia dini akan berbeda dengan pendidikan anak yang usianya jauh diatasnya. Hal ini dikarenakan pendidikan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Anak usia dini membutuhkan pendidikan untuk menstimulasi tumbuh kembangnya dengan begitu pendidikan yang diberikan harus sesuai dengan jenjangnya.

Anak usia dini merupakan usia yang sangat tepat untuk mengembangkan potensi anak, karena pada usia pra sekolah anak sudah belajar memisahkan diri dari keluarga dan orang tuanya (Salingkat, 2022). Pada tahap ini anak benar-benar harus mulai belajar untuk mengenali lingkungannya yang baru, lingkungan sekolah yang pada mulanya masih sangat asing bagi anak. Anak-anak yang terbiasa berada di lingkungan keluarga, ketika memasuki lingkungan sekolah, pasti menjadi salah satu pengalaman bagi mereka. Lingkungan baru yang ada di sekitar anak menjadi salah satu stimulus untuk melatih rasa penasaran anak serta minat dan juga bakat yang melekat pada anak.

Prinsip pembelajaran pada anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Anak dapat belajar secara maksimal apabila orang tua memahami tipe anak, memberikan game edukasi serta mendampingi anak dan bersikap tegas kepada anak untuk memaksimalkan cara belajarnya (Savana & Sundari, 2022). Hal ini dikarenakan anak usia dini sangat perlu untuk mengeksplor lingkungannya secara maksimal. Anak usia dini masih harus berkenalan dengan kondisi lingkungannya serta beradaptasi dengan lingkungan tempat ia berada. Tujuan Pendidikan pada anak usia dini adalah mengembangkan 6 aspek perkembangannya yakni; aspek norma agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional,

aspek bahasa dan aspek seni (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Belajar berbasis bermain adalah belajar melalui sarana permainan yang berkisar dari permainan yang melibatkan kemampuan fisik, verbal, atau mental seperti permainan tebak kata (Dewi, 2022). Fungsi penting dari permainan adalah bahwa itu berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk memecahkan berbagai masalah yang ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain (Wahyuni & Azizah, 2020). Menurut Elfiadi dalam (Apriyani, Hibana, & Suhrahman, 2020) bermain ialah membentuk alat untuk menggantikan kekuatan yang terdapat di dalam diri anak membentuk beraneka macam kemampuan dan keahlian dalam kehidupan anak suatu saat. Melalui kegiatan bermain anak memperoleh beraneka ragam pengalaman mengetahui tentang kehidupan sekitarnya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian penerapan metode pembelajaran bermain di Bustanul Athfal Aisyiyah Gasang dengan pendekatan kualitatif yang menyoroti pengalaman nyata guru dan anak dalam kegiatan bermain terstruktur. Penelitian ini memberikan gambaran kontekstual bagaimana konsep belajar sambil bermain diimplementasikan sesuai karakteristik anak dan lingkungan sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi guru PAUD, khususnya di wilayah pedesaan, dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan namun tetap efektif dalam menstimulasi enam aspek perkembangan anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui secara mendalam penerapan metode pembelajaran bermain pada anak usia dini di Bustanul Athfal Aisyiyah Gasang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif (Rahmat, 2009). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif studi kasus. Studi kasus merupakan metode penelitian yang memberikan kontribusi mendalam dalam mengungkap permasalahan atau kasus tertentu baik lingkup individu, kelompok atau organisasi (Ilhami, Nurfajriani, Mahendra, Sirodj, & Afgani, 2024).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara diantaranya observasi, wawancara, dan angket. Observasi merupakan teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung (Ariyanti, Marleni, & Prasrihamni, 2022). Observasi terbagi menjadi tiga yaitu observasi partisipatif, observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur (Hasanah, 2016). Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara penanya atau pewawancara dengan responden atau penjawab (Khaatimah & Wibawa, 2017). Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mengetahui informasi terkait semua yang akan diteliti. Angket atau kuesioner juga digunakan sebagai instrumen dalam penelitian kuantitatif. Instrumen ini berisi serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden (Ardiansyah, Risnita, & Jailani, 2023)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis miles dan huberman. Menurut Miles and Huberman analisis data model interaktif ini memiliki 3 komponen yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi. Ketiga komponen utama yang terdapat dalam analisis data kualitatif itu harus ada dalam analisis data kualitatif. Sebab hubungan keterkaitan antara ketiga tersebut harus terus dikomparasikan untuk menentukan arah isi kesimpulan sebagai hasil akhir penelitian (Zulfirman, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh bahwa belajar sambil bermain merupakan salah satu metode yang tepat ketika diterapkan dalam model pendidikan anak usia dini. Hal ini dapat menstimulus 6 aspek perkembangannya yakni; aspek norma agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa dan aspek seni. Keenam aspek tersebut berhasil terstimulasi dengan penerapan belajar sambil bermain. Penggunaan metode ini menjadikan anak memiliki motivasi untuk belajar. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Dewi, 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menumbuhkan keterampilan kognitif, motorik kasar dan motorik halus anak.

Pembelajaran berbasis bermain memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang bertujuan menstimulasi pengalaman seperti yang telah mereka hadapi. Kondisi yang demikian merupakan suatu keuntungan tersendiri bagi anak, guru dan juga orang tua. Karena dapat memotivasi masing-masing pihak dan memberikan wawasan bahwa strategi membuat anak agar bisa senang dengan belajar adalah dengan mengkolaborasikan antara belajar dan bermain. Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan dengan guru diperoleh hasil bahwa:

“Anak memiliki fokus terhadap belajar hanya beberapa menit saja selebihnya pemikiran anak adalah bermain”.

Berangkat dari hal tersebut, maka salah satu hal yang dapat diterapkan adalah dengan mengkombinasikan kegiatan belajar sambil bermain. Pada saat wawancara guru juga menyatakan bahwa:

“Kegiatan belajar sambil bermain pada anak usia dini hasilnya jauh lebih bagus daripada hanya menerapkan salah satu hal dari belajar atau bermain saja”.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa kegiatan belajar harus dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, minat, dan juga bakat siswa. Namun untuk anak usia dini lebih baik disesuaikan dengan kebutuhannya terlebih dahulu. Kegiatan observasi yang dilakukan siswa sangat aktif selama mengikuti kegiatan bermain sambil belajar tersebut. Selain itu aspek norma agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa dan aspek seni mulai berkembang. Hal ini merupakan hal yang bagus karena dengan begitu akan membuat tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal. Dalam kegiatan wawancara yang dilakukan dengan guru menyatakan bahwa:

“Belajar sambil bermain merupakan salah satu solusi bagaimana membuat anak mendapatkan berbagai pengetahuan baru namun anak tetap bisa menikmati waktunya seolah-oleh ia hanya bermain saja dan tidak merasa tertekan”.

Belajar sambil bermain memungkinkan anak memperoleh pengetahuan baru tanpa merasa terbebani, karena aktivitasnya terasa seperti permainan yang menyenangkan. Metode ini memberi kesempatan bagi anak untuk mengeksplor lingkungan secara bebas dan kreatif, sekaligus menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, bahasa, motorik, dan emosional. Dengan demikian, belajar sambil bermain tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga membentuk fondasi penting bagi kesiapan anak di jenjang pendidikan selanjutnya.

Hasil penelitian yang kedua diperoleh dari kegiatan wawancara dengan hasil yaitu anak usia dini yang belajarnya dikolaborasikan dengan bermain dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak. Pada saat wawancara guru mengatakan bahwa:

“Anak-anak adalah seseorang yang tidak bisa hanya diajarkan satu hal saja karena hal tersebut nantinya akan berakhir monoton apabila kondisi kelas sudah tidak kondusif. Dengan mengenalkan hal baru dan juga mengingatkan akan hal-hal yang dikuasai anak akan menstimulus rasa ingin tahu anak menjadi semakin besar”.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Hayati & Putro, 2021) dengan hasil bahwa bermain dan permainan dapat membantu anak meningkatkan aspek yang dimiliki secara terpadu dan menyeluruh. Lingkungan bermain yang aman dan nyaman diperlukan anak untuk penjelajahan serta mendapat stimulasi untuk tumbuh kembang. Selain itu, hal ini didukung dengan kegiatan observasi bahwa semakin banyak permainan atau cara bermain yang diajarkan kepada anak, harus semakin mendukung pula lingkungan belajar anak. Lingkungan belajar tidak hanya menyangkut tempat belajar anak saja, namun mencakup teman sebaya, guru, orang tua, lingkungan sekitar sekolah dan masih banyak lagi. Dengan begitu setiap komponen haruslah seimbang.

Selanjutnya dari hasil angket yang dibagikan kepada guru didapatkan bahwa pembelajaran yang berbasis permainan memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak. Hal tersebut membantu anak untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan yang dimilikinya. Hasil angket menyatakan bahwa aspek-aspek yang seharusnya dikuasai oleh anak sebaiknya diajarkan dengan cara sederhana tanpa menimbulkan pemahaman yang membuat siswa semakin kebingungan, dengan begitu anak akan dapat tumbuh dengan baik dimana hal tersebut akan membuat belajar yang telah dilakukan menjadi lebih bermakna. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Fauzi & Susanti, 2023) yang menunjukkan hasil bahwa pembelajaran berbasis permainan di TK di wilayah Aceh memberikan dampak positif pada perkembangan anak. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam proses belajar dan secara aktif terlibat dalam berbagai aktivitas permainan yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan juga telah membantu dalam membangun keterampilan sosial, kreativitas, dan motorik halus serta kasar pada anak-anak. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amiran, 2016) yang menunjukkan bahwa metode bermain dapat membantu anak dalam meningkatkan daya imajinasi, kemampuan fisik motorik halus dan kasar, keterampilan sosial, kognitif, emosi melalui metode bermain anak dapat dibimbing dan diarahkan. Anak dapat mengikuti aturan permainan, mendengarkan penjelasan materi permainan dengan tenang, senang dan kerjasama dan anak dapat menumbuhkan minat dan kreativitas anak sehingga kegiatan permainan tidak membosankan.

SIMPULAN

Secara keseluruhan penelitian yang telah dilaksanakan di Bustanul Athfal Aisyiyah Gasang mengenai pembelajaran berbasis bermain memiliki keuntungan tersendiri bagi tumbuh kembang anak. Anak-anak dapat meningkatkan imajinasinya, kemampuan fisiknya, mengasah keterampilan sosial yang dimilikinya, melatih emosionalnya dalam menghadapi berbagai permasalahan yang ia temukan saat bermain. Hal ini sangat menguntungkan bagi anak karena sebagai bekal dan juga persiapan untuk memasuki fase selanjutnya. Belajar sambil bermain mampu menstimulus anak untuk mencapai tumbuh kembang yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *SICEDU : Science and Education Journal* , 465-471.
- Amiran, S. (2016). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN DI PAUD NAZARETH OESAPA. *Jurnal Pendidikan Anak*, 710-716.
- Apriyani, N., Hibana, & Suhrahman, S. (2020). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 126-140.
- Apriyani, N., Hibana, & Suhrahman, S. (2020). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 126-140.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1-9.
- Ariyanti, N., Marleni, & Prasrihamni, M. (2022). Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1450-1455.
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 313-319.

- Fauzi, A., & Susanti, R. (2023). Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak di Wilayah Aceh. *TIFLUN : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1-4.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 162-169.
- Hasanah, H. (2016). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI. *Jurnal at-Taqaddum*, 21-46.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* , 52-64.
- Ilhami, M. W., Nurfajriani, W. V., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 462-469.
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION TERHADAP HASIL BELAJAR. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 76-87.
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2023). PERAN MANAJEMEN PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA SEDERHANA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 378-392.
- Priono, R. F., Hasibuan, J. M., Sitepu, Z. F., & Syahrial. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Kelas 2 SD Negeri 060826 Kec. Medan Area. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 162-168.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif . *Equilibrium*, 1-8.
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Jurnal STAI DDI* , 1-13.
- Salingkat, S. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain dan Kemandirian Terhadap Kecenderungan Minat Belajar . *Damhil Education Journal*, 1-7.
- Savana, V. T., & Sundari, N. (2022). Pengenalan dan Sosialisasi Game Edukasi GCompris kepada Orang Tua sebagai Bentuk Aktivitas Pembelajaran Anak . *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 106-115.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 159-176.

Zulfirman, R. (2022). IMPLEMETASI METODE OUTDOOR LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MAN 1 MEDAN. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 147-153.