

Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Anak pada Masa Pandemi di Desa Leuwigoong

Abdurrahman Pauji Ishak¹, Rosa Nur Afifah², Salsabila Qonita Kamelia³

¹ Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
e-mail: paujiishak@gmail.com

² Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
e-mail: rosanurafifah123@gmail.com

³ Biologi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung;
e-mail: salsabilaqonitak@gmail.com

Abstrak

Belajar adalah sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi dengan melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar. Belajar bagi anak yang dilakukan sambil bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep. Belajar sambil bermain adalah pembelajaran yang menyenangkan karena merupakan suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang dapat menarik minat anak untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Kegiatan belajar sambil bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki metode yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak. Metode yang digunakan yaitu belajar sambil bermain, karena dengan adanya dunia bermain dalam ruang lingkup belajar anak bisa menjadikan pembelajaran bagi anak lebih efektif, karena dunia anak adalah dunia bermain maka harus diimbangi dengan belajar, sehingga metode belajar sambil bermain merupakan salahsatu metode yang efektif pembelajaran bagi anak.

Kata Kunci: Belajar, Bermain, Metode, Anak-Anak.

Abstract

Learning is a process of developing knowledge, skills, and attitudes that occurs by interacting intensively with learning resources. Learning for children that is done while playing can provide opportunities for children to manipulate, repeat, explore, practice, and get various concepts. Learning while playing is fun learning because it is a learning process that takes place in a fun and impressive atmosphere that can attract children to be actively involved, so that learning objectives can be achieved maximally. Learning while playing is an activity that is carried out with pleasure, without coercion, but has a method that is expected to be able to create results for good development for children. The method used is learning while playing,

because with the world of play in the scope of children's learning it can make learning for children more effective, because the world of children is the world of play, it must be balanced with learning, so the method of learning while playing is one of the effective methods of learning for children.

Keywords: Learning, Playing, Method, Children.

A. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata atau KKN merupakan salah satu kegiatan partisipasi aktif dari mahasiswa sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Maka dari itu dilakukan kegiatan pengabdian tersebut di Desa Leuwigoong Kecamatan Leuwigoong Kabupaten Garut selama kurang lebih 30 hari. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran serta pengalaman bagi mahasiswa untuk dapat memutuskan dan menyelesaikan setiap permasalahan yang timbul.

Setiap permasalahan yang terjadi tidaklah sama, misalkan masalah tentang dunia pendidikan, kesehatan, sosial dan agama serta ekonomi yang biasa muncul di masyarakat. Begitu pula di desa Leuwigoong ini. Salah satu masalah yang muncul adalah masalah di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran seperti mengamati, membaca, menulis, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang muncul di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses melihat, proses mengamati, proses memahami sesuatu dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman (Spears dalam Suprijono, 2009).

Menurut Aswat dkk (2021) menyampaikan bahwa pendidikan ditempuh dengan proses pembelajaran atau kegiatan berupa interaksi yang terjadi diantara peserta didik dan pengajar yang berlangsung di dalam kelas. Dari kegiatan tersebut keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan ditentukan. Dengan adanya pandemi terjadi krisis yang pada awalnya memberikan pengaruh buruk terhadap kehidupan dunia kesehatan dan ekonomi secara global, tetapi saat ini pandemi juga berpengaruh buruk terhadap dunia pendidikan (Mar'ah dkk, 2020). Karena kegiatan pembelajaran menjadi salah satu kegiatan yang terhambat, keberlangsungan pemberian materi atau interaksi antara pengajar dan siswa juga ikut terbatas. Hal tersebut diakibatkan oleh diberhentikan atau dikurangnya proses kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu pengajar harus menyediakan alternatif lain untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar tetap dapat berlangsung. Sebagai gantinya, pemerintah memberi solusi dengan mengadakan pembelajaran secara *online* atau daring. Solusi yang diberikan pemerintah tentu tidak mudah untuk semua pengajar, karena untuk melaksanakan kegiatan daring tersebut segala

kebutuhan harus telah disediakan secara lengkap seperti misalnya laptop, *handphone* dan jaringan internet. Masalah muncul ketika tidak semua peserta didik memiliki hal yang menunjang pembelajaran tersebut. Apalagi untuk anak usia dini, pembelajaran penting dilakukan dengan metode yang tidak membosankan atau dengan menambah kegiatan bermain dalam proses pembelajaran agar materi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik. Dalam kegiatan daring pembelajaran anak usia dini memerlukan orang tua sebagai pendamping karena jika mereka menggunakan teknologi tanpa di dampingi orang tua dikhawatirkan anak akan membuka hal lain disekitarnya yang membuatnya tidak fokus terhadap proses pembelajaran karena anak pada seusianya mereka masih penasaran dengan hal-hal tersebut. Masalah lain muncul ketika daerah pedesaan yang mengalami hal tersebut, karena selain tidak adanya koneksi internet dan hal lain yang menunjang orang tua peserta didik kurang melek terhadap teknologi yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran terputus dan tidak dilakukan sama sekali.

Dengan beberapa permasalahan yang muncul kegiatan pembelajaran daring tidak sepenuhnya berhasil. Banyak sekolah atau lembaga yang akhirnya memberhentikan secara total kegiatan belajar dan menunggu keputusan pemerintah untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara luring atau tatap muka langsung. Selain itu, metode *home visit* atau dengan cara kunjungan ke rumah-rumah siswa oleh para pengajar dengan memberikan modul, buku, lembar kerja, bahan ajar cetak dan alat peraga sebagai media pembelajaran. Meskipun metode ini dapat memudahkan kegiatan pembelajaran agar dapat tetap berlangsung tetapi tidak semua daerah dapat menerapkannya. Akibat dari tindakan tersebut muncul hal negatif dimana para peserta didik kehilangan motivasi untuk melakukan proses pembelajaran. Untuk mengajak dan membangun kembali motivasi tersebut tidak dapat dilakukan secara biasa, apalagi untuk anak usia dini yang belum pernah atau terbiasa dengan proses pembelajaran sebelumnya.

Menyikapi hal tersebut, kami sebagai para mahasiswa mengajak para peserta didik di lingkungan kampung Sindang desa Leuwigoong untuk melaksanakan kegiatan belajar dengan menggunakan metode belajar sambil bermain untuk memberikan pembelajaran secara santai agar para peserta didik dapat menerima materi dengan baik.

Bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Salah satu fungsi penting bermain adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. (Piaget dalam Ade Holis, 2016). Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Sebagai implikasi tentang pentingnya bermain terhadap pembelajaran pada anak adalah menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar secara efektif.

B. METODOLOGI PENGABDIAN

Metode yang digunakan untuk melaksanakan program pembelajaran pada anak usia dini dengan strategi belajar sambil bermain. Partisipan dari kegiatan pengabdian ini adalah anak PAUD, TK dan SD yang diajak untuk mengikuti kegiatan belajar sambil bermain di desa Leuwigoong.

Kegiatan tersebut dilaksanakan untuk mencari strategi belajar yang pas di masa pandemi dimana sebelumnya anak-anak tidak mendapat pembelajaran yang layak. Untuk mengajak anak-anak melaksanakan kegiatan belajar kembali maka dilakukan metode belajar sambil bermain agar anak-anak tidak merasa bosan ketika penyampaian materi dilakukan.

Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan setiap sore di akhir pekan, hari jum'at, sabtu dan minggu untuk menghindari bertabraknya jadwal kegiatan dengan pembelajaran dari sekolah masing-masing peserta didik yang ikut. Setiap harinya subjek yang diberikan berbeda yang bertujuan untuk menghindari rasa bosan dari anak yang ikut. Pembelajaran membaca yaitu dengan memberikan masing-masing anak teks cerita yang nantinya dibaca dan diceritakan ulang oleh setiap individu. Selain untuk menguji kemampuan membaca hal ini juga dilakukan untuk menguji keberanian dan kecakapan anak dalam bercerita. Pembelajaran menulis dan berhitung dengan memberikan soal matematika agar dapat diisi oleh para anak, dan kegiatan terakhir adalah kegiatan mewarnai untuk mengasah keterampilan anak.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Program KKN di Bidang Pendidikan yang dilaksanakan oleh tim KKN di desa Leuwigoong meliputi 1) Belajar sambil bermain dengan materi membaca, menulis dan berhitung untuk siswa PAUD, TK dan SD dan 2) Kegiatan mewarnai untuk siswa TK dan SD. Adapun hasil dari kegiatan yang disebutkan diuraikan sebagai berikut.

Pertama, kegiatan belajar bermain yang dilakukan untuk siswa PAUD, TK dan SD desa Leuwigoong pada pukul 16.00-17.00 pada hari Jum'at, Sabtu dan Minggu dengan materi membaca, menulis dan berhitung. Peserta didik yang mengikuti kegiatan ini mendapatkan pelajaran tambahan diluar jam sekolah. Pada awalnya kebanyakan dari peserta didik memiliki kepercayaan diri yang rendah. Maka dari itu dilakukan metode untuk mengatasinya. Dengan upaya membujuk agar dapat mengerjakan setiap tugas yang diberikan kepada peserta didik atau partisipan. Hasil yang diperoleh dari program belajar sambil bermain yang pertama adalah meningkatkan kepercayaan diri dan memberi motivasi kepada peserta didik dalam belajar.

Kedua, kegiatan mewarnai untuk siswa TK dan SD di desa Leuwigoong yang dilaksanakan pada hari Minggu pukul 16.00-17.00. Kegiatan mewarnai dilakukan untuk menambah pengetahuan anak tentang lingkungan sekitar serta meningkatkan kreativitas anak terhadap warna. Pada awal kegiatan peserta didik terlihat kurang kreatif dilihat dari penggunaan warna yang dipakai. Maka dari itu dilakukan pengawasan langsung untuk memberi pengarahan agar lebih berani dalam menggunakan warna. Hasilnya peserta didik mulai terlihat berani dalam menggunakan warna, dengan tidak memakai warna yang tidak umum terhadap suatu benda atau objek.



Gambar 1. Belajar Membaca sambil Bermain



Gambar 3. Belajar Berhitung sambil Bermain

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan dan menumbuhkan serta mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Seperti yang disampaikan oleh Bahri Damarah dalam Aprida dan Darwis (2017), bahwa jika hakikat dari belajar adalah perubahan maka hakikat dari pembelajaran adalah pengaturan.

Hasil dari kegiatan pembelajaran belajar sambil bermain, pembelajaran dilaksanakan dengan bertujuan untuk mengembangkan motivasi, keberanian dan kreativitas pada anak. Pembelajaran pada umumnya dilakukan dengan metode menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan. Konsep yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini adalah konsep belajar sambil bermain, dimana kegiatan belajar diselingi dengan permainan untuk memotivasi anak sebagaimana yang dipaparkan oleh (Dworetzky, 1990: 395) dalam Yani (2013), bahwa kegiatan bermain dapat menjadi salah satu faktor stimulus pada kecerdasan anak.

Pada kegiatan pembelajaran membaca, anak-anak lebih percaya diri untuk mencoba membaca suatu teks cerita secara bergantian. Dengan diselingi permainan dalam kegiatannya, anak-anak tidak merasa stress tentang apa yang sedang mereka lakukan. Pada kegiatan berhitung dengan metode belajar sambil bermain kecerdasan logika matematika sudah mulai terlihat saat permainan berhitung jumlah anggota dilakukan. Sedangkan untuk kegiatan mewarnai, anak-anak lebih kreatif dengan berani menggunakan warna yang tidak biasanya digunakan oleh suatu objek. Seperti misalnya menggunakan warna hijau untuk mewarnai sapi dan menggunakan warna kuning untuk mewarnai awan.

Pembelajaran pada hakikatnya memiliki tujuan memperoleh pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku anak bertambah baik dari sisi kuantitas maupun kualitas. Proses pembelajaran ini dapat dilakukan dengan pendekatan saintifik atau ilmiah, dimana pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang mulai dari proses pengamatan, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengkomunikasikan sehingga dapat mendorong perkembangan dan pengembangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan anak hal tersebut selaras dengan yang dipaparkan oleh Kemdikbud (2015), bahwa pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan serta pengetahuan anak sebagai seorang pelajar.

Tabel 1. Kegiatan Belajar sambil Bermain

No	Kegiatan	Tujuan	Hasil
1	Belajar membaca sambil bermain	Mengembangkan kepercayaan diri peserta didik	Peserta didik lebih percaya diri untuk berbicara di depan
2	Belajar menulis sambil bermain	Melatih kecakapan dalam merangkai kata	Peserta didik lebih cakap dalam merangkai kata
3	Belajar berhitung sambil bermain	Mengembangkan keberanian dalam menjawab pertanyaan	Peserta didik lebih berani untuk menjawab pertanyaan

4	Mewarnai sambil bermain	Mengembangkan kreativitas peserta didik	Peserta didik lebih kreatif dalam berkarya
---	-------------------------	---	--

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan laporan jurnal ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan jurnal ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dewi Kustanti, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan jurnal ini. Terkhusus kami haturkan terima kasih kepada Yayasan Mumtaaz El Mabruuk yang sudah menerima dan memberikan ruang kepada kelompok kami selama pelaksanaan KKN-DR SISDAMAS 2021 ini. Penulis mengucapkan terimakasih juga kepada partisipan di desa Leuwigoong yang berkenan mengikuti program dari KKN (yaitu kegiatan belajar sambil bermain), dan tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada tim KKN yang telah membantu program belajar sambil bermain ini, sehingga bisa terlaksana dengan baik. Alhamdulillah atas dukungan dan dorongan berbagai pihak, kegiatan ini berjalan sesuai dengan rencana.

F. PENUTUP

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan dan menumbuhkan serta mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Seperti yang disampaikan oleh Bahri Diamarah dalam Aprida dan Darwis (2017), bahwa jika hakikat dari belajar adalah perubahan maka hakikat dari pembelajaran adalah pengaturan.

Hasil dari kegiatan pembelajaran belajar sambil bermain, pembelajaran dilaksanakan dengan bertujuan untuk mengembangkan motivasi, keberanian dan kreativitas pada anak. Pembelajaran pada umumnya dilakukan dengan metode menyampaikan materi sesuai dengan kebutuhan. Konsep yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini adalah konsep belajar sambil bermain, dimana kegiatan belajar diselingi dengan permainan untuk memotivasi anak sebagaimana yang dipaparkan oleh (Dworetzky, 1990: 395) dalam Yani (2013), bahwa kegiatan bermain dapat menjadi salah satu faktor stimulus pada kecerdasan anak.

Metode yang digunakan untuk melaksanakan program pembelajaran pada anak usia dini dengan strategi belajar sambil bermain. Partisipan dari kegiatan pengabdian ini adalah anak PAUD, TK dan SD yang diajak untuk mengikuti kegiatan belajar sambil bermain di desa Leuwigoong.

Kegiatan tersebut dilaksanakan untuk mencari strategi belajar yang pas di masa pandemi dimana sebelumnya anak-anak tidak mendapat pembelajaran yang layak. Untuk mengajak anak-anak melaksanakan kegiatan belajar kembali maka dilakukan metode belajar sambil bermain agar anak-anak tidak merasa bosan ketika penyampaian materi dilakukan.

Dengan memakai metode belajar sambil bermain ini, maka pembelajaran atau edukasi terhadap anak dapat disampaikan dengan sangat baik. Jadi metode belajar sambil bermain ini dianggap sebagai metode yang berhasil dan efektif dalam memberikan pembelajaran atau edukasi terhadap anak-anak di desa Leuwigoong.

Dalam kegiatan belajar sambil bermain ini peserta memiliki minat yang cukup tinggi . Dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain ini, daya tarik terhadap pembelajaran partisipan semakin meningkat. Memang dalam kenyataannya peserta atau partisipan melakukan kegiatan belajar mengajar dengan metode tatap muka di sekolah masing-masing, namun tetap saja kegiatan belajar sambil bermain ini menjadi suatu solusi bagi beberapa peserta didik atau partisipan menjadikan metode yang disukai dan dirasa sangat cocok.

Dengan rentang usia 5-12 tahun, partisipan yang dimaksud usia dini sampai menjelang usia SMP ini masih memiliki potensi yang bisa digali. Diadakannya ruang atau wadah bagi peserta yang memiliki minat belajar tinggi ini membuat peserta semakin terlatih dan terbiasa. Dengan adanya ruang, peserta semakin merasa bahwa ia diberikan kesempatan untuk menjadi berkembang. Harapannya kegiatan belajar sambil bermain ini bisa menjadi program atau kegiatan yang berkelanjutan.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Adam Dikorda. (2009). <http://luwuutara.go.id> Strategi Pembelajaran Menyenangkan Siswa. Diakses pada tanggal 30 Januari 2012
- Ade Holis. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 09, No. 01, hal 23-37.
- Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang. (2017). Belajar dan Pembelajaran. FITRAH *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 2. e-ISSN : 2460-2345, p-ISSN: 2442-6997.
- Aswat, H., Sari, E. R., Aprilia, R., Fadli, A., & Milda, M. (2021). Implikasi *Distance Learning* Di Masa Pandemi COVID 19 Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 761–771. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.803>.

- Mar'ah, N. K., Rusilowati, A., & Sumarni, W. (2020). *Perubahan Proses Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES.
- KEMDIKBUD. (2015). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015 Peminatan SMK. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjamin Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Montolalu, B.E.F. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012.
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD. Bandung*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Yani Nurdiani. (2017). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, Volume 2, Nomor 2. ISSN No. 2252-4738.

[Chicago Manual of Style 17th edition \(full note\)](#)

INLINE CITATION John L. Campbell and Ove K. Pedersen, "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success," *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32, <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.

BIBLIOGRAPHY Campbell, John L., and Ove K. Pedersen. "The Varieties of Capitalism and Hybrid Success." *Comparative Political Studies* 40, no. 3 (March 1, 2007): 307–32. <https://doi.org/10.1177/0010414006286542>.