

METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Hartatik

Dosen Tetap Fakultas Tarbiyah IAI Al-Azhaar Lubuklinggau
hartatikazizah@gmail.com

Abstrak

Metode pembelajaran PAUD merupakan cara-cara atau teknik yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai contohnya pembelajaran bermain. Pelaku permainan akan mengalami dan merasakan manfaat secara langsung. Arti bermain bagi anak mempunyai arti sebagai berikut : a) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, b) Anak akan menemukan dirinya yaitu kelemahan dan kekuatan dirinya, kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya, c) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan prilaku (psikologi dan emosional), d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik, e) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi. Metode bermain sangat umum digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, karena dunia anak memang di dominasi dunia bermain.

Kata Kunci :Metode, Bermain, PAUD.

Pendahuluan

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa dimana pembelajaran terdiri dari dua aspek yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar yang baik maka guru harus mengadakan inovasi di dalam pembelajaran. Inovasi yang bisa dilakukan yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran supaya terjadi keberhasilan dalam dunia pendidikan terutama dalam pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pendidikan adalah hak warga negara, tidak terkecuali pendidikan di usia dini merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Berdasarkan berbagai penelitian bahwa usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan. Selain itu pendidikan di usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ^{rangsangan} pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

¹Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Oleh karena itu penguasaan metode-metode pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru/tutor agar proses pembelajaran tersebut dapat mendorong perkembangan anak, baik perkembangan intelektual, fisik maupun emosionalnya. Dengan menguasai metode pembelajaran, selain tentunya kemampuan lainnya, seorang guru/tutor dapat mengelola proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapainya, yaitu kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak terutama dalam metode pembelajaran bermain.

Setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia...Anak-anak ingin bermain karena saat itulah mereka mendapatkan berbagai pengalaman lewat bermain melalui eksplorasi alam d sekitarnya. Dari kegiatan tersebut, mereka dapat mengenal alam dan teman sepermainan dalam suasana yang menyenangkan. Sementara orang dewasa membutuhkan permainan sebagai sarana relaksasi dan menghibur diri.²

Prinsip pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Pembelajaran itu disusun sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, gembira dan demokratis. Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Jadi prinsip belajar sambil bermain ini mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, bebas, aktif gembira an demokratis. Sering prinsip ini disalah artikan dimana pembelajaran di TK isinya hanya bermain-main saja tanpa tujuan yang jelas, atau setelah belajar anak bebas bermain. Kegiatan pembelajaran di TK didesain untuk memungkinkan anak belajar. Setiap kegiatan pembelajaran harus menjiwai esensi bermain. Memang betul bahwa permainan baik untuk membelajarkan anak, tetapi permainan tersebut harus diberi muatan edukatif sehingga anak dapat belajar.

Pembahasan

1. Pengertian Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah dalam melaksanakan proses pembelajaran terutama dalam PAUD. Metode pembelajaran anak usia dini merupakan cara-cara atau teknik yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai. Kalau model pembelajaran merupakan pendekatan umum dalam satu proses pembelajaran dan biasanya dalam satu proses pembelajaran menggunakan satu model, sedangkan metode adalah langkah teknisnya dan dapat

²Suhendi, A., dkk. *Mainan dan Permainan*. (Jakarta: PT. Gramedia, 2001), hal. 8

menggunakan lebih dari satu metode disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan serta kebutuhan anak ketika pembelajaran berlangsung.³

Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak khususnya pada anak usia dini.

2. Metode Pembelajaran Bermain

Secara umum pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan prasekolah anak di harapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya antara lain agama, intelektual, sosial, emosi, dan fisik. Juga memiliki dasar-dasar aqidah yang harus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan. Selain itu anak diharapkan menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan positif hal ini dapat juga diterapkan dalam pembelajaran bermain sesuai dengan masa anak.

Pelaku permainan akan mengalami dan merasakan manfaat secara langsung. Hal ini berbeda dengan kegiatan belajar di ruang kelas yang lebih menonjolkan aspek kognitif. Meskipun demikian, kegiatan belajar yang efektif adalah dilakukan dengan belajar langsung, dimana siswa bisa merasakan dan mengalami langsung apa yang mereka pelajari. Kegiatan bermain dan belajar berbeda jika ditinjau secara akademis. Keterampilan akademis, seperti berhitung, menulis dan membaca biasa dikuasai dengan proses belajar di kelas. Meskipun demikian bukan berarti aktivitas bermain tidak berperan penting, keterampilan lain yang berhubungan dengan *Basic Life Skill*, seperti keterampilan berkomunikasi, bersosialisasi, bernegosiasi, dan bekerjasama dalam tim, bisa dipelajari dari proses bermain.

Dimata anak-anak, ada beberapa alasan kenapa permainan dibutuhkan sebagai media pembelajarannya. Menurut Sudono beberapa alasan tersebut adalah sebagai berikut : (a) Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik, (b) Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal hal baru yang menantang dan menarik, (c) Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak yang terlibat (visual, audio, dan audio visual) dalam suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan siswa untuk belajar, (d) Anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukan gerak dalam pembelajaran, (e) Pengulangan adalah kunci belajar. Berikan kegiatan yang membuat siswa dapat mengulang pembelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh, (f)

³<http://paudstaialgazalibone.blogspot.co.id/2013/09/model-pembelajaran-pada-pendidikan-anak.html>

Permainan (*games*) menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhabat oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelelahan.⁴

3. Belajar sambil Bermain

Prinsip pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Pembelajaran itu disusun sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, gembira dan demokratis. Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Jadi prinsip belajar sambil bermain ini mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, bebas, aktif gembira dan demokratis. Sering prinsip ini disalah artikan dimana pembelajaran di TK isinya hanya bermain-main saja tanpa tujuan yang jelas, atau setelah belajar anak bebas bermain. Kegiatan pembelajaran di TK didesain untuk memungkinkan anak belajar. Setiap kegiatan pembelajaran harus menjiwai esensi bermain. Memang betul bahwa permainan baik untuk membelajarkan anak, tetapi permainan tersebut harus diberi muatan edukatif sehingga anak dapat belajar.

Esensi bermain itu meliputi : a) Motivasi internal, yaitu anak ikut bermain berdasarkan keinginannya sendiri, b) Aktif, anak melakukan berbagai kegiatan baik fisik, maupun mental, c) Nonliteral, artinya anak dapat melakukan apa saja yang diinginkan, terlepas dari realitas, seperti berpura-pura terbang, menjadi superman dan lain-lain, d) Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya. Misalnya anak bermain dengan huruf pada papan magnetic. Ia tidak memiliki tujuan untuk belajar mengenal huruf atau membuat kata. Jika kemudian setelah bermain, anak mampu mengembangkan kosakata dari interaksi huruf adalah persoalan lain. Partisipasi bermain lebih penting dari tujuan bermain.⁵

Arti bermain bagi anak berdasarkan pengamatan, pengalaman, dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut : a) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, b) Anak akan menemukan dirinya yaitu kelemahan dan kekuatan dirinya, kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya, c) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikologi dan emosional), d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik, e) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.⁶

Cara mengimplementasikan arti bermain dalam kegiatan di PAUD yaitu terlebih dahulu kita harus tahu prinsip pembelajaran pada anak usia dini tersebut.

⁴Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2004), hal. 20

⁵Rakimahwati. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Padang: UNP, 2011), hal. 9

⁶Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 11

Bahwasanya prinsip tersebut adalah belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, objek=objek yang dekat dengannya sehingga

4. Kompetensi yang dicapai melalui hasil permainan

Metode pembelajaran bermain untuk PAUD yang diselenggarakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi khususnya kompetensi yang erat kaitannya dengan perkembangan anak. Hal ini karena dalam diri anak merasa senang dan tidak membosankan dalam mengikuti proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan PAUD.

Kompetensi dari hasil permainan adalah sebagai berikut: (a) *Self Awareness*, yaitu kemampuan menyadari emosi dan pikiran di dalam diri sendiri serta menyadari tindakan apa yang harus dilakukan atas emosi yang sedang disadarinya. (b) *Self Direction*, yaitu kemampuan menggunakan pilihan-pilihan dalam menghadapi persoalan. (c) *Self Management*, yaitu kemampuan mengelola atau mengorganisasi persoalan atau tugas secara mandiri. (d) *Empathy*, kemampuan menyadari emosi yang dirasakan oleh orang lain. (e) *Assertive*, yaitu kemampuan mengkondisikan diri diantara perilaku submisif (cenderung mengikuti) dan agresif. (f) *Followership*, yaitu kemampuan memosisikan diri untuk dipimpin orang lain. (g) *Creative Thinking*, yaitu kemampuan berpikir dengan cara memadukan pengalaman pikiran dan tindakannya dalam menghadapi persoalan. (h) *Team Work*, yaitu kemampuan bekerjasama dalam sebuah tim. (i) *Problem Solving*, yaitu kemampuan memecahkan persoalan. (j) *Oppeness*, yaitu kemampuan membuka diri terhadap orang lain. (k) *Team Spirit*, yaitu kemampuan menghidupkan semangat secara kolektif. (l) *Effective Communication*, yaitu kemampuan berinteraksi satu sama lain secara verbal maupun non verbal. (m) *Self Communication*, yaitu kemampuan berinteraksi satu sama lain baik secara verbal maupun nonverbal. (n) *Self Motivation*, yaitu kemampuan memacu motivasi di dalam diri.⁷

5. Penggolongan kegiatan bermain anak berdasarkan dimensi perkembangan

Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan anak menurut Gordon dalam Moeslichatoen dibagi dalam 4 golongan yaitu: “Bermain secara soliter, bermain secara parallel, bermain secara asosiatif, dan bermain secara kooperatif”. Bermain soliter artinya bermain sendiri tanpa teman. Bermain parallel artinya kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri. Bermain Asosiatif artinya anak bermain dalam permainan yang sama tapi tidak ada peraturan. Sedangkan bermain kooperatif adalah Masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan bermain. Anak-anak

⁷Ralibi, M.I. *Fun Teaching*. (Bekasi: Duha khazanah, 2008), hal 23

dari kelompok usia akan menunjukkan tahapan perkembangan bermain sosial yang berbeda-beda.⁸

Penggolongan kegiatan bermain tersebut diatas dilakukan oleh anak-anak sesuai dengan perkembangan anak secara fitrah. Penggolongan tersebut merupakan tahapan-tahapan perkembangan bermain anak. Anak dapat bermain sendiri dengan bimbingan orang tua atau guru, permainan saling meniru dengan teman, bermain bersama dengan permainan yang mengandung unsur kompetisi. Perkembangan kecerdasan personal anak sangat dirasakan manfaatnya. Dalam proses permainan terdapat unsur aturan-aturan yang harus ditaati, mengerti orang lain, toleransi, kerjasama dan persahabatan. Oleh karena itu melalui permainan anak dapat dirangsang dan dilatih kecerdasan personalnya karena anak dapat berinteraksi sosial dan berempati.

6. Kekurangan dan kelebihan strategi pembelajaran melalui bercerita

Metode bermain sangat umum digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, karena dunia anak memang didominasi dunia bermain. Adapun kelebihan metode ini adalah: a) Dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, karena anak sangat senang dengan bermain, b) Memudahkan anak untuk berinteraksi, c) Tidak membuat anak mudah bosan.

Adapun kelemahannya antara lain: a) Guru harus mengawasinya dengan ketat, dan guru harus menjadi pemimpin, b) Dalam pembelajaran ini biasanya guru anak lebih dominan, sehingga peran aktif anak agak bebas sehingga guru harus benar-benar mengontrol, c) Guru dituntut untuk benar-benar menjadi pegawai yang handal.

Kesimpulan

Metode pembelajaran anak usia dini merupakan cara-cara atau teknik yang digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai contohnya pembelajaran bermain. Pelaku permainan akan mengalami dan merasakan manfaat secara langsung. Hal ini berbeda dengan kegiatan belajar di ruang kelas yang lebih menonjolkan aspek kognitif. Meskipun demikian, kegiatan belajar yang efektif adalah dilakukan dengan belajar langsung, dimana siswa bisa merasakan dan mengalami langsung apa yang mereka pelajari.

Arti bermain bagi anak berdasarkan pengamatan, pengalaman, dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut : a) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, b) Anak akan menemukan dirinya yaitu kelemahan dan kekuatan dirinya, kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya, c) Memberikan peluang

⁸Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Roneka Cipta. 2004), hal. 99

bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikologi dan emosional), d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik, e) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Kompetensi dari hasil permainan adalah sebagai berikut: (1) *Self Awareness*, (2) *Self Direction*, (3) *Self Management*, (4) *Empathy*, kemampuan menyadari emosi yang dirasakan oleh orang lain. (5) *Assertive*, (6) *Followership*, (7) *Creative Thinking*, (8) *Team Work*, (9) *Problem Solving*, (10) *Openness*, (11) *Team Spirit*. (12) *Effective Communication*, (13) *Self Communication*, (14) *Self Motivation*,

Metode bermain sangat umum digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, karena dunia anak memang didominasi dunia bermain. Adapun kelebihan metode ini adalah: a) Dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, karena anak sangat senang dengan bermain, b) Memudahkan anak untuk berinteraksi, c) Tidak membuat anak mudah bosan. Sedangkan kelemahannya antara lain: a) Guru harus mengawasinya dengan ketat, dan guru harus menjadi pemimpin, b) Dalam pembelajaran ini biasanya guru anak lebih dominan, sehingga peran aktif anak agak bebas sehingga guru harus benar-benar mengontrol, c) Guru dituntut untuk benar-benar menjadi pegawai yang handal.

Daftar Pustaka

- Hurlock B. Elizabeth, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 1978
<http://paudstaialgazalibone.blogspot.co.id/2013/09/model-pembelajaran-pada-pendidikan-anak.html> [online] di akses pada tanggal 19 April 2017
Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Roneka Cipta, 2004.
Ralibi, M.I., *Fun Teaching*. Bekasi: Duha khazanah, 2008.
Rakimahwati, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Padang: UNP, 2011.
Suhendi, A., dkk., *Mainan dan Permainan*. Nakita. Juni 2001. Jakarta: PT. Gramedia, 2001
Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat permainan untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2004
Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional