

BAB II

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DENGAN METODE BERMAIN SAMBIL BELAJAR

A. Pengertian Implementasi Pembelajaran Dengan Metode Bermain Sambil Belajar

Implementasi adalah pelaksanaan, penerapan.¹ Sedangkan Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pengertian ini lebih mengarah sebagai pelaku perubahan.²

Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan pembelajaran. Menurut Sadiman dalam buku *Teknologi Pembelajaran* (Bambang Warsita, 2008; 268), pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Dengan demikian, inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada peserta didiknya.

Dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu 1) interaksi antara pendidik dengan peserta didik, 2) interaksi antar sesama peserta didik atau antar sejawat, 3) Interaksi peserta didik dengan nara

¹Kamus Besar Bahasa Indonesia/tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), hlm. 327.

²Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), cet.1, hlm. 265.

sumber, 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan, 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.³

Pembelajaran berasal dari kata ajar yang bisa bermakna sama dengan pengajaran. Kedua kata tersebut sama-sama mempunyai istilah *instructional effect* yang biasanya berbentuk pengetahuan dan ketrampilan. Pada prinsipnya pengajaran atau pembelajaran mampu merubah peserta didik menjadi insan kamil yaitu manusia yang (mendekati) sempurna dengan berbagai pengetahuan yang dimiliki untuk dijadikan landasan hidupnya.⁴

Metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud.⁵ Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak.

Beberapa prinsip metode pembelajaran untuk anak usia dini antara lain:

1. Berpusat pada anak

Artinya penerapan metode berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukan berdasarkan keinginan dan kemampuan pendidik

2. Partisipasi aktif

Maksudnya penerapan metode pembelajaran ditujukan untuk membangkitkan anak untuk turut berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

3. Bersifat *holistic* dan *integrative*

Artinya Kegiatan belajar yang diberikan kepada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembidangan dalam pembelajaran, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu bidang dengan bidang yang lain. Pembahasan terhadap suatu masalah mengandung materi membaca, berhitung, sejarah, pengetahuan umum dan sebagainya.

4. Fleksibel

³Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, hlm. 85-86.

⁴Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator*, (Semarang: Rasail Group, 2008), hlm. 43.

⁵*Kamus Besar Bahasa Indonesia/tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa*, hlm.580.

Artinya metode pembelajaran yang diterapkan pada anak usia dini bersifat dinamis, tidak terstruktur dan disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang memang tidak terstruktur.

5. Perbedaan Individual (*Individual Difference*)

Maksudnya tidak ada anak yang memiliki kesamaan walau kembar sekalipun. Dengan demikian pendidik dituntut untuk merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan kepada anak untuk memilih aktifitas belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.⁶

Berdasarkan prinsip-prinsip dasar metode pembelajaran untuk anak usia dini tersebut maka dapat dipahami bahwa metode pembelajaran untuk anak perlu dirancang dan dipersiapkan dengan baik. Kondisi dan karakter anak yang menjadi sumber pertimbangan utama. Berkait dengan hal tersebut maka satu kalimat yang telah banyak dikenal di dunia pendidikan anak nampak sangat sesuai dan tepat untuk dikembangkan, yakni Belajar Sambil Bermain.

Sedangkan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak.⁷

Menurut Dworetzky, batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda adalah dengan bermain. Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain, yaitu:

1. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh
2. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan
3. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil

⁶Hibana S Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PGTKI Press, 2005), cet.2, hlm.70-72.

⁷Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*,(Jakarta: PT.Grasindo, 2003), cet.3, hlm.1.

lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura

4. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan
5. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.⁸

Menurut Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Childreen, Play, ang Development* mengatakan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

1. Mempunyai tujuan yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan
2. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa
3. Menyenangkan dan dapat menikmati
4. Mengkhayal untuk mengembangkan daya *imaginative* dan kreativitas
5. Melakukan secara aktif dan sadar.⁹

Bermain merupakan sarana penting bagi anak, karena dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalamannya dan bertambah pengetahuannya. Oleh karena itu bermain mempunyai dua fungsi utama yaitu:

1. Sebagai alat pendidikan

Para ahli pendidikan anak didalam risetnya menyatakan bahwa cara belajar anak paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain di dalam kegiatan pembelajaran. Dalam bermain ia dapat mengembangkan otot besar dan halusnya (motorik kasar dan motorik halus), meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan di lingkungan sebaya, membentuk daya imajinasi dengan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib serta disiplin yang tinggi.

2. Sebagai salah satu alat perawatan

⁸Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), cet.2, hlm.31-32.

⁹Andang Ismail, *Mengembangkan Kreativitas Anak Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: PGTKI Press, 2007), hlm.5.

Sudah banyak pula diantara ahli jiwa yang menggunakan permainan sebagai salah satu alat dalam merawat anak-anak yang mengalami gangguan kejiwaan, karena permainan itu lebih mendekati kejiwaan anak-anak.¹⁰

Sambil adalah seraya atau sembari.¹¹ Sedangkan Belajar (learning) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti.¹²

Menurut teori belajar Behaviorisme, belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya stimulasi dan respon yang dapat diamati. Menurut teori ini manipulasi lingkungan sangat penting agar dapat memperoleh perubahan tingkah laku yang diharapkan.

Menurut teori belajar Kognitif, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Dalam model ini, tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan dan perubahan tingkah laku sangat dipengaruhi oleh proses berpikir internal yang terjadi selama proses pembelajaran.

Menurut teori belajar Humanisme, proses pembelajaran harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia yaitu mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, dan realisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal. Dengan demikian teori ini cenderung bersifat *ekletik*, artinya memanfaatkan teknik belajar apapun asalkan tujuan belajar anak didik tercapai.

Menurut teori belajar sinerbetik belajar adalah mengolah informasi (pesan pembelajaran). Proses belajar dianggap penting, tetapi yang lebih penting lagi adalah sistem informasi yang akan diproses dan akan dipelajari oleh peserta didik.

¹⁰Andang Ismail, *Mengembangkan Kreativitas Anak Dengan Permainan Edukatif*, hlm. 8-9.

¹¹Kamus Besar Bahasa Indonesia/tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, hlm. 775.

¹²Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, hlm. 62.

Menurut teori belajar konstruktivisme, belajar adalah suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan peserta didik sendiri. Maka peserta didik harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna sesuatu yang dipelajarinya.¹³

Dari penjelasan kerangka pembelajaran di atas, Implementasi Pembelajaran dengan Metode Bermain Sambil Belajar adalah merupakan penerapan atau pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dengan cara memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak, sehingga anak mau berpartisipasi aktif di dalam proses kegiatan dan menghasilkan pengalaman yang akan terbangun untuk sepanjang hidupnya.

Secara khusus ruang lingkup materi pendidikan anak telah dirumuskan dalam kurikulum 2004 Taman Kanak-kanak/Raudlatul Athfal dengan mengacu standar kompetensi yang meliputi enam aspek perkembangan, yakni:

1. Moral dan nilai-nilai agama
2. Sosial, emosional dan kemandirian
3. Kemampuan berbahasa
4. Kognitif
5. Fisik motorik
6. Seni.¹⁴

Aspek-aspek perkembangan tersebut dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh, mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan, dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Kemampuan-kemampuan tersebut dicapai melalui tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan.

Ada 11 tema yang digunakan yaitu:

1. Diri sendiri (aku dan panca indera)
2. Lingkunganku (Keluargaku, rumah dan sekolah)

¹³Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, hlm. 66-75.

¹⁴Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 54.

3. Kebutuhanku (makanan, minuman, pakaian, kesehatan, kebersihan dan keimanan)
4. Binatang
5. Tanaman
6. Rekreasi (kendaraan, pesisir dan pegunungan)
7. Pekerjaan
8. Air, udara, api
9. Alat komunikasi
10. Tanah airku (negeriku, kehidupan di kota dan di desa)
11. Alam semesta (Matahari, bulan, bintang, bumi, langit, gejala alam).¹⁵

B. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran meliputi:

1. Tujuan

Tujuan mempunyai arti penting dalam kegiatan interaksi edukatif. Tujuan dapat memberikan arah yang jelas dan pasti kemana kegiatan pembelajaran akan dibawa oleh pendidik. Dengan berpedoman pada tujuan pendidik dapat menyeleksi tindakan mana yang harus dilakukan dan tindakan mana yang harus ditinggalkan.

Tujuan kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak usia dini baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi atau sosial.¹⁶

2. Bahan pelajaran

Bahan adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses interaksi edukatif.¹⁷ Tanpa bahan pelajaran proses edukatif tidak akan berjalan. Karena itu, pendidik yang akan mengajar pasti mempelajari dan mempersiapkan bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada

¹⁵Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 55.

¹⁶Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, hlm. 60.

¹⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000), cet.1, hlm. 16-17.

kepada peserta didik.

3. Kegiatan pembelajaran

Mengurutkan kegiatan pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya, pendidik dapat mengetahui cara memulainya, menyajikannya dan menutup pembelajaran. Oleh karena itu untuk memudahkan pada komponen ini dapat dibagi lagi menjadi sub komponen, sebagai berikut:

- a. Subkomponen pendahuluan, merupakan kegiatan awal dalam pembelajaran. Kegiatan ini mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik agar peserta didik bisa mempersiapkan dirinya untuk menerima pembelajaran dan juga mengetahui kemampuan peserta didik atau apa yang telah dikuasai peserta didik sebelumnya dan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah memberikan gambaran singkat tentang isi pelajaran, menjelaskan relevansi isi pelajaran baru dengan pengalaman peserta didik, dan menjelaskan tentang tujuan pembelajaran.
- b. Subkomponen penyajian, kegiatan ini merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan ini peserta didik akan ditanamkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah dimiliki dikembangkan pada tahap ini. Tahap-tahapnya adalah menguraikan materi pelajaran, memberikan contoh atau *ilustrasi* dan memberikan latihan yang disesuaikan dengan materi pelajaran.
- c. Subkomponen penutup, merupakan kegiatan akhir dalam urutan kegiatan pembelajaran. Dilaksanakan untuk menerima penegasan atau kesimpulan dan penilaian terhadap penguasaan materi pelajaran yang telah diberikan, baik tes formatif dan umpan balik (*follow up*). Selanjutnya kegiatan tindak lanjut.

4. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus dapat memilih metode yang tepat disesuaikan dengan materi pelajaran dan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Macam metode pembelajaran antara lain: 1) metode ceramah; 2) metode pembelajaran terprogram, 3) metode demonstrasi, 4) metode *discovery*, 5) metode simulasi, 6) metode bermain peran, 7) metode studi kasus dan lain-lain. Metode yang digunakan dalam pembelajaran di RA. Siti Khodijah Karangrowo Wonosalam Demak adalah metode Bermain Sambil Belajar.

5. Media yang digunakan

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Media dapat berbentuk orang atau guru, alat-alat elektronik, media cetak, media audio, media audiovisual (video), multimedia dan sebagainya. Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran adalah: 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran, 2) dukungan terhadap isi pelajaran, 3) kemudahan dalam memperoleh media, 4) ketrampilan pendidik dalam menggunakannya, 5) ketersediaan waktu menggunakannya, 6) sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Media pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk: 1) membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, 2) melampaui batas indera, waktu dan ruang, 3) menghasilkan keseragaman pengamatan, 4) memberi kesempatan pengguna mengontrol arah maupun kecepatan belajar, 5) membangkitkan keingintahuan dan motivasi belajar, 6) dapat memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dari yang abstrak hingga yang konkret. Media yang digunakan pada pembelajaran RA. Siti Khodijah adalah berupa area/ sudut permainan. Antara lain:

- a. Area Bahasa
- b. Area Agama
- c. Area Baca Tulis
- d. Area Seni

- e. Area Balok
 - f. Area Matematika
 - g. Area IPA
 - h. Area Pasir dan Air
 - i. Area Drama
 - j. Area Musik
6. Waktu tatap muka

Pendidik atau guru harus tahu alokasi waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan pembelajaran dan waktu yang digunakan pendidik dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai dengan target yang ingin dicapai. Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (2 semester) adalah 34 minggu. Jam belajar efektif per hari adalah 2,5 jam (150 menit), per minggu 15 jam (900 menit), dan per tahun 510 jam (30.600 menit).¹⁸

7. Pengelolaan kelas

Kelas adalah ruangan belajar (lingkungan fisik) dan rombongan belajar (lingkungan sosioemosional). Pengelolaan kelas adalah berbagai usaha yang dilakukan pendidik dalam menciptakan dan mempertahankan atau mengembalikan kondisi kelas yang optimal sehingga terjadi proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien dapat terjadi apabila situasi dan kondisi kelas mendukung atau kondusif.¹⁹

8. Sumber pelajaran

Sumber belajar ada di mana-mana, di sekolah, di halaman, di pusat kota, di pedesaan, dan sebagainya. Pemanfaatan sumber-sumber pembelajaran tersebut tergantung pada kreativitas pendidik, waktu, biaya, serta kebijakan-kebijakan lainnya. Segala sesuatu dapat dipergunakan sebagai sumber belajar sesuai kepentingan guna mencapai tujuan yang

¹⁸Dokumentasi Kurikulum RA. Siti Khodijah Karangrowo Wonosalam Demak.

¹⁹Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, hlm. 272-274.

telah ditetapkan.

9. Evaluasi

Evaluasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data tentang sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam belajar dan keberhasilan pendidik dalam mengajar. Sedangkan tujuan evaluasi adalah untuk mengumpulkan data-data yang membuktikan taraf kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan yang diharapkan, memungkinkan pendidik menilai aktifitas atau pengalaman yang didapat, dan menilai metode mengajar yang digunakan.²⁰

C. Kelebihan metode Bermain Sambil Belajar

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak.

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Oleh karena itu kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk proses belajar anak. Rasa ingin tahu pada usia ini berada pada posisi puncak. Tidak ada usia sesudahnya yang menyimpan rasa ingin tahu anak melebihi usia dini, khususnya usia 3-4 tahun.

Namun demikian satu hal yang perlu mendapatkan perhatian, bahwa orientasi belajar anak usia dini bukan terfokus pada mengejar prestasi, seperti kemampuan membaca, menulis, berhitung dan penguasaan pengetahuan lain yang sifatnya akademis. Namun orientasi belajar lebih diarahkan pada pengembangan pribadi, seperti sikap, dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasar anak.

Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi antara lain:

- a. Mengembangkan potensi dan kemampuan dasar
- b. Mengembangkan sikap dan minat belajar

²⁰Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, hlm. 20.

- c. Membangun dasar kepribadian yang positif.²¹

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini. Melalui bermain anak akan:

- a. Dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap
- b. Dapat melakukan koordinasi otot kasar, misalnya merayap, merangkak, menendang, melompat dan sebagainya
- c. Dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah, misalnya mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya
- d. Dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah dan sebagainya
- e. Dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan bahasa Indonesia dan sebagainya
- f. Dapat meningkatkan kepekaan emisionya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri
- g. Dapat mengembangkan kemampuan sosialnya seperti membina hubungan dengan teman sebaya, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya dan sebagainya.²²

Kelebihan metode Bermain Sambil Belajar ini mempunyai banyak nilai yang positif untuk perkembangan peserta didik, diantaranya:

- a. Permainan merupakan alat pendidikan kemasyarakatan (pendidikan sosial), karena di sana anak belajar bergaul, bekerjasama, saling menghargai, mentaati peraturan, sportivitas dan kejujuran
- b. Dalam permainannya anak mengenal kekuatannya sendiri dibandingkan

²¹Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 69.

²²Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, hlm. 32-33.

- dengan kekuatan temannya
- c. Permainan merupakan kesempatan bereksperimen dan bereksplorasi, dengan hasil: anak mengenal-benda-benda dan sifat-sifatnya, mengenal hukum-hukum alam dan sebagainya
 - d. Dalam permainannya anak mengembangkan fantasi dan bakat-bakatnya, serta jasmaniahnya
 - e. Dalam permainan anak menghayati perasaan; rasa senang, bebas, gembira, rasa puas atas hasil sendiri dan rasa percaya pada diri sendiri, yang semuanya baik untuk kesehatan mental dan pendidikan kepribadian.²³

D. Sarana Prasarana / Media

Sarana pendidikan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses pembelajaran, seperti gedung, ruang kelas, meja kursi, serta alat-alat dan media pengajaran. Adapun yang dimaksud dengan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan seperti halaman, kebun, taman sekolah, jalan menuju sekolah, tetapi jika dimanfaatkan langsung untuk proses pembelajaran seperti halaman sekolah sebagai lapangan olahraga, komponen tersebut merupakan sarana pendidikan.²⁴

Sarana merupakan bagian penting dari pembelajaran anak usia dini. Tanpa sarana yang memadai kegiatan pembelajaran kurang efektif dan efisien. Sebaliknya kegiatan pembelajaran tidak akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran jika penggunaan sarana kurang optimal.

Sarana prasarana yang baik diharapkan dapat menciptakan sekolah yang bersih, rapi, indah sehingga menciptakan kondisi yang menyenangkan baik bagi pendidik maupun peserta didik. Di samping itu juga, diharapkan tersedianya alat-alat atau fasilitas belajar yang memadai secara kuantitatif, kualitatif dan relevan dengan kebutuhan serta dapat dimanfaatkan secara

²³Program Pendidikan Keguruan, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Depdikbud, 1983-1984), hlm. 25.

²⁴E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2007), cet 11, hlm. 49.

optimal untuk kepentingan proses pendidikan dan pengajaran, baik oleh pendidik sebagai pengajar maupun peserta didik sebagai pelajar.

Sarana dan prasarana ditinjau dari segi fungsi dan pemanfaatannya, terutama dalam konteks proses pembelajaran, Suharsimi (1979: 9) membedakan menjadi tiga macam, yaitu (1) alat pelajaran, (2) alat peraga, dan (3) media pengajaran.²⁵

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari bidang studi tertentu, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak. Definisi ini bukan berarti proses pembelajaran tidak akan bisa berjalan bila tidak menggunakan media pembelajaran, melainkan dengan media pendidik terbantu mempercepat tujuan pembelajaran dan siswa lebih cepat mengetahui dan memahami pembelajaran.²⁶

Media pembelajaran di era sekarang, teknologi canggih, menjadi daya tarik tersendiri bagi dunia pendidikan. Ia tidak hanya sebagai alat bantu semata, akan tetapi juga sebagai alat penyalur pesan-pesan pendidikan, dengan tanpa bantuan pendidikpun media ini bisa menghadapi peserta didik dalam belajar di kelas. Oleh karenanya pendidik tidak boleh berpandangan sebagai satu-satunya sumber, melainkan sumber belajar lainnya adalah buku teks ajar, alam lingkungan, media masa cetak, dan media masa elektronik. Disinilah media pembelajaran menjadi katalisator dalam proses pembelajaran, sehingga kondisi kelas menjadi kondusif, efektif dan efisien.

Media atau sarana prasarana dinyatakan dalam Undang-undang RI, No.20 Tahun 2003, Bab XII, pasal 45, tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual sosial, emosional dan kejiwaan peserta didik.²⁷

²⁵Hasbullah, *Otonomi Pendidikan*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2006), hlm. 119.

²⁶Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator*, hlm. 168.

²⁷Undang-undang Republik Indonesia, dalam <http://www.pdk.go.id/inlink.php?to=uusisdiknas>, diakses 20 Juli 2006.

Untuk itu yang perlu dipertimbangkan pendidik dalam memilih media pembelajaran, antara lain:

1. Disesuaikan dengan tujuan instruksional
2. Memperhatikan bidang studi yang akan disampaikan
3. Mengukur alokasi waktu yang tersedia
4. Disesuaikan dengan kemampuan ketrampilan pendidik
5. Memperhatikan kemampuan peserta didik dalam kelas
6. Disesuaikan dengan metode pembelajaran
7. Memperhatikan jumlah peserta didik dalam kelas
8. Memperhatikan kapasitas luas dan sempitnya kelas.²⁸

Secara konkret fungsi media pembelajaran adalah:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi
2. Bahan pembelajaran akan jelas maknanya sehingga akan lebih dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata pendidik, sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi jika pendidik mengajar untuk setiap jam pelajaran
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktifitas lain. Seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.²⁹

E. Macam-Macam Metode Bermain Sambil Belajar

Proses pembelajaran bagi anak usia dini sebanyak mungkin melibatkan penggunaan kelima alat inderanya. Metode yang digunakan adalah:

1. Nyata- abstrak
2. Sederhana- kompleks
3. Asosiasi, memori, stimulasi³⁰

²⁸Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator*, hlm. 168-170.

²⁹Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator*, hlm. 171.

Proses pembelajaran dengan metode dari nyata ke abstrak, sederhana ke kompleks, adalah untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah yang tidak nyata.³¹ Misalnya mengenalkan macam-macam buah, pendidik sudah menyediakan berbagai macam buah yang berwarna merah dan rasanya manis. Setelah dicicipi maka peserta didik bisa menyimpulkan rasa buah-buahan tersebut.

Sedangkan proses menyimpulkan materi adalah merupakan metode asosiasi, yakni proses pembentukan hubungan antara rangsangan dengan respons. Hal ini sangat dipengaruhi oleh tingkat pengertian dan pengetahuan yang diperoleh dari hasil belajar. Di samping itu, daya ingat merupakan perwujudan belajar, sebab merupakan unsur pokok dalam berpikir asosiatif. Jadi peserta didik yang telah mengalami proses belajar akan ditandai dengan bertambahnya simpanan materi (pengetahuan dan pengertian) dalam memori, serta meningkatnya kemampuan menghubungkan materi tersebut dengan situasi atau stimulus yang sedang ia hadapi.³²

Secara teknis ada beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan di pendidikan anak usia dini antara lain:

1. Bermain
2. Bercerita
3. Menyanyi
4. Dialog dan tanya jawab
5. Penugasan
6. Siodrama
7. Karya Wisata
8. Praktik langsung.³³

³⁰Sehat, Cerdas, Ceria, (Yogyakarta: Buletin PADU), hlm. 18.

³¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), cet.14, hlm. 122.

³²Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 119-120.

³³Hibana S Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 73.