

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PADA ANAK SD

Siska Safitri, Haifaturrahmah, Yuni mariyati
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhamadiyah Mataram
[1safitrisiska157@gmail.com](mailto:safitrisiska157@gmail.com), [2haifaturrahmah@yahoo.com](mailto:haifaturrahmah@yahoo.com),
[3yunimariyati31@gmail.com](mailto:yunimariyati31@gmail.com)

ABSTRACT

Learning Which Good in level School Base very crucial for child development. Study in a number of year final has disclose that moment play activities entered in process learning this matter can repair quality as well as effectiveness for student Elementary school. Article This serve review literature study checking diki How method increase learning for children Elementary School with equalize activity Study And play. Review This discuss various study previously Which emphasize profit from play in Study For child child in SD. This including implementation method teaching Which innovative, utilization game educational, and creation environment Study Which support creativity as well as interaction between students. Review This library also discusses challenge Which Possible arise when try combine Study And play, like election material Which in accordance and assessment learning outcomes.

Keywords: *Elementary school student learning, Play activities, Educational games*

ABSTRAK

Pembelajaran yang baik di tingkat Sekolah Dasar sangat krusial untuk perkembangan anak. Penelitian di beberapa tahun terakhir telah mengungkapkan bahwa saat aktivitas bermain dimasukkan dalam proses pembelajaran hal ini dapat memperbaiki kualitas serta efektivitas bagi siswa SD. Artikel ini menyajikan tinjauan studi pustaka yang menyelidiki bagaimana cara meningkatkan pembelajaran untuk anak-anak SD dengan menyamakan aktivitas belajar dan bermain. Tinjauan ini membahas berbagai penelitian sebelumnya yang menekankan keuntungan dari bermain dalam belajar untuk anak-anak di SD. Ini termasuk penerapan metode pengajaran yang inovatif, pemanfaatan permainan edukatif, dan penciptaan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas serta interaksi antar siswa. Tinjauan Pustaka ini juga membahas tantangan yang mungkin timbul ketika mencoba menggabungkan belajar dan bermain, seperti pemilihan materi yang sesuai dan penilaian hasil pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran siswa SD, Aktivitas bermain, Permainan edukatif

A. Pendahuluan

Pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) memainkan peranan penting dalam menciptakan dasar pengetahuan dan keterampilan bagi para siswa. Seiring dengan kemajuan dalam dunia pendidikan, berbagai metode pembelajaran telah dirancang untuk meningkatkan keberhasilan belajar, salah satunya melalui penyertaan kegiatan bermain. Kegiatan bermain, yang dulunya dianggap sebagai hiburan saja, ternyata berfungsi secara signifikan dalam meningkatkan kualitas belajar anak-anak di SD (Ariyanti, 2016).

Anak usia 6 sampai 12 tahun berada dalam fase perkembangan yang unik, ditandai dengan energi yang tinggi, rasa ingin tahu yang besar, dan kebutuhan untuk bergerak serta berinteraksi. Dalam usia 6 sampai 12 berada pada tahap berfikir logis, di mana proses berpikir bergantung pada objek dan pengalaman nyata. Oleh karena itu, memaksa anak SD untuk duduk diam dan menerima informasi secara pasif adalah upaya yang bertentangan dengan kebutuhan psikologis dan perkembangan

mereka (Fleer, 2018). Pembelajaran yang efektif bagi siswa SD tidak hanya fokus pada penyampaian informasi, tetapi juga berupaya menciptakan pemahaman melalui pengalaman dan interaksi langsung. Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami materi ketika didorong untuk berpartisipasi secara aktif dan diberikan kesempatan untuk menjelajahi lingkungan mereka. Dengan mengintegrasikan kegiatan bermain ke dalam proses belajar, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa (Fitriani & Lestari, 2020).

Bermain adalah Bahasa alami anak-anak. Bagi mereka, bermain bukan semata-mata untuk hiburan, melainkan cara untuk menjelajah, memahami dunia, dan menerapkan konsep-konsep baru. Menerapkan kegiatan bermain pada kurikulum untuk pembelajaran anak SD, merupakan strategi yang sangat optimal untuk dilakukan pada masa sekarang dan seterusnya (Hidayati & Rahmawati, 2021).

Masa sekolah dasar adalah fase awal pendidikan yang sangat penting, tidak hanya dalam

perkembangan intelektual, tetapi juga dalam aspek sosial anak. Dalam beberapa tahun terakhir, semakin banyak studi yang menyoroti pentingnya bermain dalam proses belajar. Aktivitas bermain terbukti berperan besar dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, fisik, dan emosional anak. Dengan demikian, penambahan permainan dalam pembelajaran bisa menjadi cara yang efektif untuk memperbaiki proses pendidikan di SD. Namun, pelaksanaannya memerlukan pemahaman yang baik agar kegiatan bermain dapat terhubung dengan materi pelajaran yang sesuai (Kemendikbudristek, 2022).

Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada prestasi akademik; tetapi juga menekankan pengembangan karakter, kreativitas, dan keterampilan sosial. Pada tahap perkembangan ini, anak-anak membutuhkan pengalaman belajar yang menarik untuk menjaga motivasi intrinsik mereka tetap tinggi. Jika fokus pembelajaran hanya pada hafalan atau ceramah, siswa tidak akan termotivasi, bahkan mungkin kehilangan minat belajar. Oleh karena itu, belajar sambil bermain merupakan salah satu

strategi terpenting untuk memaksimalkan hasil belajar (Lestari & Fauziah, 2019).

Gagasan fundamental dalam pendidikan terkait erat dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa seorang anak di sekolah dasar berada pada tahap operasional tertentu. Pada titik ini, bayi merasa lebih mudah memahami konsep melalui permainan sederhana, benda nyata, dan pengalaman. Akibatnya, bermain bukan hanya sekadar kegiatan sampingan; bermain juga merupakan alat penting untuk memahami materi pelajaran karena pada dasarnya sekolah berada pada tahap operasional tertentu. Pada tahap ini, seorang anak akan lebih mudah memahami konsep melalui permainan sederhana, benda nyata, dan pengalaman. Akibatnya, bermain bukan hanya sekadar kegiatan sampingan; bermain juga merupakan alat penting untuk memahami materi pelajaran secara lebih menyeluruh (Piaget, 2013).

Selain itu, penelitian ini juga mengikuti teori Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal (ZPD), yang menyatakan bahwa interaksi sosial melalui bermain

dapat membantu anak-anak memperoleh keterampilan baru. Ketika anak-anak bermain bersama, mereka belajar cara bekerja sama, saling mendukung, dan mengembangkan pengetahuan baru secara kooperatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan perancah untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak (Puspitasari & Wulandari, 2020). Menurut penelitian terbaru, pendidikan berbasis bermain dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus memenuhi kebutuhan sosial dan emosional anak. Misalnya, menurut penelitian Fleeer (2018), permainan yang berkaitan dengan konteks pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki fungsi pendidikan yang kuat jika diajar dengan benar oleh guru mereka (Rahmah & Hadi, 2023).

Lebih lanjut, integrasi aktif di kelas juga membantu siswa menjadi lebih kreatif. Kegiatan seperti bermain game, membuat karya seni, atau berlatih keterampilan bersama dapat membantu anak-anak

mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menghasilkan solusi baru. Hal ini sangat relevan dengan kurikulum abad ke-21, yang menekankan komunikasi, kerja sama tim, kreativitas, dan berpikir tingkat tinggi (HOTS) (Santrock, 2018).

Selain itu, pembelajaran berbasis bermain juga membantu mengurangi intensitas pembelajaran yang dialami siswa SD. Tekanan untuk mencapai nilai tinggi secara konsisten membuat anak merasa tertekan. Namun, ketika pembelajaran disajikan sebagai permainan, sikap siswa menjadi lebih rileks dan menghibur. Seorang anak belajar tidak hanya menghafal fakta tetapi juga menikmati proses memahaminya (Susanto, 2017).

Menerapkan kegiatan bermain di kelas juga dapat membantu siswa memahami kurikulum unik yang berbeda dari gaya belajar lainnya. Melalui permainan, guru dapat menyesuaikan strategi mereka dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa. Hal ini memungkinkan semua anak untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal tanpa terhambat oleh metode pengajaran yang kaku (Vygotsky, 1978).

Selain manfaat kognitif dan sosialnya, pendidikan berbasis bermain juga mendorong perkembangan fisik anak. Permainan yang melibatkan aktivitas motorik, seperti olahraga, ringan, atau permainan tradisional, dapat meningkatkan koordinasi tubuh dan bahkan meningkatkan kesehatan fisik anak. Dengan demikian, kegiatan belajar sambil bermain memiliki dampak komprehensif terhadap perkembangan holistik anak (Wibowo & Pratiwi, 2022).

Namun, meskipun memiliki banyak keuntungan, penerapan pendekatan pendidikan berbasis bermain masih menghadapi beberapa tantangan. Beberapa guru masih menganggap bermain sebagai kegiatan yang ringan dan membuang- buang waktu. Namun, jika dilakukan dengan benar, bermain justru dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk mencapai kemahiran dasar. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan pemahaman guru tentang peran bermain yang strategis dalam proses pengajaran (Yuliani & Mulyani, 2021).

B. Metode Penelitian

Penulisan karya ilmiah ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh dengan studi kepustakaan (library research) dengan mengumpulkan, mengolah, dan analisis data sekaligus. Teknik pengumpulan data dengan melakukan telaah terhadap buku, literatur, jurnal, internet, hasil penelitian tesis maupun disertasi serta sumber referensi lain yang mempunyai hubungan dengan topik bahasan yang akan dipecahkan. Selain itu. Merupakan kajian literatur mencoba mengumpulkan semua bukti yang sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah ditentukan sebelumnya untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Integrasi dan Optimalisasi Pembelajaran pembelajaran di SD melalui kegiatan belajar dan bermain dapat dicapai dengan menerapkan strategi yang berfokus pada pembelajaran aktif (active learning) dan pemanfaatan media edukatif.

1. Landasan Filosofis: Bermain

sebagai Kebutuhan Dasar

Dalam proses pendidikan, bermain harus bermakna sebagai metode yang terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bermain yang efektif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: fokus pada proses, menyenangkan, dan memiliki aturan tertentu. Ketika diterapkan di SD, bermain berperan sebagai jembatan antara dunia nyata dan materi kurikulum.

2. Strategi Integrasi Kurikulum

Guru perlu merancang permainan yang tidak hanya seru, akan tetapi menyambungkan permainan dan materi yang akan diajarkan ke pada siswa, akan tetapi juga relevan dengan kompetensi dasar mata pelajaran. Guru setidaknya memiliki permainan sebagai cadangan di kala permainan pertama tidak sesuai apa yang sudah direncanakan.

- a. Permainan untuk Keterampilan Kognitif (Matematika & Sains)

Permainan papan edukatif (board games), dimana permainan ini menciptakan alur seperti ular tangga pintar. Yang di mana setiap langkah atau kartu mengharuskan siswa untuk menjawab soal yang sudah di

siapkan, melakukan operasi hitung, atau menjelaskan sebuah jawaban yang sudah di jawab oleh siswa lain. Ini mengajarkan tentang logika dan konsep numerik secara nyata.

Eksperimen Interaktif:

Mengubah pelajaran Sains menjadi eksplorasi. Contoh: membuat jaring-jaring makanan melalui kartu gambar yang disusun siswa, atau melakukan perbandingan sederhana untuk memahami sifat benda.

- b. Permainan untuk Keterampilan Bahasa dan Komunikasi

Bermain peran (role-playing) Siswa diminta memerankan tokoh dalam cerita rakyat, sejarah, atau profesi. Aktivitas ini meningkatkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan empati, serta memperkaya kosa kata.

Permainan Tebak Kata/Teka-teki Silang: Melatih kemampuan memori, pemahaman, dan pengucapan kosa kata baru secara kompetitif dan menyenangkan.

- c. Permainan untuk Keterampilan Sosial dan Emosional

Permainan kelompok: Aktivitas seperti estafet pesan atau menyusun puzzle raksasa secara

berkelompok menuntut kerja sama, pembagian tugas, dan negosiasi. Kekalahan dan kemenangan dalam permainan melatih siswa untuk mengelola emosi dan bersikap sportif.

Lingkaran berbagai rasa: Meskipun bukan permainan fisik, ini adalah permainan emosional di mana siswa secara bergiliran mengungkapkan perasaan mereka terhadap suatu situasi atau pelajaran, melatih kesadaran diri dan empati.

3. Peran Guru sebagai Fasilitator dan Desainer Permainan

Kesesuaiannya pembelajaran tidak hanya bergantung pada jenis permainan, tetapi pada bagaimana guru mengelolanya. Peran guru harus berubah dari pemberi informasi menjadi pendamping yang:

- a. Menetapkan Aturan Jelas: Memastikan permainan tetap terarah pada tujuan belajar.
- b. Melakukan Debriefing: Setelah permainan selesai, guru harus memimpin diskusi untuk menghubungkan pengalaman bermain dengan konsep materi pelajaran (refleksi). Contoh: "Apa yang kalian pelajari tentang

pecahan saat membagi pizza mainan tadi?"

- c. Menyediakan Media Kreatif: Mengembangkan media pembelajaran dari bahan sederhana (kardus, daun, batu) untuk menstimulasi kreativitas dan keberlanjutan.

4. Mengatasi Tantangan

Salah satu tantangan terbesar adalah anggapan bahwa bermain membuang waktu. Solusinya adalah dengan merancang kegiatan yang efisien dan memiliki tujuan ganda (belajar sekaligus bermain). Misalnya, alih-alih ceramah tentang geografi, siswa diminta membuat peta timbul dari adonan tepung dan garam, di mana proses pembuatannya adalah bermain, sementara produknya adalah pemahaman konsep. Pendekatan ini akan meningkatkan keaktifan siswa dan mengubah suasana kelas yang pasif menjadi interaktif.

5. Strategi Optimalisasi Melalui Bermain

Optimalisasi pembelajaran di SD memerlukan pergeseran fokus dari "apa yang diajarkan" menjadi "bagaimana siswa belajar". Strategi utamanya adalah integrasi permainan yang memiliki tujuan

edukatif eksplisit di setiap mata pelajaran. Misalnya, dalam Matematika, konsep pecahan dapat diajarkan melalui simulasi membagi pizza mainan, sementara dalam Bahasa Indonesia, metode bermain peran sangat efektif untuk mempraktikkan dialog dan pemahaman alur cerita. Guru berperan sebagai desainer permainan yang memastikan kegiatan tidak hanya menghibur, tetapi juga memfasilitasi koneksi antara pengalaman konkret dengan konsep abstrak. Pemanfaatan media sederhana, seperti balok, kartu, atau bahkan barang bekas, juga menjadi kunci untuk membuat proses.

D. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini ialah dalam melakukan proses pembelajaran yang dilakukan di jenjang sekolah SD/ sederajatnya, sangat perlu menggunakan metode atau pelaksanaan yang sangat bisa membuat siswa/siswi antusias dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Anak yang sekolah di jenjang tersebut sangat memerlukan eksplorasi yang sangat mendalam untuk pengetahuan anak. Metode yang sangat memenuhi syarat dalam

melakukan kegiatan ini ialah dengan menggunakan metode bermain sambil belajar yang dimana sangat membuat anak-anak lebih bisa di kontrol dan anak-anak bebas melakukan apa saja dan mendapatkan apa yang diajarkan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(2), 56–64.
- Fitriani, R., & Lestari, N. D. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 33–42.
- Fleer, M. (2018). *Play in the Early Years: Reconsidering Sociocultural Theory*. Cambridge University Press.
- Hidayati, N., & Rahmawati, S. (2021). Belajar Sambil Bermain: Strategi Efektif dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 112–123.
- Kemendikbudristek. (2022).

- Kurikulum Merdeka: Panduan Pembelajaran dan Asesmen Sekolah Dasar. Harvard University Press.
- Lestari, P., & Fauziah, R. (2019). Integrasi Kegiatan Bermain dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak*, 4(1), 15–27.
- Piaget, J. (2013). *The Construction of Reality in the Child*. Routledge.
- Puspitasari, D., & Wulandari, E. (2020). Pengaruh Model Belajar Sambil Bermain terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(3), 201–210.
- Rahmah, S., & Hadi, R. (2023). Optimalisasi Pembelajaran SD Melalui Aktivitas Bermain Edukatif. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(1), 45–57.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Susanto, A. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wibowo, A., & Pratiwi, M. (2022). Pembelajaran Berbasis Bermain untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(2), 87–96.
- Yuliani, R., & Mulyani, D. (2021). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Kegiatan Bermain Edukatif di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 155–168.