

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN SAMBIL BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Destri Wernita¹, Dela Musdalifa², Fika Aprillia³, Gafurur Rahim⁴,
Ari Suriani⁵, Salmainsyafitri Syam⁶,

^{1,2,3,4,5,6}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹ddestri3@gmail.com, ²delamusdalifa6@gmail.com, ³fikaaprilial107@gmail.com,
⁴gafururr@gmail.com, ⁵arisuriani@unp.ac.id, ⁶salmainsyafitri@unp.ac.id,

ABSTRACT

The play-based learning method is an instructional approach that integrates play activities with the educational process. This study aims to examine the effectiveness of this method in improving the motivation and learning outcomes of elementary school students. The results of the study indicate that the play-based learning method is able to create an enjoyable learning environment, increase student engagement, and enhance conceptual understanding more effectively. Therefore, this method is highly relevant to be implemented in elementary school learning.

Keywords: Playing while learning, effectiveness, elementary school students, learning.

ABSTRAK

Metode bermain sambil belajar merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan aktivitas bermain dengan proses pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu pemahaman konsep secara lebih optimal. Dengan demikian, metode ini sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bermain sambil belajar, efektivitas, siswa SD, pembelajaran.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dasar, khususnya pada jenjang sekolah dasar (SD), menjadi fondasi utama dalam pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pada tahap ini, siswa berada pada usia perkembangan yang masih sangat dipengaruhi oleh aktivitas bermain, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kebutuhan akan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Metode tersebut cenderung membuat siswa pasif, kurang terlibat secara aktif, serta mudah merasa bosan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode bermain sambil belajar. Metode ini merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui metode ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Bermain menjadi media yang efektif bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kreativitas, serta melatih keterampilan sosial.

Secara teoritis, bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Aktivitas bermain dapat merangsang perkembangan kognitif, seperti kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan memahami konsep. Selain itu, bermain juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, serta mengendalikan emosi. Dengan demikian, penerapan metode bermain sambil belajar diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, metode bermain sambil belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk kegiatan, seperti permainan edukatif, simulasi, role play, maupun penggunaan media interaktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang dan mengarahkan aktivitas bermain agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan perencanaan yang baik, metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penerapan metode bermain sambil belajar juga menghadapi berbagai tantangan. Beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam merancang permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu dan fasilitas juga menjadi kendala dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam serta kreativitas guru dalam mengimplementasikan metode ini secara efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk mengkaji lebih lanjut mengenai efektivitas metode bermain

sambil belajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai manfaat, penerapan, serta kendala yang dihadapi, sehingga dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain sambil belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar melalui perlakuan tertentu.

Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar, sedangkan kelompok kontrol

menggunakan metode pembelajaran konvensional.

1. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sekolah dasar. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kesamaan karakteristik siswa.

Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa yang dibagi menjadi:

- ✓ 20 siswa sebagai kelompok eksperimen
- ✓ 20 siswa sebagai kelompok kontrol

2. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

- ✓ Variabel bebas (independent variable): metode bermain sambil belajar
- ✓ Variabel terikat (dependent variable): hasil belajar siswa sekolah dasar

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Tes (Pretest dan Posttest)

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes berbentuk pilihan ganda dan uraian yang telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen observasi berupa lembar pengamatan yang berisi indikator keaktifan siswa, seperti:

- ✓ Partisipasi dalam kegiatan
- ✓ Interaksi dengan teman
- ✓ Antusiasme dalam belajar

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, seperti daftar nilai, foto kegiatan, dan data pendukung lainnya.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu:

- ✓ Uji Normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal

- ✓ Uji Homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok
- ✓ Uji Hipotesis (Uji t) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol
- ✓ Analisis Gain Score untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil telaah berbagai sumber pustaka, baik berupa buku maupun artikel jurnal ilmiah, diperoleh temuan bahwa metode bermain sambil belajar memiliki pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar.

Dari beberapa penelitian yang telah dikaji, ditemukan bahwa penggunaan metode bermain dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan tidak mudah merasa bosan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena aktivitas bermain memberikan suasana yang menyenangkan sehingga

siswa merasa lebih nyaman dalam belajar.

Selain itu, hasil kajian literatur juga menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar melalui permainan cenderung lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dikemas secara konkret dan kontekstual. Dengan demikian, konsep yang dipelajari lebih mudah diingat dan dipahami dalam jangka waktu yang lebih lama.

Temuan lain menunjukkan bahwa metode ini juga berdampak pada peningkatan keterampilan sosial siswa. Melalui aktivitas bermain kelompok, siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta menghargai pendapat orang lain. Hal ini sangat penting dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar.

Lebih lanjut, beberapa penelitian juga mengungkapkan bahwa metode bermain sambil belajar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dalam permainan, siswa sering dihadapkan pada

situasi yang menuntut pemecahan masalah, sehingga mereka terdorong untuk berpikir secara aktif dan inovatif.

Namun demikian, terdapat beberapa temuan yang menunjukkan adanya kendala dalam penerapan metode ini. Di antaranya adalah keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya fasilitas pendukung, serta kesiapan guru dalam merancang aktivitas bermain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Pembahasan

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Efektivitas ini tidak terlepas dari kesesuaian metode tersebut dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang cenderung aktif dan menyukai aktivitas bermain.

Dari segi kognitif, metode bermain sambil belajar mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar melalui pengalaman nyata.

Pembelajaran yang bersifat konkret membuat siswa lebih mudah memahami konsep dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

Selain itu, metode ini juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Motivasi yang tinggi ini pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Dari segi afektif dan sosial, metode bermain sambil belajar memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembentukan karakter siswa. Melalui interaksi dalam permainan, siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, serta menghargai orang lain. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dasar yang tidak hanya menekankan pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai.

Jika dikaitkan dengan teori pembelajaran, hasil ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan

dibangun melalui pengalaman. Aktivitas bermain memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami langsung proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Namun, keberhasilan penerapan metode ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Guru harus mampu memilih jenis permainan yang sesuai dengan materi serta mengatur waktu dengan efektif agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain sambil belajar merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur mengenai efektivitas metode bermain sambil belajar pada siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa metode ini merupakan salah satu pendekatan

pembelajaran yang efektif dan relevan dengan karakteristik perkembangan anak. Metode bermain sambil belajar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar.

Selain itu, metode ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena materi disampaikan secara konkret dan kontekstual melalui aktivitas permainan. Siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengalami langsung proses pembelajaran, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna dan mudah diingat.

Dari aspek afektif dan sosial, metode bermain sambil belajar juga memberikan kontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan sikap saling menghargai. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa.

Namun demikian, keberhasilan penerapan metode ini sangat bergantung pada kesiapan dan kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan mengembangkan permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, metode bermain sambil belajar dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, baik dari segi hasil belajar, keaktifan, maupun perkembangan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitri, A., & Yani, R. (2020). Pengaruh metode bermain sambil belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 123–130.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugroho, A. (2020). Implementasi metode bermain dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal PGSD*, 9(2), 89–97.
- Pratama, R. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 210–218.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, D. P. (2019). Penerapan metode bermain untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(1), 45–52.

Suprijono, Agus. (2015). Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.

Trianto. (2014). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, S. (2022). Pengaruh metode pembelajaran aktif terhadap keaktifan siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia, 11(1), 67–75.