E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar

Siti Aminah[1], Noly Ramawani[2], Niki Azura[3], Stella Fronika[4], Shaqila Meitha Hasanah[5], dan Tasya Salsabillah[6]

[1]Universitas Jambi, asiti4986@gmail.com
[2]Universitas Jambi, noly1011ramawani@gmail.com
[3]Universitas Jambi, nikiazura13@gmail.com
[4]Universitas Jambi, stellafronika27@gmail.com
[5]Universitas Jambi, meithashaqila@gmail.com
[6]Universitas Jambi, tasyasalsabillahh@gmail.com

Abstrak

Penelitian kali ini peneliti menggunakan metode studi pustaka atau metode studi litelatur. Metode penelitian ini menggunakan litelatur-litelatur atau referensi-referensi yang telah ada dan terpercaya untuk dianalisis dan hasilnya digunakan untuk memecahkan permasalahan yang sedang diteliti. Pada penelitian kali ini peneliti membahas menganai pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar (SD). Belajar merupakan hal yang penting untuk mengembangkan kemampuan anak. Dengan belajar kemampuan anak dalam berbagai aspek dapat terus berkembang dan meningkat. Kamampuan yang dapat ditingkatkan meliputi beberapa aspek yaitu (1) aspek fisik-motorik, (2) aspek kognisi/kognitif, (3) aspek sosio-emosional, (4) aspek bahasa, (5) aspek moral, Dan bermain adalah dunia anak sehingga anak dan permainana adalah sesuatu yang berkaitan erat. Namun, apabila belajar dikombinasikan dengan permainan apakah pembelajaran akan efektif? dan tujuan pembelajaran akan tercapai? Serta apakah kemampuan kognitif anak akan berkembang apabila menggunakan metode belajar sambil bermain dalam pembelajaran. Dalam penelitian kali ini, peneliti akan membahas lebih dalam mengenai metode belajar sambil bermain dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar (SD).
Kata Kunci: *Belajar, Bermain, Kogitif, Metode Belajar*

Abstract

In this study, researchers used the literature study method or literature study method. This research method uses existing and reliable literature or references to be analyzed and the results are used to solve the problem being studied. In this study, the researchers discussed the effect of the learning while playing method on the cognitive development of elementary school aged children. Learning is important to develop children's abilities. By learning children's abilities in various aspects can continue to develop and improve. The abilities that can be improved include several aspects, namely (1) physical-motor aspects, (2) cognitive/cognitive aspects, (3) socio-emotional aspects, (4) language aspects, (5) moral aspects, and playing is the world of children so that Children and games are something closely related. However, if learning is combined with games, will learning be effective? and learning objectives will be achieved? As well as whether children's cognitive abilities will develop when using the learning while playing method in learning. In this study, researchers will discuss more deeply the learning while playing method and its effect on the cognitive development of elementary school-age children.
Keywords: *Learning, Play, Cognitive, Learning Method*

Corresponding Author:
Siti Aminah

Universitas Jambi ; asiti4986@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Pendidikan dapat meningkatkan kecerdasan siapapun salahsatunya adalah kecerdasan anak. Pendidikan mempunyai asal kata *Pedagogi* yang berasal dari 2 kata yaitu *Paid* (anak) dan *Agagos* (membimbing). Pendidikan dalam bahasa romawi dikenal dengan kata *Educate* yang memiliki arti mengeluarkan sesuatu yang berada didalam dan dalam bahasa inggris *to educate* memiliki arti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Ada beberapa ahli yang berpendapat mengenai pendidikan yaitu sebagai berikut:

a. Melmambessy Moses mendefinisikan pendidikan proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan informal.
b. Teguh Triwiyanto mengartikan pendidikan sebagai usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebag ai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.
c. Ahmad Tafsir menyatakan bahwa pendidikan secara luas yaitu: Pengembangan pribadi dalam semua aspeknya.

Dari beberapa definisi dan pendapat-pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar ataupun secara sengaja untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan seseorang baik softskill ataupun hardskill dan membimbing moral dan intelektual seseorang kearah yang lebih baik yang dapat berbentuk dalam pendidikan formal, nonformal, ataupun informal yang dilakukan oleh segala pihak disekolah maupun diluar sekolah.

Dalam dunia pendidikan metode belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar. Metode belajar atau metode pembelajaran menurut Hamdani (2011:80) yaitu adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Dan menurut Agus Suprijono (2013: 45) mengartikan motode pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Sehingga metode belajar dapat disimpulakan sebagai cara/pola yang dijadikan pendidik sebagai pedoman atau acuan untuk merancang pembelajaran dan menyampaikan pembelajaran.

Telah diketahui bahwa pendidikan berpengaruh pada perkembangan anak dalam berbagai aspek salah satunya aspek kognitif. Perkembangan kognitif terdiri atas 2 kata yaitu perkembangn dan kognitif. Perkembangan dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan yang berpola dalam aspek biologis, kognitif dan sosio-emosional sejak manusia dilahirkan dan berlanjut seumur hidup manusia. Dan kognitif atau cognition dalam bahasa inggris berarti pengenalan atau pengertian. Ada beberapa ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai kognitif yaitu sebagai berikut:

1. Reber & Reber (2010) menyatakan bahwa kognitif merupakan konsep umum yang mencakup aktivitas-aktivitas seperti berpikir, memahami dan menalar
2. Drever dalam Nuraini (2004) mendefinisikan bahwa kognitif adalah istilah umum yang meliputi pemahaman persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran.
3. Piaget menyatakan bahwa kognitif merupakan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya dalam (Santrock, 2008).

Dapat disimpulkan dari pendapat-pendapat tersebut bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu peningkatan kemampuan bernalah, memahami, dan mengartikan seseorang individu.

METODE

Metode penelitian terdiri dari 2 kata yaitu metode dan penelitian. Metode menurut Wina Sanjaya, (2006) adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Penelitian atau dalam bahasa inggis disebut *research*. *Research* terdiri dari 2 suku kata yaitu *re* (ulang/mengulang) serta *search* (mencari). Jadi penelitian dapat diartikan suatu kegiatan mencari ulang. Dalam konteks ini yang dapat disebut penelitian dalah kegiatan penelitian adalah suatu hal yang dicari ulang melalui metode ilmiah. Beberapa ahli berpendapat bahwa penelitian:

1. Penelitian menurut Cooper and Emory (1995) merupakan suatu kegiatan secara sistematik yang bertujuan untuk menyediakan informasi untuk memecahkan permasalahan.
2. Sekaran (2006) berpendapat bahwa penelitian adalah suatu usaha yang sistematik dan terorganisasi untuk meneliti suatu masalah spesifik yang memerlukan jawaban.
3. Zikmund et al.,(2013) mendefinisikan bahwa penelitian merupakan proses pengumpulan, pencatatan dan analisis data yang sistematik, objektif untuk membantu pembuatan keputusan.
4. Kerlinger (2006) menjelaskan bahwa penelitian merupakan investigasi terhadap fenomena empiris secara sistematik terkendali dan krisis berdasarkan teori dan hipotesis yang menyatakan hubungan antarfenomena.
5. Ferdinand (2014) menyatakan penelitian merupakan suatu proses investigasi ilmiah terhadap sebuah masalah yang dilakukan secara terorganisir, sistematik, berdasarkan pada data yang terpercaya, bersifat kritikal, dan objektif yang mempunyai tujuan untuk menemukan jawaban atau pemecahan atas satu atau beberapa masalah yang diteliti.

Sehingga dari pendapat-pendapat tersebut metode penelitian dapat didefinisikan sebagai cara sistematis untuk mencari ulang suatu informasi dari sebuah permasalah, teori, ataupun fenomena untuk dipecahkan atau dicari kebenarannya. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan metode penelitian studi pustaka atau studi litelatur. Metode penelitian ini menggunakan litelatur-litelatur atau referensi-referensi yang telah ada dan terpercaya untuk dianalisis dan hasilnya digunakan untuk memecahkan permasalahan yang sedang diteliti. Zed dalam penelitian Kartiningsih (2015) mengatakan bahwa metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Anak Sekolah Dasar (SD)

Perkembangan merupakan suatu yang berhubungan dengan keperibadian dan terintegrasi. Anak usia Perkembangan merupakan suatu yang berhubungan dengan keperibadian dan terintegrasi. Anak usia SD yang pada fase kanak-kanak berusia antara 6-11 tahun. Pada fase pertengahan fase ini kemampuan anak meliputi kemampuan dasar dalam hitung, tulis, dan baca. Ada beberapa aspek utama dalam fase perkembangan anak antara lain yaitu: (1) Aspek Fisik-Motorik, (2) Aspek Kognisi/Kognitif, (3) Aspek Sosio-emosional, (4) Aspek Bahasa, (5) Aspek Moral. Pada penelitian kali ini peneliti berfokus pada aspek kognisi/kognitif anak.

Perkembangan kognitif merupakan suatu peningkatan kemampuan seorang individu dalam berfikir, mengartikan, menalar, menerjemahkan, dan sebagainya yang mencakup kecerdasan intelektual dan moral.

Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Piaget seorang ahli psikologi mengkalisifikasikan perkembangan kognif menjadi beberapa tahap yaitu:

1. Tahap sensori (*sensori motor*) usia 0-2 tahun. Pada tahap ini ayi membangun pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik dan melibatkan panca indra.
2. Tahap praoperasional (*pre-operational*) usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata serta gambar. Cara berpikir anak pada tahap ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis.
3. Tahap operasi konkrit (*concrete-operational*) usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak telah bisa berfikir logis dan mengklasifikasikan suatu hal yang nyata atau tidak abstrak.
4. Tahap operasi formal (*formal operational*) usia 11 tahun keatas. Pada tahap ini seorang telah bisa berfikir secara logis dan lebih abstrak.

Anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasi konkrit (*concrete-operational*). Pada tahap operasi konkrit ini anak dapat merepresentasikan benda-benda yang bersifat kongkret nyata serta dapat mengklasifikasikannya/mengkategorikannya. Pada usia 7 atau 8 tahun kemampuan anak dalam mengingat suatu subtansi akan berkembang. Kemudian, pada usia 9 atau 10 tahun kemampuan anak dalam mengingat sutu ruang akan berkembang.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif

Dalam perkebangan kognitif terdapat faktor-fakto yang mempengaruhi perkembangannya. Adapun faktor-faktor tesebut sebagai berikut:

1. Faktor Hereditas
   Hereditas (keturunan) yang dimaksud faktor keturunan yaitu kemampuan kognitif seseorang dipengaruhi oleh gen turunan orangtuanya. Dan ini senada dengan teori naviteisme, dimana teori navitisme menyatakan bahwa “Setiap bayi yang lahir ke dunia masing-masing membawa potensi bawaan yang didapatkan secara genitas”.
2. Faktor lingkungan
   Lingkungan dapat berpengaruh kepada kemampuan kognitif seseorang jika lingkungan seseorang baik maka akan membawa dampak baik pula kepada orang tersebut dan sebaliknya. Dan ini senada dengan Teori Tabularasa yang diperkenalkan oleh John Locke. Teori tersebut berbunyi “Setiap anak yang terlahir ke dunia berada dalam keadaan yang suci bagaikan kertas putih dan yang dapat mengisi dan mewarnainya adalah lingkungannya”.
3. Faktor Kematangan
   Faktor ini menurut teori piaget faktor ini berhubungan sangat erat oleh perkembangan fisik anak. Perkembangan fisik yang dimaksud adalah segala organ-organ yang berkaitan dengan alat berfikir, misalnya otak dan sebagainya.
4. Faktor Pembentukan
   Faktor pembentukan merupakan faktor external atau faktor yang berasal dari luar yang merupakan segala keadaan yang mempengaruhi perkebangan kognitif. Faktor tersebut terbagi menjadi 2 yaitu faktor pembentukan sengaja (sekolah formal) dan faktor pembentukan tidak sengaja (pengaruh sekitar).
5. Faktor Minat dan Bakat

Minat merupakan suatu dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu dengan baik. Dan bakat merupakan tingkat kemampuan yang dapat mempermudah seseorang dalam melakukan sesuatu.

6. Faktor Kebebasan
   Kebebasan dalam berfikir sehingga seseorang dapat memcahkan masalah dengan berbagai cara dan sesuai dengan kebutuhan.

Karakteristik dan Kebutuhan Anak Sekolah Dasar

Setiap orang mempunyai cirikhas masing-masing. Seseorang mempunyai karakterisik yang didapatkan dari faktor bawaan atau faktor keturunan dan juga karakterisitik yang dibentuk yang merupakan pengaruh lingkungan. Karakteristik yang sifatnya biologis cenderung bersifat tetap dan karakterisik yang bersifat sosial psikologis dapat berubah-ubah karena berbagai macam faktor lingkungan.

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang cukup menarik. Dan ini patut diketahui oleh seorang guru agar guru dapat memilih dan memilah metode pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar. Adapaun karakteristiknya sebagai beerikut:

1. Senang bermain. Karena anak senang bermain sebagai seorang guru harus berinovasi dalam pembelajaran bagimana dapat mengajar secara asik dan menarik dengan belajar sambil bermain. Hal ini akan mendorong minat anak dalam pembelajaran, sehingga anak lebih antusias dan lebih enjoy dalam pembelajaran.
2. Senang Bergerak. Berbeda dengan orang dewasa anak-anak tidak dapat lama-lama berdiam diri sehingga seorang guru harus mengambangkan pembekajaran yang membawa anak bergerak.
3. Anak Senang Bekerja dalam Kelompok. Oleh karena faktor ini guru harus berinovasi dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran guru dapat memberikan pembelajaran yang membuat anak bekerja kelompok agar pembelajaran tidak monoton dan sesuai karakteristik anak. Dan dalam pembelajaran kelompok ini anak akan belajar bekerjasama, menghargai, belajar setia kawan, belajar mematuhi segala aturan kelompok, sportifitas dan sebagainya.
4. Senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Anak akan lebih memahamin sesuatu jika ia mempraktekkannya/mencobanya sendiri. Sehingga dalam pembelajaran guru dapat merancang pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk mempraktekkan dan mencoba dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah mengetahui karakteristik anak guru dapat mengetahui pembelajaran dan metode pembelajaran seperti apa yang diingakan dan dibutuhkan oleh anak. Salah satu metode yang diingakan seorang anak adalah metode belajar sambil bermain.

Metode Belajar

Metode belajar merupakan suatu cara yang digunakan pendidik untuk menyampai pembelajaran demi mencapai tujuan dari pembelajaran. Adapun salah satu metode pembelajaran yaitu metode belajar sambal bermain.

Metode Belajar Sambil Bermian

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dalam mengembangkan pengetahun, keterampilan, dan sikap yang dilakukan dengan intraksi terhadap sumber belajar. Balajar

yang dilakukan sambal bermain akan memberikan anak kesempatan untuk memanipulasi, mengulang, mengeksplorasi, dan mempraktikka serta mendapatkan berbagai macam pengetahuan. Belajar sambal bermain ini akan membawa pada suasana yang menyenangkan sehingga pembelajaran akan menarik minat anak agar lebih aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. Kegiatan belajar sambal bermain berjalan tanpa paksaan dengan dan menyanangkan, tetapi metode ini diharapkan berdampak pada perkembangan anak.

Menurut Piaget dalam Ade Holis (2016) "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 kenyatan". Bermain dapat mengoptimalkan perkembangan kemampuan dan potensi anak.

Arti dan Manfaaat Bermain Bagi Anak

Berdasarkan penelitian beberapa ahli anak dapat mengembangkan beberapa hal dalam dirinya dengan bermain. Hal-hal tersebut sebagai berikut:

1. Anak berpeluang untuk mengungkapkan ekspresi dan mengeksplor dirinya.
2. Terlihatnya minat bakat anak serta kekurangan dana kelebihan anak. Dari sini dapat dilihat bahwa anak cocok dalam hal apa agar dapat dikembangkan.
3. Anak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan lima aspek perkemabangan anak usia dini yaitu fisik, motorik, bahasa, kognitif, dan moral agama.
4. Membuat panca indra anak menjadi berkembang.
5. Motivasi untuk mencari tahu fenomena atau kejadian dan sebagainya.

Dalam mengimplentasikan arti bermain bagi anak seorang guru dapat mengembangkan pembelajaran berbasis permainan sehingga pembelajaran menjadi menyenakan. Pembelajaran yang diberikan serius tapi santai. Karena pembelajaran berbasis permaian anak dapat mengesplorasi dirinya dengan bebas sehingga dalam bermain anak mendapatatkan hal yang bermanfaat pula untuk perkembangannya. Bermain dalam belajar dalam aspek kognitif bermakna karena "**Bermain itu Belajar**". Aspek kogniti anak akan dapat dikembangkan dengan mengajak anak mengesplorasi alam dan bermain dilingkungan sekitar mereka. Hal-hal baik yang ada dilingkungan dapat ditemukan oleh anak. Salah satu contoh kegiatan mengembangkan kognitif anak dengan bermain adalah bermain menemukan tanaman yang telah ditentukan sebelunya dari ditu anak dapat mengamati tanaman yang dimaksud dan pengetahunnya tentang tanaman tersebut bertambah. Dari hal-hal tersebut dapat diketahui bahwa bermain adalah salah satu media yang krusial dalam pengembangan kemampuan berfikir anak. Kemampuan kognitif anak akan mudah berkembang dengan rasa senang yang muncul pada saat bermain. Karena rasa senang membantu perkembangan intelektual dan kemampuan berfikir anak.

.

SIMPULAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dalam pendidikan terdapat berbagai metode dalam menyampaikan pembelajaran. Metode-metode yang digunakan berguna untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi metode pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik anak dan kebutuhan anak agar anak dalam pembelajaran lebih atusias dan pembelajaran dapat berpengaruh pada perkembangan anak kea rah yang lebih baik. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah metode belajar sambal bermain. Metode belajar sambil bermain membentuk suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan hal ini karena bermain adalah dunia anak sehingga anak lebih antusian dan berminat tanpa

paksaan mengikuti pembelajaran dan hasilnya tujuan pembelajaran tercapai dan kemampuan siswa lebih mudah berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, La., (2022). *Pendidikan keluarga dalam perspektif islam*. Jurnal Pendidikan Ar-Rashid Vol.7 No 1

Sholichah, Aas Siti., (2018). *Teori-teori pendidikan dalam al-qur'an*. Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam Vol. 07/No.1.

Lestiawan, Fendi., dan Johan, Arif Bintoro. (2018). *Penerapan metode pembelajaran example non-example untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dasar-dasar pemesinan*. Jurnal Taman Vokasi Volume 6, Nomor 1

Naldi, Handra (2018). *Perkembangan kognitif, bahasa, dan perkembangan sosioemosional serta implikasinya dalam pembelajaran*. Jurnal Socius: Journal of Sosiology Research and Education, Vol. 5, No. 2.

Restu, H., Dkk. (2021). Metode penelitian. Yogyakarta: CV. Budi Utama

Ramdhan, Muhammad. (2021). *Metode penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara

Hidayat, Ariep., Dkk. (2020). *Metode pembelajaran aktif dan kreatif pada madrasah diniyah takmiliyah di kota bogor*. Jurnal Pendidikan Islam, VOL: 09/NO: 01

Rahayu, Rian Sri. (2018). *Studi literatur: peranan bahasa inggris untuk tujuan bisnis dan pemasaran*. Jurnal Pemasaran Kompetitif Vol. 1 No.4.

Khaironi, Mulianah. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Vol. 3 No. 1.

Khaulani, Fatma., Dkk. (2019). *Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar.* Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" Vol. VII No. 1.

Marinda, Leny. (2020). *Teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar*. An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Vol. 13, No. 1.

Mutia . (2021). *Characteristics of children age of basic education*. FITRAH, Volume 3 Nomor 1.

Noor, Fu`ad Arif. (2018*). Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA).* SELING Jurnal Program Studi PGRA Volume 4 Nomor 2.

Ishak, Abdurrahman Pauji. (2021). Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Anak pada Masa Pandemi di Desa Leuwigoong. Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung Vol: I No: 87.