

Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Nita Apriyani¹, Hibana², Susilo Suhrahman³

¹UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, nitaapriyani44@gmail.com

²UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, hibana@uin-suka.ac.id

³IAIN Surakarta, Indonesia, susilo.surahman@iain-surakarta.ac.id

Abstract

Learning Early childhood education is oriented to the development and needs of children. Teachers must adapt to the developmental stage and needs of children. The method of playing in early childhood learning is very important because the world of children is playing, through playing children can learn many things. Play while learning and learn while playing. Therefore, every teacher or educator will use the method according to the activities that take place. But what educators need to pay attention to is that kindergarten children have unique characteristics. Therefore, the play method is often applied in learning in kindergarten. As a result, the phase of childhood, especially early childhood, is the playing period, therefore the most appropriate method for learning in kindergarten is the play method. This research is a library study method or library research by conducting studies from various reading sources that are relevant to the problems being studied or from the theories of experts. Especially the method of playing in children's learning. Learning by using the play method is very supportive of children, and is a learning method that children should get.

Keywords: Playing Method, Early Childhood Learning

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan anak usia dini yaitu berorientasi untuk perkembangan dan kebutuhan anak. Para guru harus menyesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak. Strategi bermain dalam belajar anak usia dini sangat penting karena dunia anak-anak adalah bermain, dengan melalui bermain anak dapat belajar banyak hal. Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Oleh sebab itu setiap guru atau pendidik akan menggunakan metode sesuai dengan kegiatan yang berlangsung. Namun yang harus dipertimbangkan oleh pendidik ialah anak-anak memiliki ciri yang unik atau keunikan. Oleh sebab itu metode bermain yang sering dilaksanakan dalam strategi pendidikan di Paud. Mengakibatkan fase masa kecil teruntuk anak usia dini ialah masa main, sebab dari itu metode paling baik dilakukan dalam pembelajaran di Paud adalah metode main. Penelitian ini ialah rancangan studi perpustakaan atau *library research* dengan melakukan kajian dari berbagai sumber bacaan yang relevan dengan permasalahan yang diteliti ataupun dari teori-teori para ahli. Khususnya metode bermain dalam pembelajaran anak.

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain sangat mendukung anak, dan merupakan suatu metode pembelajaran yang seharusnya didapatkan anak.

Kata Kunci: Metode Bermain, Pembelajaran Anak Usia Dini

Pendahuluan

Pembelajaran ialah suatu proses anak agar dibangun secara terencana dibuat untuk sampai ke tujuan dan meningkatkan kesejahteraan yang telah diterapkan seperti tujuan pendidikan nasional yaitu untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini bahwasanya ialah bertujuan untuk mendukung menempatkan akar perkembangan sikap, wawasan, keahlian, dan kreativitas yang akan diperoleh seorang anak didik untuk menempatkan diri terhadap alam sekitarnya, dan untuk kemajuan serta kelanjutan kedepannya.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 Pasal 1, sistem pendidikan dalam proses pembelajaran, anak didorong untuk mengembangkan kemampuan sejak kecil agar pembinaan yang diajarkan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun dapat dilaksanakan berbagai stimulasi rangsangan pembelajaran agar dapat membantu perubahan pembentukan baik jasmani dan rohani supaya mempunyai kesanggupan dalam membentuk pembelajaran ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran anak waktu kecil bermaksud agar menumbuhkan berbagai aspek seperti pengembangan aspek perilaku dengan cara meliputi fisik motoric, social, emosi, kememdirian, nilai moral dan agama. pendidikan yang penting ialah mengobarkan semangat belajar anak agar terus terpelihara. Pendidikan juga dapat untuk meningkatkan kepribadian, wawasan dan kapasitas yang menerjang pendidikan dasar, serta meningkatkan diri menurut tujuan pendidikan sejak dini hingga kehidup selanjutnya. dengan peningkatan kekuatan dasar yang melingkupi perkembangan bahasa, kognitif, seni dan psikomotorik.

Dalam hal ini pendidikan anak tidak bisa hidup dan berkembang dengan optimal tanpa campur tangan dan bantuan orang lain, terutama keluarga. Oleh sebab itu pendidikan usia belia (dini) sangatlah urgen. Pendidikan usia dini adalah momen yang pas yang tidak terulang dalam hidup manusia, untuk membekali dan mengali

potensi anak dan pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menumbuhkan tiap-tiap potensi yang dimiliki oleh anak oleh sebab kejadian tidak bisa terurai melalui bentuk pembelajaran atas siswa yakni menyarankan sebuah pembelajaran yang mengasyikkan dengan satu rancangan yaitu metode main.

Metode ialah suatu bagian dari strategi kegiatan. Metode merupakan cara yang dalam kerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Setiap guru memilih kegiatan belajar yang akan menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun ada hal yang perlu diperhatikan oleh guru, ialah setiap anak-anak memiliki keunikan sendiri. Sebab dari itu ada cara yang lain. Seperti metode bermain yang sering dilakukan saat kegiatan pembelajaran anak. Mengibat waktu kecil terutama waktu belia ialah era main, sebab dari itu cara paling pas dilakukan dalam pembelajaran di TK ialah kegiatan bermain.

Menurut Elfiadi bermain ialah membentuk alat untuk menggantikan kekuatan yang terdapat di dalam diri anak membentuk beraneka macam kemampuan dan keahlian dalam kehidupan anak suatu saat. Dengan kegiatan bermain anak memperoleh beraneka ragam pengalaman mengetahui tentang kehidupan sekitarnya. Lewat adanya eksitasi bermain terhadap anak sehingga anak mampu memenuhi kewajiban perkembangannya, kemudian anak dapat memecahkan masalah atau kesulitan di kemudian hari. Oleh sebab itu bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan anak, akibat bermain anak dapat memiliki nilai yang sama lewat bekerja dan belajar pada orang dewasa.

Menurut Nurdyansyah.N. dan Andiek Widodo Setiap metode pembelajaran yang tepat untuk membantu anak untuk melakukan kegiatan yang mereka pelajari akhirnya anak dapat interpretasi wawasan yang baik dan bisa dikatakan sebagai cara yang aktif. Melainkan memanfaatkan cara gabungan lebih baik apabila memanfaatkan beberapa cara pembelajaran yang berbanding lewat kaunikan materi, supaya dapat menyeimbangi kegiatan belajar peserta didik dan sarana yang tersedia.

Pembelajaran anak usia dini dengan cara bermain merupakan suatu yang sangat menyenangkan bagi anak. Berdasarkan uraian diatas dapat ditekankan

bahwa bermain suatu yang asyik dalam proses pembelajaran maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Metode Bermain Dalam Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini”

Tinjauan Pustaka

Hakikat Bermain

Bermain menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “main” yang artinya suatu kegiatan untuk menyenangkan hati atau melakukan aktivitas (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tanpa menggunakan alat). Bermain merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan, serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya.

Adapun menurut Novi Mulyani, Dalam bahasa Inggris bermain disebut dengan *play*. Dalam hal ini bermain ialah suatu kegiatan yang dilakukan secara suka rela dan tanpa ada kesepakatan atau tekanan dari luar. Oleh karena itu bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditumbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Jadi dapat diartikan bahwa bermain adalah aktivitas yang nonserius, tanpa terikat aturan, membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat serta dilakukan dengan sukarela tanpa ada paksaan dari siapapun.

Bermain dapat mempengaruhi anak usia dini untuk mempelajari banyak hal, mengenal aturan, bersosialisasi yang baik, menempatkan diri, menata emosi, dan menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa). Pendapat menurut oleh Ailwood: *has the meaning that in early childhood education institutions play is defined as an agreement between knowledge and discourse that occurs in children, parents, education, family, psychology and validation of the state. It can be interpreted that playing makes activities that are carried out voluntarily, fun and without coercion, and playing activities can be done alone, with teachers, family and peers.*

Pendapat menurut oleh Ailwood, ialah mempunyai makna bahwa di lembaga Paud bermain diartikan suatu persetujuan antara pengetahuan dan wacana yang kejadian saat siswa, wali murid, pembelajaran, saudara, kognitif dan validasi atas kebangsaan. Dapat diartikan maka main membuat kegiatan yang dilaksanakan

secara sukarela, menyenangkan dan tanpa paksaan, dan aktivitas bermain dapat dilakukan sendiri, bersama guru, keluarga dan teman sebaya. dengan aktivitas bermain anak-anak dapat mengetahui peraturan (sistematis), berkerjasama, dan bersosialisasi.

Menurut Sarayati bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar dan saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya sekaligus bermain berfungsi sebagaimana kita mengetahui sejauhmana aktivitas yang dilaksanakan anak kegiatannya bisa dilakukan saat wujud bermain atau bukan. Menurut pendapat Moeslichatoen, mengelompokkan beberapa kegiatan bermain berdasarkan pada keinginan anak atau kegemaran anak, yaitu permainan yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Seperti perbermainan bebas dan spontan, bermain peran, bermain dengan kegiatan membentuk dan mengatur, bertarung dan olahraga. Sebagian besar membentuk pekerjaan mandiri, anak akan selalu bermain hingga ia tidak berkeinginan lagi atau sudah puas untuk bermain.

Bermain berdasarkan pendapat (Mayesty, 1990:196-197) dalam Mursid adalah pekerjaan yang paling disukai anak-anak, bermain dijadikan metode pembelajaran. Karena setiap hari atau sepanjang hari kegiatan anak tidak bisa lepas dari bermain, saat siswa main ialah hidupnya atau hidupnya ialah main. Oleh sebab itu kegiatan main adalah hal paling disukai oleh anak-anak. Ketika bermain anak-anak merasa gembira, tidak ada beban apapun dalam pikiran.

Berdasarkan pendapat Sudono (2000:1) dalam Sriyanti Rahmatunnisa, Siti Halimah, bermain ialah sebuah pekerjaan yang dilaksanakan melalui suatu alat atau tanpa menggunakan suatu alat. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat menghasilkan pengertian atau dapat memberikan informasi, Pada fase Kanak-kanak menjadi fase bermain, dengan perbermainan anak mendapatkan kesenangan dan anak dapat mengembangkan imajinasinya. Sedangkan, bermain menurut Moeslihatoen (2004:32) adalah anak belajar menguatkan diri sendiri, menguasai kehidupan, menguasai dunianya. suatu alam yang merancang untuk perjalanan dan melaksanakan analisis, karena permainan memberikan kegembiraan, kesenangan,

dan membuat anak untuk berkhayal menjadi seseorang atau sesuatu yang ada di pikirannya. Jadi bermain merupakan cermin dari berbagai perkembangan anak.

Dalam keseharian anak-anak, separuh waktu anak dihabiskan melalui kegiatan bermain. Istilah bermain disebut serupa suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan menggunakan alat ataupun tanpa memakai alat yang membuat suatu pemahaman, menyarankan suatu keterangan, menyarankan kesenangan pada anak, dan dapat menumbuhkan imajinasi anak. Bermain dapat dilaksanakan berbagai alat agar memperoleh kreativitas dan keahlian terhadap siswa. Permainan membentuk suatu pekerjaan yang memuaskan atau implusif sebab akan membuat nyaman, bagi kognitif siswa. Maka dari itu menguatkan anak untuk menumbuhkan perasaan senang secara kognitif. Begitu juga dengan keadaan permainan aktif, dimana anak mencapai suatu kesempatan bebas untuk melaksanakan eksplorasi untuk memberikan rasa ingin tahu anak yang tinggi, anak bebas mengkreasi pendapat melalui imajinasi, peran, permainan yang sehat, dan lainnya.

Menurut Docket dan Fleer dalam Nehru, bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi anak-anak. karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Kegiatan bermain bukan hanya membuat kegembiraan terhadap anak namun permainan juga dapat membentuk karakter dan menciptakan sikap dan keterampilan anak.

Menurut pandangan Susanto dalam Susanto ahmad, mengungkapkan bahwa kegiatan permainan dapat membangun tingkah laku seorang anak dan nilai-nilai karakter pada anak yakni: 1) Dengan permainan anak dapat belajar menyadari ketertiban, ketetapan dan membiasakan menerapkan komitmen yang dibangkitkan dengan permainan. 2) Anak dapat belajar menangani suatu permasalahan dalam kesusahan dari yang termudah sampai yang tersulit. 3) Melatih anak untuk bersabar menantikan hingga gilirannya tiba dan setelah teman sudah selesai bermain. 4) Anak dilatih untuk berlomba agar membuat sebuah ambisi dan cita-cita untuk dikemudian hari dan suatu kesempatan dengan memjuari dari suatu permainan. 5) Seorang anak usia belia dilatih untuk belajar melalui suatu kesempatan ke kalahan yang dialami dari sebuah permainan.

Menurut pandangan Hurlock dalam Masitoh bermain terbagi kedalam dua kategori yaitu: 1) Permainan aktif yaitu membuat anak merasa senang dan bahagia karena dengan bermain kegiatan melompat atau melakukan sesuatu dengan menggunakan alat lilin ataupun pewarna. Anak-anak akan secara aktif ketika kegiatan bermain dilakukan, namun ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab dirumah maupun disekolah, permainan aktif yang dilakukan akan timbul kesenangan individu. 2) permainan pasif sedikit menghabiskan energy karena kegiatan yang dilakukan hanyalah melihat orang lain ketika bermain. Pada permainan pasif anak hanya memandangi atau melihat orang lain bermain, seperti menonton televisi dengan adegan yang lucu atau kegiatannya hanya membaca buku saja, kegiatan tersebut adalah permainan tanpa mengeluarkan banyak tenaga tetapi kesenangan sebagian diperoleh dari anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain. Kegiatan bermain atau pembelajaran di TK yang kreatif ialah seorang anak dapat menumbuhkan sesuatu gaya dan mempelajari lika-liku kehidupan dan benda-benda yang ada di lingkungannya. Melalui kegiatan bermain kegiatan di Paud tidak hanya mengutamakan pada kegiatan yang mengerahkan pada permainan saja namun pada pertumbuhan anak itu sendiri.

Menurut Allisa Nurhaliza, Amelia Ayu Rosali, permainan membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman secara kognitif, hal ini bermamfaat bagi kehidupan anak, sesuatu yang membuat kegembiraan anak secara otomatis. Namun, sebagaimana jika anak tidak mencapai suatu era yang baik untuk mengamati lingkungan sekitarnya agar rasa ingin tahu anak terpenuhi, saat dalam keadaan main bebas, siswa bebas mengatakan idenya melalui imajinasinya, drama, permainan yang sehat, dan lainnya. Ada beberapa permasalahan yaitu: a) Permainan Sensorimotor (Praktis) ialah pada permainan ini anak memakai segala inderanya saat menprovikasikan, menjelajah suatu barang, dan kegiatan yang melatih motorik anak baik itu motorik kasar maupun halus. b) Mainan lambang Kegiatan ini dilakukan saat siswa alih bentuk kehidupan nyata dengan memberi satu tanda, kemudian berjiwa fantastis dan hebat. Dalam sebuah main pura-pura, sebagaimana nan wajar perlu diperhatikan yaitu: peralatan, arah kisah dan pemain. c) Permainan

Sosial ialah suatu permainan yang mengajak teman seumurannya untuk bermain interaksi social d) Permainan Konstruktif ialah suatu kegiatan yang mempersatukan pekerjaan reaction serta berulang-ulang dengan perwakilan suatu usulan. Main pembinaan peristiwa saat siswa menyertai dirinya dengan cara berlibur atau membina sebuah hasil atau cara solusi dari permasalahan yang diciptakan dirinya. e) Main adalah pekerjaan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu anak atau lebih sehingga memperoleh kenikmatan yang menyenangkan bagi seorang anak

Tahap Bermain

Menurut parten permainan mempunyai berbagai tahapan. Yang kegiatannya menyesuaikan dengan keadaan sosial anak-anak, yaitu: a) Unoccupied, tingkah laku anak tidak bisa di control ketika anak menyimak dan mendengar semua benda yang mengagumkan, kepeduliannya dan memenuhi tindakan sendiri, b) Solitary, ketika anak-anak asyik bermain sendiri-sendiri dalam suatu kelompok dengan berbagai alat-alat permainan, sehingga ketika bermain kelompok anak tidak peduli dan anak tidak akan terjadi kontak antara satu anak dengan anak yang lain, c) Onlooker, pada kegiatan ini anak tidak ikut terlibat dalam aktivitas anak hanya mengamati dan menyimak serta melakukan berkomunikasi dengan anak-anak saat permainan sedang terjadi; d) Paralel, saat anak-anak main dengan menggunakan sebuah benda mainan yang sama, Namun anak tidak bermain bersama-sama bahkan anak-anak tidak saling tukar menukar alat permainan, e) Associative, pada kegiatan bermain ini tidak mengarah ke satu tujuan, tetapi anak-anak saling meminjamkan alat permainan, Namun, tidak ada pembagian peran dan pembagian alat permainan, f) Anak saat main dalam suatu group, Namun, setiap anak mempunyai pembagian suatu peran yang mana satu anak atau dua anak berperan sebagai pemandu atau petunjuk bermain. Sehingga suatu kegiatan akan terstruktur, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat suasana lebih nyata.

Menurut B.E.F. Montolalu dkk, permainan sangat penting sehingga fungsi dari permainan ialah dapat memecahkan suatu permasalahan, sehingga memberikan individu keterampilan untuk memecahkan permasalahan yang timbul ketika suatu keadaan di kehidupan kelak. Masa anak-anak ialah bermain, dengan bermain anak

dapat menyerap segala sesuatu yang ada pada dilingkungannya. Aktivitas permainan berupa gerakan, pikiran atau perkataan. Pada kegiatan main terdapat beberapa gerakan yaitu: berlari, berputar, menggerakkan kedua tangannya dan seterusnya. Bermain menyusun balok atau puzzle ialah permainan yang menggunakan pikiran. Dengan bermain perkataan anak-anak dapat menjelaskan bagaimana perasaannya. Dari Beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kebutuhan anak baik dilakukan dengan sendiri maupun berkelompok. karena anak merupakan manusia yang sangat aktif dan antusias.

Berbagai pengamatan yang dilakukan oleh orang yang mahir bahwa ketika main anak bagi ahli untuk menumbuhkan apa yang ada pada dirinya, seperti: a) Anak memiliki suatu era sebagai luapan maupun investigasi dalam dirinya anak. b) Anak memiliki talenta, sehingga keahlian dan kesenjangan yang anak miliki akan datang dan terlihat pada dirinya sendiri. c) Ada beberapa perkembangan aspek pada dirinya anak usia dini yang meliputi: motorik, kognitif, afektif, spiritual, dan keseimbangan. d) Ketika bermain anggota tubuh anak digunakan seluruhnya sehingga anggota tubuh anak harus dikembangkan dengan sangat baik. e) dan menjadikan suatu motivasi untuk mengetahui suatu hal.

Menurut Mulyasa, strategi dalam belajar di Tk yang perlu direncanakan ialah secara efektif dan efisien agar anak usia dini berkembang, ada beberapa para ahli yang pernah meneliti, adalah Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough yang dijelaskan seperti ini. 1) Bahwa siswa akan tumbuh sesuai dengan kemampuannya sendiri. Seorang memiliki kerakter kepribadian yang unik. 2) Siswa secara relative ataupun secara langsung mengekspresikan perilakunya. 3) Individu seorang anak ialah melakukan kegiatan bergerak secara bebas dan anak bebas unuk bereksprimen. 4) Siswa itu memiliki sifat yang simbolik. 5) Siswa memiliki ciri rasa ingin tahu yang tinggi dan rasa penasaran pada sesuatu yang baru. 6) Seorang siswa yang kuat berjiwa petualangan. 7) Seorang siswa suka berfantasi atau berimajinasi. 8) Siswa sangat gampang untuk kesal. 9) Siswa tidak memiliki kurangnya pertimbangan saat melakukan sesuatu. 10) Kekuatan anak masih pendek ketika mengingatkan suatu hal. 11) Potensi anak saat belajar sangat besar. 12)

Ketika anak bermain bersama temannya maka anak menunjukkan ketertarikan terhadap temannya.

Strategi Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Strategi pembelajaran di PAUD, Menurut Isjoni (2010) ada beberapa strategi yaitu: 1) Strategi pembelajaran secara langsung, ialah anak bermain suatu permainan seperti bermain puzzle, balok ataupun melukis, yang mana materi pembelajarannya sudah terencana yang berisi tentang rangkain kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, dan seorang guru berperan hanya sebagai penyedia. 2) Kesuksesan belajar siswa tergantung pada setiap individu-individu anak yang bersangkutan, adapun rencana pembelajaran individual, bertujuan untuk melatih anak didik secara mandiri, ataupun kecepatan dalam suatu keberhasilan pada pembelajaran anak didik. 3) Pembelajaran kelompok dapat dilakukan dengan membuat beberapa kelompok kecil. Rencana pembelajaran *group* bukan hanya memperlihatkan kepintaran saat pembelajaran sendiri saja sebab setiap sendiri dipandang sama. Karena sebab itu dengan pembelajaran *group* siswa yang mempunyai kemampuannya biasa-biasa saja tidak akan terhabat oleh anak yang mempunyai kemampuan yang tinggi. Sebab karena itu rencana belajar *group* dapat diucapkan rencana pembelajaran efektif dan efisien. 4) Rencana pembelajaran efektif ialah rencana yang mengajarkan rancangan suatu pembelajaran, lalu mencari sebuah kepastian dan sampel dari sebuah abstrak yang mengarah kesesuatu yang nyata. Rencana pembelajarn ini juga disebut sebagai rencana belajar yang dari biasa ke khusus. 5) Rencana efisien, pada pembelajaran ini materi yang diajarkan melalui hal sesuatu yang nyata lalu secara bertahap sehingga siswa diarahkan pada materi yang cukup susah, oleh sebab itu rencana pendidikan dari yang utama ke biasa.

Dunia dalam pendidikan menurut David (1976) ialah suatu rencana, suatu metode ataupun rencana kegiatan akan dirancang untuk menuju suatu maksud khususnya pembelajaran. Sementara itu menurut Sanjaya (2008) mellcerftati strategi terkandung dalam dua hal yakni: a) Strategi pengajaran suatu raagkaian kegiatan yang penggunaan metodenya untuk pemamfaatan dari awal kekuatan ketika saat belajar. Oleh sebab itu rancangan suatu rencana baru untuk sampai pada kegiatan awal, yang tingkat perencanaanya belum mencapai pada kegiatan atau

tingkat pelaksanaan kegiatan. Dalam rencana seharusnya adalah sebuah rancangan kegiatan yang direncanakan untuk sampai pada suatu maksud eksklusif secara keefektifan dan keefisienan. b. Rencana pembelajaran dibuat untuk sampai pada tujuan tersebut. Maksudnya ialah disebabkan acuan saat menyusun rancangan kegiatan seperti awal kegiatan belajar, pemakaian fasilitas yang harus dilakukan untuk tujuan atau teknik belajar yang tetara. Dan oleh sebab itu tidak ada rancangan yang akan dijadwalkan sebelum mengerti secara tepat apa tujuan dari sebuah pembelajaran yang dibutuhkan. Maksud pembelajaran yang dibutuhkan ialah yang akan membawa dampak rencana tetap tidak sama antara satu rancan dengan rencana lainnya.

Menurut Kemp (1995) seperti dikutip oleh Sanjaya (2008) dan para ahli lainnya, mengatakan suatu rancangan pembelajaran ialah sebagian pekerjaan yang memang dilakukan oleh pendidik dan anak agar maksud belajar dapat diperoleh dengan keefektifan dan keefisienan. Hal tersebut sependapat bahwa penjelasan yang dijelaskan oleh Dick dan Carry yang menjelaskan bahwasanya rancangan pembelajaran ialah suatu bahan dan formalitas belajar yang akan dilaksanakan ketika bersama-sama agar mencapai hasil pembelajaran anak.

Ada beberapa metode yang dilakukan dalam pembelajaran pada anak usia dini. Sebagaimana penjelasan oleh Direktorat Paud tahun 2001 seterusnya Depdikbud tahun 1998, Sabil Risaldy (2014: 30-32) bahwa ada sebagian kegiatan belajar sebagai berikut ialah: 1) Cerita, ialah suatu kegiatan yang digemari anak, karena kegiatan bercerita atau mendengarkan cerita yang memperoleh akan nilai pendidikan. Dengan bercerita kemampuan berimajinasi anak dapat meningkat. Ketika memulai cerita dapat menggunakan gambaran ataupun dalam rupa lainnya seperti boneka tangan. Buatlah suatu kisah yang mengagumkan, dan memberikan waktu bagi siswa untuk mengungkapkan dan menjelaskan perasaannya sesudah ceritanya berakhir. Kisah juga sangat bermanfaat bila dilakukan sesuai dengan keinginan yang anak inginkan. 2) Nyanyi ialah suatu kegiatan pada lirik syairnya terdapat amanat-amanat yang menyimpan komponen pendidikan. Saat bersenandung anak merasa senang dan anak akan dapat terbawakan suasana hati seperti bersedih dan bergembira. Karena dengan menyanyikan lagu anak bisa

meningkatkan rasa seninya. Berkreasi, ialah suatu kegiatan yang digemari banyak anak karena berkunjung secara langsung ke wisata yang sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang diteliti disekolah ataupun di kawasan sekitarnya anak.

Rencana ini dilaksanakan di *outdoor* pertama untuk merangsang penglihatan anak agar anak memiliki kreativitas dan kemandirian, mendengarkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa, anak dapat merasakan ketenangan, dan mempunyai pengalaman langsung saat kejadian atau keadaan suatu peristiwa disekitarnya. Kegiatan ini dapat terwujud dengan cara berkreasi ke pasar, sawah, pantai, kebun binatang, dan lainnya. 4) permainan Pura-pura, melibatkan anak untuk bermain peran dengan memerankan berbagai tokoh-tokoh, benda-benda, dan peran-peran tertentu sekitar anak. Dengan kegiatan permainan pura-pura, anak akan menjadi suatu kegembiraan dan nyaman anak untuk mengikuti agar anak terpuaskan supaya anak dapat menumbuhkan sebagian khayalan (berimajinasi) dan penjiwaan atas bermain peran pekerjaan yang akan dilakukan. 5) Pertunjukkan adalah suatu pekerjaan yang mana seorang guru mengajukan satu *sampel* lebih dulu, setelah itu siswa menirukan apa yang sudah diperagakan. Kegiatan peragaan ialah untuk membuat keahlian dan cara-cara yang mengutamakan *sampel* yang baik. 6) Tugas diberikan agar dilakukan untuk memberi waktu kepada anak agar melakukan tugas yang sudah diberikan. Metode ini dijelaskan ajaran yang diberikan langsung yang sudah dirancang pendidik bahwa anak bisa memahami menurut kenyataan dan melakukan suatu tugas sampai selesai. Tugas dapat dilakukan dengan cara membuat group ataupun sendirian. 7) Latihan adalah suatu pekerjaan untuk membuat anak memahami, terlebihnya kemampuan kegiatan beraktivitas yang membuat bentuk berbagai otot-otot tubuh. Kegiatan latihan dibuatkan sesuai dengan keputusan awal secara berurutan.

Dalam hal ini, rancangan belajar yang sudah dijelaskan diatas ialah dengan main. Karena main ialah suatu rencana program ketika suatu pekerjaan pembelajaran yang berhubungan dengan anak usia dini. Serta memerlukan sebuah cara bermain, pembelajaran akan terlihat menarik, anak bisa bermain secara aktif dan nyaman, hal ini akan mudah untuk anak menyerap suatu pembelajaran.

Metodologi

Penelitian ini penulis menggunakan penelitian analisis deskriptif yang tujuannya untuk memperoleh informasi terhadap anak berkaitan dengan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini dan. Teknik pengumpulan datanya berupa wawancara, ditanya berupa primer dan sekunder yang dikumpulkan dari data yang telah di publikasikan melalui aktikel, jurnal, buku, maupun metode cetak yang lain.

Hasil Dan Pembahasan

Metode pembelajaran di TK ialah cara yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar, metode ini dirancang dalam kegiatan bermain yang bermaksud untuk menyenangkan anak. Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian analisis deskriptif yang tujuannya untuk memperoleh informasi terhadap anak berkaitan dengan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini dan. Teknik pengumpulan datanya berupa wawancara, ditanya berupa primer dan sekunder yang dikumpulkan dari data yang telah di publikasikan melalui aktikel, jurnal, buku, maupun metode cetak yang lain.

Setelah melakukan penelitian peneliti dapat menganalisis dengan cara mengumpulkan beberapa referensi dari berbagai sumber. Mengenai metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan minat belajar dan anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena kegiatan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain itu sangat menggembirakan bagi anak.

Kesimpulan

Dunia anak adalah dunia bermain. Namun disisi lain anak-anak harus belajar untuk mempersiapkan masa depannya. Oleh sebab itu para ahli menyampaikan suatu konsep “belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar”. Dengan menautkan antara kedua kata tersebut maka esensi belajar tetap ada dalam permainan anak, dan anak juga tidak bisa dipisahkan dari dunia bermainnya.

Selain karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga memiliki beragam manfaat untuk perkembangan anak usia dini. Bermain bermanfaat untuk perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan efektif, serta perkembangan sosial emosional anak.

Dengan bermain juga dapat membangun dan meningkatkan kreativitas anak. Namun juga membutuhkan peran serta dan perhatian orangtua dan guru dalam mendampingi dan memilihkan permainan yang edukatif untuk anak-anak, karena tidak semua mainan ada muatan edukatifnya. Oleh karena itu pentingnya bermain bagi anak maka esensi bermain harus ada di setiap pembelajaran anak, dan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini sangat tepat diterapkan.

Daftar Pustaka

- Ahmad Suriansyah, Aslamiah, (2011). (Edisi Pertama Cetakan) *Strategi Pembelajaran Anak Usia dini*.
- Ahmad Zaini, (2015). *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini* Vol. 3 | No. 1.
- Allisa Nurhaliza, (2016). *Amelia Ayu Rosali Pengaruh Bermain Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak* Jurnal pendidikan Paud Vol . 1 , No . 1.
- B.E.F. Montolalu dkk, (2016). *Bermain dan Permainan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka).
- Elfiadi. (2016). *Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini* Itqan, Vol. Vii, No. 1.
- Fitri Wahyuni, (2020). *Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini* Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan. Vol. 15 No. 1.
- Ida Bagus Putu Aryana, (2009). *Model pembelajaran Inovatif berwawasan lingkungan*, Pelatihan guru SMP se-Bali.
- Mulyasa, (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Masitoh, (2004). *Strategi Pembelajaran TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Nailirohmah, (2016). *Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Tarbawi Vol. 13. No. 2.

- Nehru, (2011). *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5.
- Novi Mulyani, 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Kalimedia, Depok Sleman Yogyakarta.
- Nurdyansyah.N. dan Andiek Widodo, (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center).
- Sarayati, (2019). *Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berbahasa Anak Paud Permata Bangsa*, Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (2).
- Susanto ahmad, (2011). *Perkembangan anak usia dini*. (Jakarta: prenamedia group).
- Sriyanti Rahmatunnisa, Siti Halimah, (2018). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Bermain Pasir Yaa Bunayya* : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 2 No. 1.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14
- Wiwik Pertiwi, (2017). *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini Tadbir* : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Volume 5, Nomor 2.