

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Belajar Sambil Bermain *Development Of Learning Media Based On Learning While Playing*

Lukman Pardede^{1*}, Widia Sihotang², Florenta Simbolon³, Yesi Togatorop⁴, Yulia Simanjuntak⁵, Sri Harianja⁶, Renol Simanjuntak⁷

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen

Jl.Sutomo No.4A,Perintis, Kec.Medan Tim., Kota Medan,Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: lukmanpardede1961@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i3.42>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received:

Revised:

Accepted:

Kata kunci: Media

Pembelajaran,Belajar sambil Bermain

Keywords: Learning Media, Learning While Playing This is an open access

Belajar adalah sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi dengan melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar. Belajar sambil bermain adalah pembelajaran yang menyenangkan karena merupakan suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang gembira dan mengesankan yang dapat menarik minat anak untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Kegiatan belajar sambil bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki metode yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak. Metode yang digunakan yaitu belajar sambil bermain, karena dengan adanya dunia bermain dalam ruang lingkup belajar anak bisa menjadikan pembelajaran bagi anak lebih efektif, karena dunia anak adalah dunia bermain maka harus diimbangi dengan belajar, sehingga metode belajar sambil bermain merupakan salah satu metode yang efektif dalam pembelajaran bagi anak. Dalam kegiatan ini kami menerapkan tiga metode pembelajaran yaitu, Personal space, program ini merupakan kegiatan dengan memberi kebebasan bagi siswa untuk belajar dengan metode belajar mereka sendiri. Mathematical thinking space, bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika secara utuh, mengembangkan keterampilan penalaran matematika dan keterampilan memecahkan masalah. Dreamtime space, penerapan belajar menggunakan metode ini akan melatih sarana komunikasi siswa-siswi untuk meningkatkan kepercayaan diri serta kualitas diri siswa-siswi.

Learning is a process of developing knowledge, skills, and attitudes that is carried out by interacting intensively with learning resources. Learning while playing is fun learning because it is a learning process that takes place in a happy and impressive atmosphere that can attract children's interest to be actively involved, so that learning objectives can be achieved optimally. Learning activities while playing are activities that are carried out with feelings of pleasure, without coercion, but have methods that are expected to be able to create results for good development for the child. The method used is learning while playing, because the existence of a world of play within the scope of children's learning can make learning for children more effective, because the world of children is a world of play, it must be balanced with learning, so the learning while playing method is an effective method in learning for children. In this activity we apply three learning methods, namely the Personal Room, this program is an activity that gives freedom for students to study with their own learning methods. Mathematical thinking space, aims for students to have the ability to understand mathematical concepts as a whole, develop mathematical reasoning skills and problem solving skills. Dreamtime Room, the application of learning using this method will train

students' means of communication to increase self-confidence and self-quality of students.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



How to Cite: Lukman Pardede, Widia Sihotang, Florenta Simbolon, Yesi Togatorop, Yulia Simanjuntak, Sri Harianja, Renol Simanjuntak (2023). *Petunjuk penulisan naskah Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 1(3) 167-170. doi: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i1>




PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses untuk membentuk manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, mampu berpikir secara saintifik dan filosofis tetapi juga mampu mengembangkan spiritualnya. Pendidikan tanpa guru, ibarat ruangan tanpa cahaya. Guru memiliki peran yang sangat strategis bagi dunia pendidikan, karena dari semua komponen pendidikan yang ada seperti kurikulum, sarana prasarana, metode pembelajaran, guru, siswa, orang tua, dan lingkungan, yang paling menentukan adalah guru. Kurangnya tenaga pendidik dan fasilitas pendidikan di daerah Medan menjadi masalah kualitas pendidikan di kota Medan. Maka Penggabungan Sekolah Dasar (SD) di Medan diharapkan dapat menjawab permasalahan kekurangan sarana prasarana, tenaga guru, efisiensi biaya, dan peningkatan mutu lulusan. Pada umumnya anak-anak usia dini cenderung suka bermain dari pada belajar. Agar anak usia dini tertarik untuk belajar maka perlu cara atau sarana yang sesuai dengan tingkat usianya. Belajar sambil bermain merupakan sebuah metode pendekatan pembelajaran yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak SD saat ini. Oleh karena itu, penulisan proposal ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran belajar sambil bermain dapat membangun interaksi siswa.

METODE

Metodologi penelitian yang kami gunakan yaitu metodologi diskusi. Metode pembelajaran diskusi adalah proses pelibatan dua orang peserta atau lebih untuk berinteraksi saling bertukar pendapat dan saling mempertahankan pendapat dalam pemecahan masalah sehingga didapatkan kesepakatan diantara mereka. Pembelajaran yang menggunakan metode diskusi merupakan pembelajaran yang bersifat interaktif metode diskusi dapat meningkatkan anak dalam pemahaman konsep dan keterampilan memecahkan masalah. Selain metode tersebut, Kami juga membuat 3 program mengajar yang akan kami terapkan dalam proses pembelajaran yaitu (a) Personal Space, Program personal space adalah kegiatan yang memberikan kebebasan bagi siswa untuk belajar dengan metode belajar mereka sendiri. (b) Dreamtime Space Program ini adalah kegiatan presentasi berupa story telling yang melatih public speaking, mental, dan rasa percaya diri siswa. (c) Mathematical Thinking Space Program ini adalah kegiatan mengajar dan melatih siswa dalam hal matematika tanpa rasa mumet sehingga pelajaran matematika dapat dikuasai oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program	Tanggal Pelaksanaan	Deskripsi Kegiatan	Dokumentasi
Creativity Space	7 februari - 10 Februari 2023	kami telah merealisasikan salah satu program pengajaran untuk siswa SD Swasta Nusantara Lubuk Pakam. Creativity Space metode untuk mengasah dan melatih keterampilan siswa untuk menghasilkan karya atau kerajinan tangan sehingga memiliki kreativitas tinggi. Pada pembelajaran tematik kami mengajarkan teori secara lisan terlebih dahulu mengenai keadaan hutan Kalimantan. Setelah itu mereka akan membuat gambar peta keadaan hutan Kalimantan yang disertai dengan games agar memacu siswa berkreasi. Begitu juga pada pembelajaran kesenian kami menggunakan kertas origami dengan objek keping. Kemudian para siswa dapat membentuk suatu karya origami yang mereka buat sendiri. Dengan harapan mereka dapat mengimplementasikan dan mengingat dengan baik serta melatih kemandirian.	
Dreamtime Space	13 februari - 16 februari 2023	kami telah merealisasikan salah satu program pengajaran untuk siswa SD Swasta Nusantara Lubuk Pakam. Program pembelajaran ke dua yang direalisasikan adalah Program Belajar Dreamtime Space. Dimana program dreamtime space adalah program yang memberi kebebasan terhadap siswa untuk menceritakan suatu momen dan siswa yang lain beserta guru menjadi pendengar yang baik. Pendidikan Berkualitas memfokuskan pembelajaran ini pada siswa kelas 5 (lima). Dengan adanya program ini siswa dapat bercerita dengan leluasa dan memiliki pendengar cerita yang baik.	
Mathematical Thinking Space	17 februari – 21 Februari 2023	kami telah merealisasikan salah satu program pengajaran untuk siswa SD Swasta Nusantara Lubuk Pakam. Salah satu pembelajaran yang diajarkan adalah pembelajaran Mathematical Thinking Space. Dimana pembelajaran ini adalah kegiatan mengasah dan melatih siswa dalam hal matematika tanpa rasa mumet sehingga pelajaran matematika dapat disukai semua siswa. Kami memfokuskan pembelajaran ini pada siswa kelas 3 (tiga). Adapun pembelajaran yang kami paparkan berupa penenalan konsep dasar dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dengan metode yang digunakan belajar sambil bermain sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan baik.	

SIMPULAN

Berdasarkan temuan di lapangan diketahui bahwa siswa dan siswi SD Swasta Nusantara Lubuk Pakam sangat senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran tiga program yang telah dirancang oleh kelompok kami yaitu :

1. Personal space
2. Mathematical thinking space
3. Dreamtime space

Karena metode pembelajaran nya menggunakan metode bermain para siswa menjadi lebih santai dan tidak tegang saat belajar, ini membuat para siswa menjadi tidak takut untuk mengutarakan pendapat nya. Para siswa juga menunjukkan peningkatan progres pada diri mereka setelah mengikuti program mengajar kelompok kami. Progres yang dimaksud adalah siswa mampu menumbuhkan nilai tanggung jawab, kreativitas tinggi, mandiri, dan tekun dalam menjalankan suatu hal.

REFERENSI

- Amrulloh A. Mulyoto. Jurnal Informatika Universitas Pamulang (2016).
- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan AL-URWATUL WUTSQA Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1-8.
- Darman, R. A. 2017. Mempersiapkan generasi emas Indonesia tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains Dan Pendidikan Informatika, 3(2), 73-87.
- Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990. Strategi Belajar Mengajar (Diktat Kuliah). Bandung: FPTK- IKIP Bandung.
- Supriyono, S. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 43-48.
- Udin S. Winataputra. 2003. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Wina Senjaya. 2008. Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.