

## MINAT BELAJAR ANAK SUKSES, MODEL PEMBELAJARAN SAMBIL BERMAIN YES

Surianto

Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Malek-Kabupaten Sambas

E-mail: [suriantobzr@gmail.com](mailto:suriantobzr@gmail.com)

### ABSTRAK

Kajian ini bertujuan menggali bagaimana pembelajaran dengan menggunakan metode bermain. Pada dasarnya, diskusi ini difokuskan pada bagaimana metode bermain sebagai suatu upaya dalam mengembangkan meaningful learning. Metode bermain baik secara teoritis maupun hasil penelitian mampu mendorong kreativitas, memberikan nilai-nilai emosional dan spiritual dalam pembelajaran, serta dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, metode bermain selain dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga dapat membentuk sumber daya manusia yang berkualitas melalui meaningful learning.

**Kata Kunci:** metode bermain, meaningful learning

---

### ABSTRACT

*This study aims to explore how learning uses play methods. Basically, this discussion is focused on how playing methods are an effort to develop meaningful learning. Play methods, both theoretically and research results, are able to encourage creativity, provide emotional and spiritual values in learning, and can create fun learning. Thus, besides being able to use the play method to improve student learning outcomes, it can also form quality human resources through meaningful learning.*

**Keywords:** playing method, meaningful learning

### PENDAHULUAN

Dalam pengertian yang sederhana, **guru** adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. **Guru** dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak mesti dilembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di surau atau musholla dan di rumah. (<https://www.google.com/search?q=definisi+guru&oq=Definisi+guru&aqs=chrome.1.69i57j0i1319.16618j0j7&sourceid=chrome> ( 23 Maret 2021 Pukul 06.17 )

Belajar adalah suatu cara untuk mengubah kepribadian seseorang dalam kelangsungan hidupnya, oleh sebab itu seseorang bisa sukses apabila melaksanakan belajar dengan baik dan benar. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau praktek yang diperkuat. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilaku. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah bahwa bentuk input dan output dari stimulus dalam bentuk tanggapan (<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-belajar/Akses> tanggal 22 Maret pukul 15.40 ). Pengertian keterampilan merupakan suatu kemampuan di dalam menggunakan akal, fikiran, ide serta kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah atau juga membuat sesuatu itu menjadi lebih bermakna sehingga dari hal tersebut menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Pada saat sekarang, kemauan untuk belajar bagi murid sangatlah kurang, terlebih lagi tidak adanya dukungan dari berbagai pihak.

*Dipublikasikan Oleh :  
Musyawarah Guru Pendidikan Agama Islam (MGMP)  
Kabupaten Sambas*

Untuk membendung ketidagairahan belajar anak, Guru harus melakukan peranannya sebagai pendidik dan pengajar. Disamping itu pula tugas guru bukan hanya memberikan pelajaran, tetapi guru juga harus membimbing dan membina. Dalam pembelajaran, ada istilah “, Saya Lihat Saya Kenal, Saya Dengar Saya Mengerti, Saya Kerjakan Saya Pahami “, Untuk itulah ketiga istilah tersebut di rangkum menjadi satu yaitu menyatukan pembelajaran dengan cara bermain. Tanpa disadari bahwa cara pandang kehidupan masyarakat yang serba gampang telah menjadi bagian budaya kehidupan masyarakat sekarang ini. Realitas ini mengindikasikan bahwa proses pendidikan baik di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat dapat dikatakan telah gagal untuk melahirkan dan menciptakan generasi yang memiliki karakter, visi dan komitmen yang kelak akan mampu mengangkat bangsa dari jurang keterpurukan. Fenomena yang muncul pada saat ini cukup memprihatinkan, khususnya yang terjadi dengan perilaku anak didik yang kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya kesadaran mencintai kebersamaan, serta malas belajar. Fenomena tersebut menggugah kesadaran para pelaku pendidikan, apakah sekolah telah gagal mendidik murid dalam hal menumbuhkan kecintaannya terhadap materi pelajaran.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun metode atau cara yang digunakan dalam pemecahan masalah adalah dengan menerapkan Belajar Sambil Bermain (Learning By Games) Pembelajaran ini di berikan pada muris kelas I SD. Pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin, 15 September 2019 dengan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat .Pada kegiatan awal, guru dan siswa saling memberi salam, “Assalamu’alaikum warohmatullah hiwabarokatuh”. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa, sehingga diketahui semua siswa hadir. Setelah itu, siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai yang dipimpin oleh siswa yang pertama kali hadir di sekolah, yaitu Dewa Ayu Komang Juli Adnyani. Hal ini dilakukan menghargai kedisiplinan siswa. Kemudian siswa diajak menyanyikan lagu wajib, Padamu Negeri. Setelah selesai bernyanyi, siswa melaksanakan pembiasaan membaca Ayat-ayat pendek sebelum pembelajaran. Setelah itu semua siswa menyebutkan gambar yang ada da[am buku pembelajaran. Hal ini dilakukan agar siswa terbiasa Melihat dan menyatakan apa yang dilihatnya. Setelah itu, guru memberikan apersepsi dengan menunjukkan gambar Buah-buahan. Guru dan siswa bertanya jawab tentang gambar. Hampir semua siswa mengaku pernah melihat Buah-buahan. Kemudian guru meminta siswa menyebutkan nama-nama buah-buahan yang ada pada gambar, “Bila 1 buah itu ditambah dengan 2 buah maka anak menjawab 3 buah. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu melalui bermainan murid harus mampu menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 - 5, dan mampu menyelesaikan masalah yang terkait dengan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Pada kegiatan penutup, guru bersama melaksanakan refleksi terhadap proses pembelajaran, siswa mengatakan pembelajaran sangat menyenangkan. Selanjutnya murid diajaj bernyanyi dengan judul “ Satu tambah Satu “ sambiaing mengacungkan jari,. mengakhiri pembelajaran dengan ucapan salam,

### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil pembelajaran Belajar Sambil Bermain dapat disimpulkan antara lain, Dengan metode belajar sambil bermain dapat menimbulkan minat belajar murid dan sekaligus dapat menciptakan kreatifitas murid dalam proseb belajar mengajar

### **REFERENSI**

<https://www.google.com/search?q=definisi+guru&oq=Depinisi+guru&aqs=chrome.1.69i57j0i1319.16618j0j7&sourceid=chrome> ( 23 Maret 2021 Pukul 06.17 )  
<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-belajar/> Akses tanggal 22 Maret pukul 15.40 )

<https://kbbi.web.id/masalah> (23 Maret 2021 pukul 14.04  
<https://www.kompasiana.com/nabupaloh/550d5ef9813311502cb1e2cc/belajar-sambil-bermain-learning-by-games>, (23 Maret 2021 pukul 17.16 )