

METODE BERMAIN SEBAGAI ALTERNATIF PENGEMBANGAN *MEANINGFULL LEARNING*

Oleh: Astuti Wijayanti
Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Sains UNY

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 *meaningfull 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 *meaningfull learning*.

Kata kunci: metode bermain, *meaningfull learning*.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Mulyasa (2006: 5) persoalan bangsa Indonesia saat ini selain disintegrasi bangsa adalah berlangsungnya pendidikan yang kurang bermakna bagi pengembangan pribadi dan watak siswa, yang berakibat menurunnya moralitas dan kesadaran makna hakiki kehidupan. Siswa masih cenderung diminta untuk menghafal dibanding memahami satu pelajaran untuk dikaitkan dengan kehidupan yang ada di sekitar siswa. Siswa tidak diajarkan untuk dapat bebas berpikir, memaknai apa yang dipelajari, dan berkreasi. Kondisi tersebut mengakibatkan lulusan pendidikan cenderung kurang memiliki kepekaan dalam membangun silaturahmi, toleransi, dan kebersamaan dalam kehidupan masyarakat yang majemuk.

Siswa sebagai generasi penerus akan menerima warisan lingkungan alam dan sosial dari generasi sebelumnya, bertanggung jawab menjaga atau memperbaiki warisan yang ditinggalkan. Besarnya tanggung jawab tersebut menuntut guru untuk tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, melainkan juga nilai-nilai emosional dan spiritual dalam pembelajaran, serta dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (kognitif, afektif, dan psikomotorik).

B. Permasalahan

Rumusan masalah dalam kajian ini adalah: bagaimana pengembangan *meaningfull learning* melalui metode bermain dalam pembelajaran sains?

C. Urgensi Masalah

Pembelajaran bermakna akan terwujud dengan adanya pelibatan siswa secara aktif fisik, mental, maupun sosial dalam pembelajaran. Namun kenyataan sekolah di Indonesia belum demikian. Oemar Hamalik (2003) mengatakan bahwa pendidikan tradisional di Indonesia dengan "Sekolah Dengar"-nya tidak mengenal, bahkan sama sekali tidak menggunakan asas aktivitas dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut dapat menyebabkan terjadinya pengerdilan potensi anak, padahal setiap anak lahir dengan membawa potensi yang luar biasa.

Kegiatan aktif siswa merupakan titik awal dari suatu proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada diri seseorang ketika berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Dengan adanya partisipasi yang optimal maka pengalaman belajar yang diperoleh akan semakin mantap dan pencapaian tujuan belajar lebih efektif dan efisien. Hal tersebut menjadi tantangan bagi guru, bagaimana menciptakan pembelajaran yang kreatif, profesional dan menyenangkan, dengan memberikan kemudahan belajar kepada siswa secara efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

Menjadi guru kreatif, profesional, dan menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat

mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang baik. Metode bermain merupakan alternatif yang tepat karena metode tersebut terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan aktivitas siswa dalam kelompok (Astuti, 2007). Selain itu, metode bermain juga dapat membantu pemahaman konsep sains, serta suasana bermain dalam pemahaman konsep materi pelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, aktivitas belajar Sains (IPA) dalam proses pemahaman konsep akan lebih bermakna. metode ini bukanlah suatu metode yang 'asing' di telinga sebagian kalangan, hanya saja pengembangan dari metode tersebut yang masih kurang familiar dalam rangka untuk mengembangkan *meaningful learning*.

PEMBAHASAN

A. Metode Pembelajaran Sains

Definisi belajar menurut Hamalik (2001: 36) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (*learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*). Senada dengan pendapat tersebut Syaiful Sagala (2009: 159) mengungkapkan bahwa belajar adalah proses membangun makna dan pemahaman, oleh si pembelajar, terhadap pengalaman informasi yang disaring dengan persepsi, pikiran, perasaan. Jadi, belajar dapat dikatakan sebagai memproduksi gagasan. Belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat konstan dan berbekas. Dari pendapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang membentuk kemampuan-kemampuan baru yang dimiliki dalam waktu lama (konstan) dan dilakukan secara sadar melalui interaksi dengan lingkungan.

Sains tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan saja. Cain dan Evans (Nuryani, 2005) menyatakan sains mengandung empat hal, yaitu: konten atau produk, proses atau metode, sikap dan teknologi. Jika sains mengandung empat hal tersebut, maka ketika belajar sains pun siswa perlu mengalami keempat hal tersebut. Dalam pembelajaran sains, siswa tidak hanya belajar produk saja, tetapi juga harus belajar aspek proses, sikap, dan teknologi agar siswa dapat benar-benar memahami sains secara utuh.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, pembelajaran sains merupakan sesuatu yang harus dilakukan oleh siswa bukan sesuatu yang dilakukan pada siswa sebagaimana yang dikemukakan dalam National Science Educational Standart (1996: 20) bahwa "*Learning science is an active process. Learning science is something student to do, not something that is done to them*". Dengan demikian, dalam pembelajaran sains siswa dituntut untuk belajar aktif yang terimplikasikan dalam kegiatan secara fisik maupun mental, tidak hanya mencakup aktivitas *hands-on* tetapi juga *minds-on*.

Keberhasilan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh penerapan metode pembelajaran. Menurut Nuryani (2005: 92), metode lebih menekankan pada teknik pelaksanaan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah berbagai cara pembelajaran yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam belajar, aktivitas jasmani dan rohani harus dihubungkan. Menurut Piaget (Nasution, 2000: 59), seorang anak berpikir sepanjang dia berbuat. Agar siswa berpikir sendiri, ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru timbul setelah anak berpikir pada taraf perbuatan. Hal ini senada dengan pandangan Teori Belajar Konstruktivisme menyatakan bahwa belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. Siswa memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri.

Dalam proses pembelajaran sains, guru perlu mengajarkan berbagai keterampilan, dan menginternalisasikan nilai-nilai (sportifitas, jujur, disiplin, kerjasama, dan lain-lain). Pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran sains tersebut diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi

yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap materi pelajaran sains.

B. Bermain

Menurut Anggani Sudono (2004: 1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Muslichatoen (1999: 24) juga menyimpulkan bahwa bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Dikemukakan beberapa ciri kegiatan bermain oleh Dworetzky (Moeslichatoen, 1999: 31) yaitu sebagai berikut:

- a. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dikerjakan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
- e. Kelenturan. Bermain itu perilaku lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak, selain itu juga akan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Guru dapat memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi, sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami anak dengan lebih mudah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Brunner (Tedjasaputra, 2001: 11) yang mengatakan bahwa perilaku-perilaku rutin yang dipraktekkan dan dipelajari berulang-ulang dalam situasi bermain akan terintegrasi dan bermanfaat untuk memantapkan pola perilaku sehari-hari.

Manfaat bermain

Manfaat bermain dalam Teori Modern Bermain, dibedakan menjadi tiga yaitu Teori Psikoanalitik, Perkembangan Kognitif, dan Teori Belajar Sosial. Teori Psikoanalitik menerangkan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi, pengembangan rasa percaya diri dan kemampuan sosialnya. Teori Perkembangan Kognitif menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif siswa. Pada saat siswa bermain akan dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman, dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Teori Belajar Sosial menerangkan bahwa bermain merupakan alat untuk sosialisasi, siswa akan mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan kemampuan sosial.

Menurut Vygotsky (Tedjasaputra, 2001: 10) bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi siswa dan berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosi siswa. Menurut Heterington dan Parke (Moeslichatoen, 1999: 34), bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Belajar sambil bermain akan memungkinkan siswa meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial siswa serta untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa kelak. Jadi berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.

C. Pembelajaran Bermakna (*Meaningfull Learning*)

Menurut Yasminee Jumani (2008), *meaningful learning is a process of recognizing a relationship between new information and something else already stored in long-term memory.* Pembelajaran bermakna adalah sebuah proses mengenal sebuah hubungan di antara informasi baru dengan sesuatu yang telah tersimpan lama di dalam memori. Bartlet menambahkan bahwa pembelajaran lebih bermakna adalah proses pembelajaran yang membangun makna (input), kemudian prosesnya melalui struktur kognitif sehingga akan berkesan lama dalam ingatan/memori (terjadi rekonstruksi). Sementara itu, menurut John Dewey, pembelajaran sejati adalah lebih berdasar pada penjelajahan yang terbimbing dengan pendampingan daripada sekedar transmisi pengetahuan. Pembelajaran merupakan *individual discovery*. Hal tersebut senada dengan pendapat Burton (1962: 25) bahwa "*Learning is experience*". Pengalaman merupakan sumber dari pengetahuan, nilai dan keterampilan. Pendidikan memberikan kesempatan dan pengalaman dalam proses pencarian informasi, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan bagi kehidupannya sendiri (www.bocahkecil.info/belajar-bersama-alam.html).

Kegiatan pembelajaran akan menjadi bermakna bagi siswa jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi siswa. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya. Anonim (2008) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*) merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermakna merupakan hasil dari peristiwa mengajar ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa.

Adapun keadaan yang dapat memfasilitasi terwujudnya *meaningful learning* antara lain, yaitu: 1) siswa telah memiliki kumpulan *meaningful learning*; 2) Siswa telah memiliki pengetahuan awal yang berhubungan dengan informasi baru; 3) Siswa sadar akan informasi yang dipelajari sebelumnya berhubungan dengan informasi yang baru (Yasminee Jumani, 2008). Ketika pendekatan pembelajaran siswa dengan sikap bahwa mereka dapat membuat pengertian yang lainnya dari informasi yang ada. Ketika mereka memiliki kumpulan *meaningful learning* mereka akan lebih semangat belajar karena informasi dapat bermakna.

Proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Dengan demikian, agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukannya secara harmonis konsep-konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Dengan kata lain, belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang/guru menjelaskan.

Contoh kegiatan bermain dalam pembelajaran Tema Air

Tantangan PANCURAN WUDHU

1. Di sini telah tersedia botol air mineral dengan 4 lubang yang berbeda ketinggiannya, ember yang berisi air, selotip dan gelas air mineral. Gunakanlah alat-alat ini dengan baik.
2. Diskusikan bagaimana caranya membuat pancuran wudhu dengan air yang paling jauh..
3. Kerjakanlah tugas dengan baik.

Kunci: semakin kuat maka aku semakin jauh berlari....

Pertanyaan:

1. Bagaimana caranya mengetahui pancaran air yang terjauh?
2. Apa yang menyebabkan air itu memancar paling jauh?
3. Faktor apa yang mempengaruhi perbedaan pancaran?
4. K arah manakah pancaran air itu? Ke atas atau ke bawah?
5. Bagaimanakah bentuk air ketika dalam gelas? dan bagaimanakah bentuk air di dalam ember? Dan bagaimanakah bentuk air ketika di dalam botol?
6. Bagaimanakah sifat benda cair pada permainan ini?
7. Sebutkan manfaat air dalam kehidupan sehari-hari?

Penjelasan:

Pancaran dapat kita lihat dan membandingkannya jauh tidaknya pancaran air secara efektif dan efisien yaitu jika kita membuka selotip pada keempat lubang bersamaan → kita akan tahu kelebihan dan kekurangan kita jika kita bersama-sama dengan orang lain. Jika kita sendiri maka ...kita tak akan pernah tahu kelebihan/potensi kita.

Semakin dekat dengan dasar/semakin dalam maka tekanannya semakin besar → semakin dalam ilmu yang kita miliki maka kita akan berlari lebih jauh dari teman-teman kita yang lainnya dan lebih mudah/berani kita untuk mengamalkannya.

Sifat: Bentuk air berubah sesuai dengan tempatnya, air mengalir dari atas ke bawah dan air mempunyai tekanan.

Faktor: ketinggian lubang → belum tentu lubang yang paling tinggi yang paling jauh. Oleh karena itu, jika menjadi orang yang berkedudukan, pintar dsb jangan sombong, Allah tidak menyukai orang yang sombong. Karena yang dinilai dari diri setiap orang adalah ketakwaannya bukan kedudukannya.

PENUTUP

Secara sederhana dalam perkembangan tahap pemikiran, penanaman nilai-nilai dasar pada siswa perlu di mulai dari suatu yang konkret, nyata baru disajikan pada pengertian yang abstrak. Pada usia yang lebih dini ditekankan pada praktek dan pengalaman nyata, sedangkan pada usia selanjutnya dengan penyadaran kognitif dan pengertian. Semakin besar usia maka semakin banyak ditanamkan nilai sosialitas dan religiusitasnya. Pembelajaran dengan metode bermain lebih cocok diterapkan untuk anak SD/MI mengingat karakteristik subjek didik usia SD masih suka bermain. Oleh karena itu, hendaknya perlu dikembangkan lagi untuk bentuk permainan sains lainnya yang lebih bervariasi oleh para guru sehingga siswa akan terbiasa melakukan belajar pada konsep yang lainnya dengan senang, dan dapat memperoleh pengetahuan baru secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggiani Sudono. 2004. *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: PT Gramedia.
- Anonim. (2008). *Pembelajaran bermakna-sekilas pandang* pada tanggal 3 Mei 2009 diakses dari [www. Pembelajaranwordpress](http://www.Pembeljarawordpress)
- Astuti. (2007). *Pembelajaran sains (IPA) dengan permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV semester I pada pokok bahasan benda dan sifatnya*. Semarang: FMIPA Unnes.
- Burton, William H. 1962. *The guidance of learning activity*. New York: APPLETON-CENTURY-CROFTS, Inc.
- Carin, Arthur A., & Robert B. Sund. 1975. *Teaching science through discovery*. Columbus: Charless E. Merrill Publishing Company, Abell & Howell Company.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen, R. 1999. *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- National Science Education Standard*. (1996). Washington: National Academy Press.
- Nuryani. 2005. *Strategi belajar mengajar biologi*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

Astuti Wijayanti/Metode Bermain Sebagai..

Oemar Hamalik. (2003). *Pendekatan baru strategi belajar mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung: penerbit Sinar Baru Algesindo Bandung

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain mainan dan permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: Grasindo.

www.bocahkecil.info/belajar-bersama-alam.html yang diakses tanggal 5 April 2009.

Yasmeen Jumani. 2008. *Meaningful learning* pada tanggal 3 Mei 2009 yang diakses dari www.socyberty.com