

## EXPLORE STUDENTS' CREATIVITY WITH LEARNING BY PLAY METHOD AT SDIT AL MUNAWWAR BATU CITY

### MENGGALI KREATIVITAS SISWA DENGAN METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN DI SDIT AL MUNAWWAR KOTA BATU

**Sofiatus Zahriyah**

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al Falah Pamekasan  
Jln. Pondok Pesantren Al-Falah Sumber Gayam Pamekasan  
[sofizahriyah28@gmail.com](mailto:sofizahriyah28@gmail.com), 087863826963

#### Abstract

The learning method is a way or strategy in delivering material from a teacher to a student. The learning methods used by a teacher can determine the success of student learning. This study aims to overcome the problems faced by teachers on how to design learning that can stimulate student creativity by using the method of learning while playing at SDIT Al Munawwar Batu City. This research uses qualitative research methods and descriptive research types, namely the data collected is in the form of words, images, and not numbers. This is due to the application of qualitative methods. In addition, everything collected is likely to be the key to what has been researched. The result of this research is that Learning by Play Method provides convenience to students because they are immediately responsive and understand what is being classed by the teacher in thematic subjects theme 5 subtheme 3 about making play-doh from natural materials.

**Keywords:** creativity, students, Learning by Play Method

#### Abstrak

Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi dalam menyampaikan materi dari seorang guru kepada seorang siswa. Metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dapat menentukan keberhasilan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru tentang bagaimana cara merancang pembelajaran yang bisa merangsang kreativitas siswa dengan menggunakan metode belajar sambil bermain di SDIT Al Munawwar Kota batu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif yaitu data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti. Hasil dari penelitian ini adalah dengan metode belajar sambil bermain memberikan Kemudahan pada siswa karena mereka langsung tanggap dan paham apa yang dikelaskan oleh guru pada mata Pelajaran tematik tema 5 subtema 3 tentang membuat *play-doh* dari bahan alami.

**Kata kunci:** kreativitas, siswa, metode belajar sambil bermain

## PENDAHULUAN

Pendidikan di era saat ini sudah mulai masuk ke pelosok-pelosok desa mulai dari tingkat Taman kanak-kanak sampai tingkat menengah atas. Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan Latihan.<sup>1</sup>

Pengertian Pendidikan sudah dijelaskan dalam UU No. 20 tahun 2003. “Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat dan berakhlak (berkarakter) mulia”. Pendidikan dapat diartikan bahwa suatu proses dimana setiap individu di ajarkan bagaimana dia menjadi individu yang lebih dewasa yang mampu hidup mandiri dalam sebuah anggota masyarakat di lingkungan sekitar. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik sehingga anak menjadi lebih dewasa. Salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar.<sup>2</sup> Karena jika hanya ditekankan kepada intelektualnya saja tanpa diajarkan bagaimana mereka bersosial dengan baik itu hanya sia-sia.

Sekolah merupakan salah satu tempat dimana siswa mendapatkan pendidikan secara formal. Sekolah bukan hanya merupakan tempat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan mencari ilmu tetapi juga tempat berkumpul, bermain, serta berbagai keceriaan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Sekolah tempat terjadinya interaksi antara siswa dengan teman dan Guru, apabila siswa tidak memiliki sikap yang baik maka siswa akan sulit untuk beradaptasi dan menjalin interaksi dengan orang lain dalam kehidupan sosialnya. Sekolah mempunyai tanggung jawab terhadap pembentukan karakter pribadi dan moral siswa, oleh karena itu peran Guru cukup besar untuk menjadikan siswanya pintar dan cerdas sebagaimana diharapkan oleh orang tua siswa.

Kreativitas memang bukan salah faktor utama dalam pendidikan tapi pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menstimulus siswanya untuk

---

<sup>1</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya , 2013) hlm 10

<sup>2</sup> Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* ( Jakarta : PT Raja Grafindo, 2011.) hlm 111

mengembangkan kreativitas. Seorang guru sebagai tenaga pengajar memiliki peranan yang sangat penting untuk menciptakan kelas yang efektif dan menyenangkan. Guru selalu dituntut untuk menciptakan kelas yang hidup agar keberlangsungan pembelajaran di dalam kelas tidak jenuh dan monoton, apalagi untuk siswa sekolah dasar yang masih peralihan dari Tingkat Taman Kanak-kanak (TK). Dipikirkan mereka yang ada hanyalah bermain. Maka dari itu penelitian ini ingin mengetahui tentang bagaimana cara guru untuk menggali kreatifitas siswa dengan metode belajar sambil bermain di SDIT Al Munawwar Kota Batu.

Metode belajar sambil bermain sudah pernah dibahas oleh Ananda Wini Rosarian dan Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro pada tahun 2020 tentang “Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain”, Ananda menjelaskan bahwa metode belajar sambil bermain sangat efektif digunakan untuk membangun interaksi diantara sesama siswa mengingat mereka bersikap individualis Ketika didalam kelas. Sedangkan metode belajar dan bermain yang diterapkan oleh guru tersebut menggunakan media permainan Ular Tangga dan dari permainan tersebut tujuan pembelajaran tercapai. Perbedaan dengan peneliti ini adalah metode belajar sambil bermain digunakan untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) sedangkan penelitian ini untuk siswa Sekolah Dasar (SD)<sup>3</sup>

Diah Rizky Kartika putri juga pernah membahas metode pembelajaran ini dengan judul “Pembelajaran Angklung Menggunakan Metode Belajar Sambil Bermain”. Diah menjelaskan bahwa metode belajar sambil bermain ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari alat music tradisional Angklung. penerapan pembelajaran angklung dengan menggunakan metode belajar sambil bermain adalah strategi yang efektif untuk menarik minat anak usia dini dalam belajar angklung. Perbedaan dengan penelitian ini adalah metode belajar dan bermain dalam penelitian tersebut digunakan untuk anak Taman Kanak-kanak (TK) dan untuk mempelajari alat music, sedangkan penelitian ini digunakan untuk siswa Sekolah Dasar (SD) dan untuk

---

<sup>3</sup> Ananda Wini Rosarian dan Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro *Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain* (JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education DOI: <https://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332> Vol 3, No 2 June 2020) pages: 146 – 163

Pelajaran seni budaya dan prakarya membuat plastisin dari tepung.<sup>4</sup>

Pada tahun 2022 sitti amina dkk juga pernah meneliti metode belajar sambil bermain dengan judul “ Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar”. Amina dkk menjelaskan bahwa Metode belajar sambil bermain membentuk suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan hal ini karena bermain adalah dunia anak sehingga anak lebih antusias dan berminat tanpa paksaan mengikuti pembelajaran dan hasilnya tujuan pembelajaran tercapai dan kemampuan siswa lebih mudah berkembang. Perbedaan dengan penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan adalah literature dan referensi-referensi tanpa mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana keadaan di lapangan secara nyata, sedangkan penelitian ini mengobservasi langsung keadaan yang terjadi di lapangan.<sup>5</sup>

Menurut Mulyasa mengajar siswa dalam kelompok kecil diperlukan keterampilan mengajar dengan cara (1) memberikan tugas yang menarik dan bervariasi, (2) membimbing dan memudahkan belajar dengan mencakup penguatan, proses awal, supervisi, dan interaksi pembelajaran, (3) mengembangkan keterampilan dengan memberikan motivasi.

Sunaengsih dan Sunarya menambahkan bahwa unsur-unsur yang harus dilakukan guru untuk menunjang dalam pembelajaran dalam kelompok kecil ialah 1) guru berperan sebagai motivator, fasilitator, dan operator, 2) memanfaatkan media atau multimedia, 3) memanfaatkan sumber yang bervariasi, 4) mendiagnosis kesulitan belajar siswa, dan 5) mengembangkan komunikasi secara aktif. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengajar sangat diperlukan bagi seorang guru sebagai tenaga pengajar untuk menumbuhkan interaksi sosial serta meningkatkan relasi di dalam kelas dengan jumlah siswa yang kecil.

Menurut peaget ada beberapa tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak, *pertama*, Periode sensori motor yakni dimulai pada umur 0-2 tahun, pada saat itu

---

<sup>4</sup> Diah Rizky Kartika Putri, *Pembelajaran Angklung Menggunakan Metode Belajar Sambil Bermain* (HARMONIA, Volume 12, No. 2 / Desember 2012) <https://doi.org/10.15294/harmonia.v12i2.2519> hlm 116-124

<sup>5</sup> Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. *Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar*. (*Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), (2022)). <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66> . Hlm 465–471

mereka mulai mampu menirukan sesuatu, mengingat serta berfikir serta mulai menyadari bahwa suatu benda tetap ada meskipun sudah disembunyikan. *Kedua* periode Pra Operasional, yakni dimulai pada umur 2-7 tahun, mereka sudah mampu berkomunikasi menggunakan symbol-simbol (kata-kata, bilangan) serta masih sulit melihat pandangan orang lain (egonya tinggi). *Ketiga*, periode operasi konkret yakni dimulai pada tahun 7-11 tahun,, pada saat itu mereka sudah mampu memecahkan masalah-masalah konkret secara logis, mamahmi aturan serta memahami sesuatu yang dibalik (logika dibalik). *Keempat*, periode operasi Formal yakni dimulai pada umur 11-15 tahun, mereka mampu memecahkan masalah-masalah abstrak secara logis dan mulai tertarik dengan masakah-masalah isu sosial yang ada di sekitarnya.<sup>6</sup>

Anak kelas yang baru mulai masuk SD atau bisa dibilang masih kelas satu SD sudah dapat memahmai orang lain, mereka juga sudah mulai menaruh perhatian kepada orang lain, pada usia enam sampai tujuh tahun mereka masih belum bisa berfikir secara sistematis maka dari perlu kiranya memberikan mereka stimulus-stimulus yang dapat merangsang akal dan fikiran mereka. Sebagai seorang guru dapat mengikuti alur mereka atau dengan mengikuti kebiasaan-kebiasaan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Matzan dalam studinya menyatakan bahwa *originality respons* bisa ditingkatkan melalui tiga cara, yakni, *pertama*, menyajikan stimulus yang tidak umum sehingga respon yang konvensional itu tidak ada, *kedua*, membangkitkan beberapa respons yang berbeda pada situasi yang sama, *ketiga*, membangkitkan respon-respon yang tidak umum sebagai tekstual respons.<sup>7</sup>

Keterampilan mengajar guru dapat tercermin melalui strategi pembelajaran maupun metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Guru sebagai fasilitator di dalam kelas juga perlu perlu memanfaatkan media dan sumber belajar dengan kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa terlebih dalam pembelajaran yang sekiranya membutuhkan pemahaman yang lebih untuk siswa kelas rendah khususnya dalam pengembangan kreativitas siwa. Oleh sebab itu penelitian ini berfokus pada Upaya guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan metode belajar sambil bermain di SDIT Al Munawwar Kota batu.

<sup>6</sup> Hadjar Pamadhi dkk, *Pendidikan Seni di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.), hlm 3.5

<sup>7</sup> Ibid, hlm 3.16

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang berusaha mengungkapkan keadaan yang bersifat alamiah (kenyataan) secara utuh. Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Atau penelitian ini menggunakan data-data yang tidak bisa di ukur dengan angka secara pasti. Sedangkan Denzin dan Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan yang ada.<sup>8</sup>

peneliti memanfaatkan dua sumber data, yaitu verbal dan nonverbal. Verbal (data di peroleh secara langsung dari responden yaitu Guru kelas 1 B SDIT Al Munawwar Kota Batu) dan non verbal (sumber data berupa dokumen, fenomena dan fakta yang ditemui di lapangan).

Adapun tehnik pengumpulan data menggunakan tiga prosedur, yakni observasi (non participant, karena peneliti bukan bagian dari kelas 1 B SDIT Al Munawwar Kota Batu), wawancara (tak terstruktur dikarenakan ingin mendapatkan data yang lebih banyak dan luas tanpa berpatokan pada pedoman) dan dokumentasi (foto dan video).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan adalah harapan bagi guru setiap merencanakan pelaksanaan pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan rancangan proses keseluruhan tentang kebutuhan dan proses belajar siswa melalui sistem penyampaian yang mengembangkan bahan dan kegiatan pembelajaran.<sup>9</sup>

Guru sebagai pendesain pembelajaran perlu menentukan sumber belajar, media pembelajaran, dan dapat memanfaatkan semuanya itu dengan cara yang tepat Dengan merancang pembelajaran yang menarik, siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan maksimal. Kolnel & Zendrato mengungkap bahwa metode bermain peran guru dapat meningkatkan ketrampilan berbicara dalam pelajaran

<sup>8</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.) hlm 4-5

<sup>9</sup> Suryadi, R. A., & Mushlih, A. *Desain dan perencanaan pembelajaran*. (Yogyakarta, Indonesia: Deepublish 2019.) Hlm 21



Bahasa Indonesia. Rancangan pembelajaran didesain sedemikian rupa oleh guru untuk memudahkan guru dalam menerapkan atau mempraktikkan apa yang diharapkannya menjadi sebuah kenyataan.

Guru itu seperti seorang seniman yang memiliki keterampilan seni dan warna pengajaran yang kreatif. Guru itu bagaikan arsitek di dalam kelas yang mampu mendesain pembelajaran di kelas, didesain sedemikian rupa agar kebutuhan siswa terpenuhi. Seniman atau arsitek keduanya memiliki keterampilan dan cara tersendiri untuk merancang suatu karya, keduanya juga sama-sama memiliki kekreatifan dalam menuangkan ekspresinya ke dalam sebuah seni. Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan memanglah penting dan dapat meningkatkan gairah belajar siswa, namun guru tetap harus mengerti bahwa siswa bukanlah obyek yang selalu membutuhkan polesan atau sentuhan dalam berproses.

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda tergantung pada bagaimana orang mendefinisikannya. Tidak ada satu definisipun yang dianggap dapat mewakili pemahaman yang beragam tentang kreativitas atau tidak ada satu definisipun yang dapat diterima secara universal. Hal ini disebabkan oleh dua alasan, pertama kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional sehingga mengundang berbagai tafsiran yang beragam. Kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung pada dasar teori yang menjadi acuan pembuatan definisi kreativitas tersebut. Walaupun demikian berikut akan dipaparkan beberapa definisi kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli. Supriadi mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>10</sup>

Dalam proses perkembangan berfikir manusia ada beberapa factor yang mempengaruhi perkembangan manusia, yaitu 1) kematangan, yang mana datangnya alamiyah, artinya telah terprogram secara genetis, sebagai hasilnya kemampuan bereaksi dan berinteraksi dengan lingkungannya menjadi bertambah. 2) aktivitas, aktivitas juga memiliki andil yang besar dalam perkembangan berfikir manusia. Aktivitas berfikir seperti observasi, eksplorasi, evaluasi dan *problem solving* merupakan kegiatan berfikir yang turut andil dalam membangun kemampuan berfikir anak. 3)

<sup>10</sup> Supriadi, D. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. (Bandung: ALFABETA 2001).  
IDEALITA | Sekolah Tinggi Agama Islam Al Falah Pamekasan

tranmisi sosial, tranmisi sosial atau pengalaman belajar dari orang lain. Tanpa adanya tranmisi sosial ini orang tidak lagi memerlukan pengetahuan-pengetahuan baru untuk bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, 4) *equilibration*, adalah factor keseimbangan yang selalu diupayakan dalam berfikir sebagai akibat dari pengaruh kematangan aktivitas yang dilakukan dan tranmisi sosial.<sup>11</sup>

Aktivitas – aktivitas yang dilakukan peserta didik dengan cara observasi, eksplorasi, evaluasi, dan *Problem Solving* dapat membantu meningkatkan kreativitas-kreativitas yang ada dalam diri anak-anak. Mengingat anak di umur 6-7 tahun (kelas 1-2 SD) sudah mampu berfikir secara sistematis, maka perlulah dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan dan diperlukan alat peraga yang konkret.

Kondisi sosial siswa pada masa sekarang mulai terpengaruh dengan permainan-permainan yang modern terutama permainan- permainan elektronik yang dapat menjauhkan anak- anak dari bermain dan beraktivitas secara berkelompok, permainan-permainan tradisional yang mementingkan kebersamaan yang lama kelamaan akan berkurang jumlahnya. Melalui Pendidikan bentuk-bentuk tersebut perlu diangkat dan tentu saja harus dimodifikasi sedemikian rupa sehingga menarik bagi anak. Karakteristik anak sekolah dasar memungkinkan untuk menggemari hal tersebut karena secara psikologis mereka mulai suka melakukan kegiatan Bersama terutama yang membutuhkan aktivitas fisik.<sup>12</sup> untuk menciptakan permainan- permaianan yang menyenangkan untuk dilakukan anak-anak secara Bersama- sama tentunya tidaklah harus mahal dengan menggunakan bahan-bahan atau alat-alat yang dimiliki oleh anak-anak di rumah smasihg-masing tentunya bisa digunakan untuk permainan anak- anak Ketika di dalam kelas.

Sekolah Dasar Islam Tahfidz Al Munawwar kota Batu bukan hanya dituntut untuk belajar ilmu Umum dan Islam saja, akan Tetapi Juga diharuskan menggali kreativitas siswa di dalam kelas, artinya seorang Guru harus Bisa membuat siswa nya dapat menggali sendiri Kreativitas yang ada didalam dirinya dengan menggunakan beberapa metode ataupun media pembelajaran.

Dalam mengembangkan suatu ide pembelajaran, guru harus tetap berfokus kepada tujuan pembelajaran yang sesungguhnya. Tujuan guru mengembangkan

<sup>11</sup> Hadjar pamadhi, *Pendidikan seni di SD*, hlm 3.4

<sup>12</sup> Hadjar pamadhi, *Pendidikan seni di SD*, hlm 3.9



keterampilan dan kreatifitas pengajaran bukan hanya untuk menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan agar disukai oleh setiap siswa, melainkan guru memanfaatkan apa yang ada di sekitarnya menjadi suatu hal yang dapat menunjang tujuan pembelajaran. Setiap guru memiliki cara mengajar tersendiri di dalam kelasnya. Warna mengajar yang dimiliki guru juga berbeda-beda. Sekalipun strategi atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang satu dengan guru yang lainnya sama, akan tetapi bagaimana cara guru mempraktikkannya dalam mengajar di kelas tidak akan sama. Mengajar merupakan sebuah seni instrumental yang membutuhkan improvisasi, spontanitas, pertimbangan tentang gaya, bentuk, dan ritme yang tepat dalam menerapkan cara pengajaran yang kompleks.

Metode merupakan cara mengajar atau menyampaikan materi pelajaran yang dilakukan oleh guru di semua mata pelajaran kepada siswa. Belajar adalah perolehan pengetahuan, pemaknaan informasi baru, suatu aktivitas yang kolaboratif, reflektif, dan interpretasi Belajar merupakan perubahan tingkah laku individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya sebagai hasil dari pengalamannya. Sedangkan Bermain adalah suatu kegiatan yang melibatkan pikiran, persepsi, kemahiran sosial dan fisik melalui interaksi antar individu maupun kelompok sebagai bahan belajar. Metode belajar sambil bermain adalah metode yang relevan atau cocok untuk diterapkan guru dalam proses meningkatkan pembelajaran dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam masa peralihan dari masa Taman kanak-kanak (TK) ke Sekolah Dasar (SD) tentunya akan ada banya kendala yang akan dihadapi oleh guru kelas karena Ketika mereka masih di bangku TK yang mereka lakukan adalah bermain dan bermain. Seperti yang dikatakan oleh ibu Mulia selaku Guru kelas di kelas 1 B SDIT Al Munawwar kota batu, beliau menuturkan bahwa Ketika mengajar siswa baru itu akan ada banyak rintangan dan hambatan karena focus mereka belum menyatu, artinya masih ada yang kepikiran dengan mainan-mainan yang ada di rumah atau masih bercanda ria dengan teman-teman barunya. Untuk itu beliau harus Menyusun materi yang akan diajarkan dikelas dengan konsep yang sedemikian rupa. Artinya harus Menyusun dengan matang metode-metode pembelajaran yang akan digunakan dikelas. Salah satu contoh metode yang di gunakan oleh ibu mulia dalam pembelajaran tematik Tema 5 subtema 3 tentang membuat plastisin (*Play-doh*) dari bahan-bahan yang aman bagi anak-anak.

Menurut pakar psikologi belajar sambil bermain merupakan suatu metode yang tepat untuk anak dapat mengasah keterampilan sosial karena dapat membawa suasana yang santai. Selain itu, Ingsih juga memandang bahwa metode belajar sambil bermain merupakan cara yang dinamis untuk belajar, membangun potensi anak secara psikis, memberi kebebasan anak untuk bertindak & menyelidiki sesuatu, serta memberikan pengaruh unik dalam pembentukan hubungan pribadi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode belajar sambil bermain adalah suatu rancangan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa memahami materi belajar dan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas atau interaksi siswa.

Kegiatan bermain atau permainan yang dilakukan selama pembelajaran adalah permainan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Artinya, permainan yang dipilih bukan sekedar untuk mengisi waktu luang atau menghibur siswa, tetapi permainan yang mengandung unsur edukatif. Permainan edukatif adalah bentuk kegiatan dengan menggunakan cara atau alat pendidikan yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan berbahasa, berpikir, bergaul dengan lingkungan, dan mengembangkan kepribadian.

Permainan juga dapat memberikan manfaat bagi perkembangan aspek sosial, aspek emosi atau kepribadian, serta aspek kognisi. Berdasarkan hal tersebut untuk menerapkan metode belajar sambil bermain, guru memerlukan sumber belajar dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dengan menggunakan media atau alat peraga yang konkret Ketika pembelajaran berlangsung akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, karena mungkin dengan alat peraga tersebut dapat membuat minat siswa untuk belajar juga bertambah.

Melihat pengamatan di kelas ketiga menggunakan metode belajar sambil bermain Dalam buku tematik Tema 5 subtema 3 tentang membuat plastisin (*Play-doh*) dari bahan-bahan yang aman bagi anak-anak ini, suasana kelas menjadi aktif dan sangat menyenangkan mengingat *play-doh* merupakan permainan yang sangat disukai anak-anak dan bisa mereka buat dengan mudah dan gampang dengan alat-alat yang gampang ditemui di rumah. Sebenarnya *play-doh* ini bisa dijumpai di toko mainan dan warung-warung terdekat dengan harga yang sangat terjangkau, akan tetapi agar lebih terjangkau

keamanannya untuk anak-anak, maka mereka di ajarkan untuk membuat sendiri dengan bahan-bahan dapur yang biasa dipakai oleh ibu masing-masing di rumah.

Ibu mulia menjelaskan tata cara membuat *Play-doh* dengan menggunakan bahan utama Tepung terigu dan bahan-bahan yang lain seperti air hangat, minyak sayur, garam dan pewarna makanan. Hanya dengan bahan-bahan yang bisa di temui dirumah masing-masing sudah bisa menciptakan kelas yang menyenangkan untuk anak-anak. Ibu mulia juga menjelaskan secara rinci yang didengarkan dengan seksama oleh siswa-siswi kelas 1 B SDIT Al Munawwar kota batu tentang tatacara pembuatan *Play-doh* tersebut. Langkah -langkah pembuatan *Play-doh* dengan menggunakan tepung sebagai berikut: a) Campurkan tepung dan garam dalam satu wadah, lalu aduk hingga merata. b) Tambahkan air sedikit demi sedikit sambil terus mengaduk hingga adonan kalis dan berbentuk seperti adonan kue atau roti. c) Tambahkan minyak pada adonan agar nantinya adonan tidak mudah kering dan lebih lembut saat dimainkan. d) Bagi adonan menjadi beberapa bagian dan tambahkan sedikit pewarna makanan pada masing-masing bagian.

Setelah siswa selesai membuat *Play-doh* ibu mulia memberikan cetakan-cetakan yang berbentuk berbagai macam hewan yang kemudian menyuruh siswa untuk mencetak *play-doh* yang telah dibuat tadi menggunakan cetakan hewan yang Sudah dibagikan oleh ibu mulia. Untuk *play-doh* yang telah dicetak oleh siswa tadi dipajang di kelas tersebut, sedangkan yang belum tercetak bisa dibawa pulang oleh siswa ke rumah masing-masing.

Mafaza juga mengatakan bahwa dia dan teman-teman di kelas 1 B sangat senang jika belajar dengan menggunakan media dan metode yang bervariasi, karena dia teman-teman merasa senang dan semangat Ketika pembelajaran berlangsung.<sup>13</sup> begitu pula yang dikatakan oleh Achika, dia sangat senang Ketika belajar sambil bermain, karena membuat dia semangat belajar dan tidak mengantuk.<sup>14</sup> Jadi bisa disimpulkan bahwa siswa kelas 1 B SDIT Al Munawwar sangat senang jika belajar sambil bermain, membuat kelas lebih berwarna dan lebih hidup. Apalagi hasil karya yang tidak dikerjakan oleh teman- teman sekelas dipajang dan bisa dilihat oleh teman-teman dari kelas lain.

<sup>13</sup> Wawancara dengan mafaaza selaku ketua kelas 1 B SDIT Al Munawwar

<sup>14</sup> Wawancara dengan Achika selaku siswa kelas 1 B SDIT Al Munawwar

Bapak Rahmat selaku kepala sekolah sangat mengapresiasi atas kinerja dan semangat guru-guru dalam mengabdikan diri di Lembaga khususnya di Sekolah Dasar Islam Tahfidz (SDIT) Al Munawwar kota batu ini. Karena berkat guru-gurulah murid bisa menggali dan mengembangkan kreativitas yang mereka punya dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi dan sangat cocok digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.<sup>15</sup>

Ibu mulia juga berkata bahwa kelas yang diajari dengan menggunakan metode maupun tidak itu sangatlah berbeda susananya. Ketika kelas dengan menggunakan metode dan rancangan yang matang, akan menghasilkan kelas yang hidup dan menyenangkan. Begitupula sebaliknya, kelas yang tidak menggunakan rencana dan metode maka kelas menjadi sunyi dan tidak menyenangkan sehingga membuat siswa malas, bosan, mengantuk dan tidak fokus Ketika pembelajaran berlangsung.<sup>16</sup> Maka patutlah seorang guru mempersiapkan secara matang materi-materi yang akan dipelajari di kelas dengan menggunakan metode serta media pembelajaran yang bisa membangkitkan kreativitas siswa.

## KESIMPULAN

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode belajar sambil bermain yang digunakan oleh ibu mulia selaku guru kelas 1 B SDIT Al Munawwar pada mata Pelajaran tematik Tema 5 subtema 3 tentang membuat plastisin (*Play-doh*) dari bahan-bahan yang aman bagi anak-anak sangat cocok digunakan oleh siswa pada masa peralihan dari Taman Kanak-kanan (TK) ke Sekolah Dasar (SD) dibuktikan dengan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan dan mudah difahami oleh siswa. Kemudahan yang diperoleh siswa adalah mereka langsung tanggap dan paham apa yang dikelaskan oleh guru pada mata Pelajaran Tematik tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). *Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar*. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>

<sup>15</sup> Wawancara dengan bapak Rahmat selaku kepala sekolah SDIT AL Munawwar Kota Batu

<sup>16</sup> Wawancara dengan ibu mulia selaku guru kelas 1 B SDIT Al Munawwar kota batu

- Ananda Wini Rosarian , Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro *Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain* JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education DOI: <https://dx.doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332> Vol 3, No 2 June 2020 pages: 146 – 163.
- Diah Rizky Kartika Putri, *Pembelajaran Angklung Menggunakan Metode Belajar Sambil Bermain* <https://doi.org/10.15294/harmonia.v12i2.2519> HARMONIA, Volume 12, No. 2 / Desember 2012.
- Hadjar Pamadhi dkk, *Pendidikan Seni di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014).
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D, *Pendidikan karakter: Alat peraga edukatif media interaktif*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish. . 2018.
- Lefudin. *Belajar dan pembelajaran dilengkapi dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish. 2017.
- Lexy J, Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif* , Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011
- Mulyasa, E. *Menjadi guru profesional*. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Prastowo, A. *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan aplikasinya di sekolah/madrasah*. Jakarta, Indonesia: Kencana Prenada Media Group. 2018.
- Rahman, T. *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas*. Semarang, Indonesia: CV. Pilar Nusantara. 2018.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* , Jakarta : PT Raja Grafindo, 2011.
- Sunaengsih, C., & Sunarya, D. T. *Pembelajaran mikro*. Sumedang, Indonesia: UPI Sumedang Press. . 2018.
- Supriadi, D. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: ALFABETA, 2001.
- Suryadi. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* , Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.

Suryadi, R. A., & Mushlih, A. *Desain dan perencanaan pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish. 2019.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* , Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.