

Konsep Belajar Sambil Bermain Sebagai Pola Pembelajaran Di KB IT Permata Hati Palembang

Firyal Qanitha Nugraha¹, Yuni Syafitri², Elin Fadilah³, Sindy Aulia⁴, Yuniar⁵

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia
Email : firyalqonita0102033@gmail.com, yunisyafitri021203@gmail.com, elinfadilah 84@gmail.com, auliashindy815@gmail.com, yuniar_uin@radenfatah.ac.id

Article History:

Received: 25 Mei 2025

Revised: 29 Juni 2025

Accepted: 30 Juli 2025

Keywords: belajar sambil bermain, pembelajaran anak usia dini, PAUD, KB IT Permata Hati

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan konsep belajar sambil bermain sebagai pola pembelajaran di KB IT Permata Hati Palembang. Konsep belajar sambil bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, di mana bermain menjadi media utama dalam proses belajar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan konsep belajar sambil bermain sebagai pola pembelajaran di KB IT Permata Hati Palembang? Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan belajar sambil bermain dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan terarah seperti bermain peran, permainan edukatif, serta kegiatan seni dan eksplorasi alam. Pendekatan ini terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif anak, serta mengembangkan aspek kognitif, sosial, emosional, dan spiritual anak. Penelitian ini menggunakan 2 kelas sampel dengan jumlah anak kelas B1 = 10 anak dan B2 = 7 anak. Penelitian ini merekomendasikan agar konsep belajar sambil bermain terus dikembangkan sebagai pola utama dalam pembelajaran PAUD, karena terbukti efektif dan sesuai dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk kepribadian, karakter, serta kemampuan dasar anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu pendekatan yang efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini adalah konsep belajar sambil bermain. Bermain merupakan dunia anak, dan melalui aktivitas bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kreativitas, serta melatih kemampuan sosial dan emosional (Santrock, 2011). Menurut Jean Piaget, bermain

memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan lingkungan serta membantu perkembangan kognitif melalui proses asimilasi dan akomodasi.

KB IT Permata Hati Palembang, sebagai lembaga pendidikan Islam terpadu yang fokus pada pengembangan anak usia dini, menerapkan konsep belajar sambil bermain sebagai pola pembelajaran utamanya. Pola ini dirancang agar anak dapat belajar dalam suasana menyenangkan, aktif, dan partisipatif (Arifudin, 2019). Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna melalui permainan edukatif.

Selain itu, pendekatan ini juga sesuai dengan Kurikulum PAUD 2013 yang menekankan pentingnya pembelajaran tematik integratif dan berbasis bermain. (Sujiono, 2009) menyatakan bahwa bermain bukan hanya kegiatan rekreatif, tetapi juga merupakan proses belajar yang fundamental bagi anak usia dini. Oleh karena itu, konsep belajar sambil bermain tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga telah terbukti efektif secara praktis dalam mendukung perkembangan anak secara holistik.

Dari pembeda sebelumnya yang dilakukan oleh sujiono (2009) dan Santrock (2011). menekankan pentingnya bermain sebagai metode pembelajaran yang esensial untuk mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Menunjukkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain meningkatkan motivasi dan konsentrasi anak di TK KB IT PERMATA HATI PALEMBANG. Dengan menggunakan metode kualitatif sebagai tahap pemerolehan data yang ada.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Menurut Creswell (1998), tujuan penelitian deskriptif adalah untuk menjelaskan atau menjelaskan gejala tanpa menguji hipotesis. Pendekatan ini telah dipilih oleh para peneliti karena pendekatan ini adalah untuk menjelaskan, mengidentifikasi, mengidentifikasi, mengidentifikasi, dan meninjau masalah penerapan pelatihan terintegrasi untuk TK KB IT PERMATA HATI.

Metode perekaman data untuk penelitian ini dilakukan dengan wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Oleh karena itu, langkah - langkah yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi. Pedoman wawancara ditujukan untuk guru dan kepala sekolah di kelas, termasuk pendidikan TK KB IT PERMATA HATI. Sementara itu, pedoman pengamatan akan digunakan untuk memverifikasi kondisi fasilitas dan infrastruktur, serta implementasi proses pembelajaran. Pedoman dokumentasi digunakan untuk memeriksa dokumen arsip atau kelembagaan untuk implementasi pendidikan terintegrasi.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini kualitatif, dan oleh karena itu analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Proses analisis data berlangsung dalam tiga fase: pengurangan data, presentasi data, dan kesimpulan. "Kesimpulannya mencakup penjelasan akhir dari seluruh proses penelitian, memberikan penjelasan menyeluruh tentang masalah dalam menerapkan pendidikan terintegrasi di wilayah tersebut.

Hasil Dan Pembahasan

A. Konsep Bermain Sambil Belajar Sebagai Pola Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala sekolah KB IT PERMATA HATI Palembang, Pembelajaran pada umumnya selalu menggunakan strategi teknik dan metoda dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, beragam metoda digunakan yang disesuaikan dengan kebutuhan atau disesuaikan dengan materi pembelajaran namun pada umumnya di

Pendidikan anak Usia dini metoda yang sering digunakan adalah metoda bermain hal ini karena prinsip dalam PAUD adalah bermain sambil belajar, bunda silla sebagai Kepala Sekolah menjelaskan, Banyak metode yang bisa diterapkan disekolah akan tetapi metode ini lebih tepat diterapkan untuk pendidikan anak usia dini khususnya disekolah yang kami kelola.

Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat yang disebut masa emas (golden ege). Dengan cara ini maka dapat mengembangkan multiple intelegenci anak dengan pembelajaran yang menyenangkan akan merangsang multiple intelegenci anak yang dimiliki setiap anak. Sebagaimana diungkapkan oleh Solehuddin (2000 : 85) bahwa : “Bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel, semakin suatu aktivitas memiliki ciri-ciri tersebut itu semakin merupakan bermain”

Teori Piaget (1962) menjelaskan bahwa bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Lebih lanjut Piaget menjelaskan bahwa Perkembangan bermain berkaitan dengan perkembangan kecerdasan seseorang. Tahap perkembangan dengan permainan. Permainan fungsional dihubungkan dengan sensorimotor, simbolik berkaitan dengan praoperasional, dan aturan bermain berkaitan dengan konkrit operasional (Yus, 2013). Pada tahap praoperasional konkrit, anak mulai menggunakan symbol-simbol dalam bermain. Dalam bermain, anak mulai menirukan peran tertentu. Anak akan menirukan peran orang-orang disekitar atau yang diketahui walaupun kadang terjadi modifikasi atau perubahan dalam memainkan peran tersebut. Pada tahap operasi-operasi konkrit anak, bermain dengan menunjukkan adanya kombinasi dalam berbagai aktivitas, baik fisik maupun bahasa. Mulai kelihatan bentuk-bentuk abstrak dalam permainan yang dilakukannya.

Konsep belajar sambil bermain merupakan pembelajaran anak usia dini menggunakan metode bermain sambil belajar, hal ini karena akan menjadi salah satu faktor stimulus pada kecerdasan anak, sejalan dengan pendapat menurut (Dworetzky, 1990: 395) dalam Moeslichatoen (2004: 31), Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak (motivasi intrinsik) karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh, tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan (pengaruh positif) (Rahmat sinaga, 2018). Bukan dikerjakan sambil lalu dan tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya melainkan lebih bersifat pura-pura, cara/ tujuan bermain lebih diutamakan daripada tujuannya karena anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan, kelenturan karena bermain merupakan perilaku yang lentur dan kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Konsep belajar sambil bermain yang disampaikan oleh bunda Bili selaku guru kelas B(1) di KB IT PERMATA HATI Palembang, bahwa konsep belajar sambil bermain diterapkan melalui kegiatan yang menyenangkan namun tetap mengandung nilai-nilai pendidikan. Contohnya, anak-anak diajak bermain peran, bernyanyi sambil mengenal huruf dan angka, atau melakukan eksperimen sederhana seperti bermain air dan pasir. Guru menyisipkan materi pelajaran ke dalam aktivitas tersebut tanpa membuat anak merasa sedang belajar secara formal. Bahwa pembelajaran dilakukan secara tematik dan disesuaikan dengan usia serta perkembangan anak. Setiap tema memiliki kegiatan bermain yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif, motorik, sosial emosional, dan spiritual anak. Lingkungan kelas juga disusun agar

.....

ramah anak dan mendukung kegiatan bermain yang bermakna.

Adapun tanggapan konsep belajar sambil bermain yang disampaikan oleh bunda Eka selaku guru kelas B(2) di KB IT PERMATA HATI Palembang, dalam kegiatan sehari-hari anak dilibatkan menciptakan kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak, di mana mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini dapat dilakukan dengan memilih permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran, seperti permainan balok kayu, bentuk-bentuk binatang, puzzle, gambar buah. Menyediakan lingkungan yang aman dan nyaman, serta memberikan anak kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan mengeksplorasi.

Seperti melakukan Kegiatan sehari-hari berhitung 1-10 anak lagi malas belajar atau bosan belajarnya. Untuk menarik perhatiannya kata ambil mainan disusun baris mainan nanti dihitung atau anak-anak lagi makan menghitung makan yang dia bawa ada berapa jenis, pensil yang anak bawa juga bisa jadi contoh ada berapa atau ada balok disusun lalu dihitung. karena anak-anak sifatnya masih bermain tidak terlalu fokus, fokusnya paling lama 3-5 menit jadi untuk mengambil alinya dilakukan metode belajar sambil bermain. Bermain sambil belajar juga membantu menstimulasi otak anak, meningkatkan fungsi kognitif, mengembangkan kreativitas, dan mengasah kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah. Selain itu, bermain juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan bahasa, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengelola emosi.

Vygotsky menyatakan bahwa bermain adalah cara untuk membantu diri anak sendiri. Dengan bermain, zona of proximal development (ZPD) dilengkapi dengan scaffolding akan memperoleh stimulus sehingga akan meningkatkan mencapai potential development. Dalam bermain anak akan berlatih mengendalikan dirinya karena bermain dikontrol oleh imajiner anak sendiri. Anak dapat berpura-pura menangis dan tiba-tiba menghentikan tangisannya. Vygotsky juga menjelaskan bahwa bermain semua potensi anak akan berkembang, karena bermain umumnya berkaitan dengan kehidupan nyata/sehari-hari. Vygotsky menekankan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Menurut Vygotsky seorang anak belum dapat berpikir abstrak karena bagi mereka makna dan objek menjadi satu. Melalui bermain ia akan dapat memisahkan makna dengan objek sebenarnya. Dengan demikian, bermain merupakan proses self help tool. Keterlibatan anak dalam kegiatan bermain memberi peluang untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangannya bahkan memajukan zone of proximal development (ZPD) sehingga mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam mengembangkan kemampuannya.

B. Manfaat Bermain Sambil Belajar

Salah satu teori yang membahas kemampuan berpikir atau proses kognitif adalah teori yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom. Teori tersebut dikenal dengan nama Taksonomi Bloom. Pada Taksonomi Bloom revisi memiliki dua dimensi, dua dimensi itu adalah proses kognitif dan pengetahuan. Di mana dalam dimensi proses kognitif berisikan enam kategori yaitu: Mengingat, Memahami, Mengaplikasikan, Menganalisis, Mengevaluasi, dan Menciptakan (Anderson dan Krathwohl, 2015). Menurut Susetyo (2015) bahwa mengingat, memahami dan mengaplikasikan merupakan proses kognitif tingkat rendah. Sedangkan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan merupakan proses kognitif tingkat tinggi. Oleh karena itu, siswa dapat menguasai tingkat berpikir tinggi jika siswa mampu menguasai tingkat berpikir rendah, sehingga Taksonomi Bloom revisi dapat dijadikan acuan dalam mengukur tingkat berpikir siswa

mulai dari level terendah yaitu mengingat sampai level tertinggi yaitu mencipta.

Bermain sambil belajar tentunya permainan yang dilakukan sambil belajar agar anak tidak merasa bosan atau jenuh dengan terpakunya pada pembelajaran. Bermain sambil belajar juga dapat meningkatkan kemampuan fungsi-fungsi kognitif, psikomotor dan afektif anak. Guru dapat memilih berbagai jenis permainan yang sudah ada ataupun dapat membuat jenis permainan sendiri (Nurdiani, 2013). Dengan bermain sambil belajar anak akan mendapatkan banyak manfaat, diantara manfaatnya adalah:

1. Meningkatkan Fungsi Kognitif

Bermain tidak hanya sekedar meluapkan kesenangan semata. Bermain juga dapat dijadikan wadah untuk melakukan stimulasi kemampuan anak cara yang menyenangkan. Misalnya bermain bersama anak, orang tua dapat mengajarkan anak berhitung, dan melatih daya ingat anak. Hal-hal ini dapat untuk meningkatkan fungsi kognitif anak

2. Menjadi Lebih Kreatif

Aktivitas bermain bermanfaat untuk membuat anak lebih kreatif. Ketika bermain, anak dapat mengembangkan proses berpikirnya serta ide-ide baru sehingga kreativitasnya terbentuk. Untuk itu perlu memberikan keleluasaan kepada anak untuk bermain dengan imajinasinya sendiri, guru cukup memberikan aturan-aturan mainnya.

3. Mengasah Kemampuan Komunikasi dan Berbahasa

Sejalan dengan poin yang telah dijelaskan sebelumnya, bermain dapat membantu melatih kemampuan komunikasi. Saat bermain, guru dapat meminta anak menjelaskan urutan-urutan bermain, atau menjelaskan apa saja yang dilakukan ketika bermain.

4. Melatih Pengendalian Diri dan Emosi

Kegiatan bermain berkaitan dengan kontrol emosi anak. Sebab, dengan bermain anak dapat melatih pengendalian dirinya terutama jika ia bermain bersama teman atau orang lain. Dengan bermain bersama, anak berlatih untuk memberikan giliran bermain kepada temannya secara bergantian. Hal ini nantinya dapat mengurangi perilaku egois pada anak.

5. Melatih Keterampilan Sosial dan Empati

Bermain dapat melatih ketrampilan sosial anak dan rasa empati kepada sesama teman atau lingkungan sekitar.

6. Memiliki Hubungan Interpersonal yang Lebih Baik

Permainan akan membuat anak lebih mudah bergaul tidak menutup diri dan lebih berani berinteraksi.

7. Membuat Tubuh Lebih Sehat

Permainan yang melibatkan aktifitas fisik sangatlah penting bagi anak sehingga anak tidak hanya mendapatkan kesenangan tapi juga mendapatkan tubuh yang lebih sehat dan bugar.

8. Belajar Keterampilan Hidup

Mendapatkan keterampilan hidup bisa didapat saat bermain, ketika bermain anak dilatih untuk menghadapi tantangan serta menganalisis sekaligus menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.

9. Membuat Anak Lebih Bahagia

Ketika bermain, hormon dalam tubuh yang menghasilkan rasa senang (endorfin) akan

dikeluarkan sehingga anak merasa senang. Hal ini akan membuat mental anak menjadi lebih stabil, terhindar dari kondisi tantrum, dan gangguan emosi lainnya.

10. Mengembangkan Sikap Sportif pada Anak

Dalam sebuah permainan, ada kalanya menang dan ada kalanya kalah. Anak terbiasa dengan kalah dan menang dalam sebuah permainan, sehingga timbul sikap sportif, tidak akan rendah diri jika kalah dan tidak akan tinggi hati jika menang.

11. Menemukan Minat

Setiap Guru tentu ingin mengetahui minat anak didiknya, sehingga bisa mengembangkan potensi dalam diri anak secara maksimal. Bermain dapat mengungkapkan minat dan bakat anak secara alami, sehingga memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran secara diferensiasi.

12. Belajar Memecahkan Masalah

Dalam permainan anak akan tertantang untuk memecahkan masalah dengan dengan mengerahkan segenap pikiran dan kreativitas mereka. Sehingga anak akan terlatih untuk mengutarakan pendapat dan memecah

Dari beberapa pandangan yang telah dikemukakan dapat dinyatakan bahwa bermain merupakan proses belajar, baik disadari anak atau tidak anak telah belajar sesuatu yang berguna bagi kehidupannya. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa bermain sambil belajar bagi anak sangat besar manfaatnya. Bermain berguna untuk mengembangkan diri anak. Bermain memberi kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan anak. Ketika bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Montessori dalam Sudono, 2000). Adapun manfaat yang dirasakan anak-anak dari penerapan konsep bermain sambil belajar di KB IT PERMATA HATI Palembang, Selain anak tidak bosan anak juga mendapat ilmunya bisa berhitung dari bermain sambil belajar anak-anak juga tidak merasa tertekan tidak dipaksa untuk belajar jadi lebih seru dan mengasyikkan bagi anak-anak karna sambil bermain, selain itu juga dapat menstimulasi otak anak dalam jangka panjang sehingga dalam memorinya selalu dipenuhi oleh kegiatan yang memberi kesan positif dan tentunya membuat anak Bahagia.

C. Peran Guru Dalam Mendampingi Anak Saat Bermain Sambil Belajar

Bermain merupakan hak bagi setiap anak (Rohmah, 2016). Dengan bermain, anak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya (Sujiono dalam (Sari, 2017)). Kegiatan bermain ini dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan kelas (Mulyasa, 2012). Oleh karena itu, peran guru sangat penting. Secara luas, peran guru dalam pendidikan anak usia dini adalah sebagai pengajar, membelajarkan anak/ fasilitator, evaluator, komunikator, dan administrator (Jateng, 2015). Akan tetapi, dalam kegiatan bermain setidaknya guru mampu memerankan dirinya sebagai perencana, pengamat, model, fasilitator, elaborator, dan evaluator (Mulyasa, 2012). Berdasarkan hasil penelitian, guru berperan sebagai perencana (designer), pengamat, model, fasilitator, elaborator, dan evaluator.

Guru adalah orang dengan sejuta ide cemerlang yang profesional dalam mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh anak (Ghofar, 2017). Lebih lanjut, Ghofar (2017) menjelaskan bahwa guru yang profesional harus memiliki bakat sebagai guru, keterampilan sebagai guru, keahlian yang cakap, berjiwa sehat, berbadan sehat, berwawasan luas dan berpengalaman, berjiwa Pancasila, dan guru adalah warga negara yang baik. Sebagai tenaga profesional (Arhanuddin, 2021). Dewi dan Suryana (2020) menegaskan, guru anak usia dini memiliki tugas utama untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan, dan menilai hasil pembelajaran, serta melakukan bimbingan, pelatihan, pengasuhan, dan perlindungan (Hewi &

Asnawati, 2021). Dalam pengembangan rencana program pembelajaran (RPP), perencanaan pembelajaran PAUD meliputi perencanaan tahunan (PROTA), perencanaan semester (PROSEM), rencana kegiatan mingguan (RKM/ RPPM), dan rencana kegiatan harian (RKH/ RPPH) (Mulyasa dalam Nurhasanah, 2019; Jateng, 2015; Hewi & Asnawati, 2021).

Sebuah kegiatan proses pembelajaran harus direncanakan sedemikian rupa agar terlaksana dengan baik dengan hasil yang memuaskan. Oleh sebab itu, sebuah kegiatan bermain harus dirancang dengan baik dan cermat oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran serta memusatkan aktifitasnya pada salah satu aspek perkembangan akan sangat baik dan efektif untuk stimulasi perkembangan anak (Hewi & Asnawati, 2021). Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas B didukung oleh data observasi dan dokumentasi diketahui bahwa guru berperan aktif sebagai fasilitator dan pendamping. Guru tidak hanya mengawasi tetapi juga ikut terlibat dalam aktivitas bermain anak, memberikan stimulus, dan mengarahkan permainan agar tetap mengandung unsur pembelajaran dan bahwa guru juga harus peka terhadap minat anak agar kegiatan bermain lebih efektif dan menyenangkan (WASHFIYAH, 2023). Para guru disekolah KB IT PERMATA HATI Palembang juga mendapatkan pelatihan khusus terkait konsep bermain sambil belajar, pihak sekolah secara rutin mengadakan pelatihan internal dan juga mengikuti pelatihan dari dinas terkait atau lembaga pendidikan. Pelatihan tersebut meliputi strategi pembelajaran berbasis bermain, pengelolaan kelas yang menyenangkan, dan pengembangan media belajar kreatif.

D. Solusi Atau Upaya Dalam Menerapkan Metode Bermain Sambil Belajar

Upaya guru dalam menerapkan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan minat belajar siswa di KB IT PERMATA HATI Palembang ialah dengan cara mengoptimalkan kegiatan pembelajaran secara aktif dan kreatif agar anak didik turut aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu cara mengaktifkan anak didik pada metode bermain sambil belajar menciptakan kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak, di mana mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar (Ardi & Devianti, 2021). Hal ini dapat dilakukan dengan memilih permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran, seperti permainan balok kayu, bentuk-bentuk binatang, puzzle, gambar buah. Menyediakan lingkungan yang aman dan nyaman, serta memberikan anak kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan mengeksplorasi.

Seperti melakukan Kegiatan sehari-hari berhitung 1-10 anak lagi malas belajar atau bosan belajarnya. Untuk menarik perhatiannya kata ambil mainan disusun baris mainan nanti dihitung atau anak-anak lagi makan menghitung makan yang dia bawa ada berapa jenis, pensil yang anak bawa juga bisa jadi contoh ada berapa atau ada balok disusun lalu dihitung. Kendala guru dalam menerapkan metode bermain sambil belajar keterbatasan alat permainan edukatif (APE), perbedaan karakter anak yang membuat pendekatan harus bervariasi, serta waktu pembelajaran yang terbatas (Talib, 2021). Selain itu, ada pula kendala dalam hal kesiapan guru baru yang belum terbiasa dengan metode ini. solusi atau upaya guru untuk mengatasi kendala tersebut ialah dengan melakukan pembuatan APE sendiri secara kreatif dari bahan bekas, melakukan evaluasi rutin antar guru untuk saling berbagi strategi, dan melakukan pendampingan terhadap guru baru agar cepat beradaptasi. Pihak sekolah juga terbuka untuk bekerja sama dengan orang tua dalam menunjang kegiatan bermain sambil belajar.

Teori konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkat kecerdasannya. Teori Teori konstruktivisme juga menekankan bahwa pengetahuan itu tidak "diterima" atau

"dipaksa" dari luar, melainkan dikonstruksi oleh individu melalui pengalaman, interaksi, dan interpretasi (Iskandar et al., 2021). Merasa kurang lengkap untuk mengetahui dari pada teori konstruktivisme sebelum mengetahui pendapat-pendapat dari pada pakar ahli, diantaranya yaitu : Hill, mengatakan, sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang di pelajari. Menurut hill konstruktivisme merupakan bagaimana menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya, dengan kata lain bahwa bagaimana memadukan sebuah pembelajaran dengan melakukan atau mempraktikkan dalam kehidupannya supaya berguna untuk kemaslahatan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai konsep belajar sambil bermain sebagai pola pembelajaran di KB IT PERMATA HATI Palembang, bahwa penerapan metoda bermain sambil belajar dalam mengembangkan intelegence anak usia dini sangat efektif dilakukan di tinjau dari Penerapan Strategi dan Efektifitasnya sehingga untuk memilih jenis permainan agar efektif mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus pandai memilih bentuk permainan yang cocok dengan materi pelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah serta situasi dan kondisi psikologis anak. Dengan pemilihan jenis permainan yang tepat, maka pembelajaran akan menyenangkan, anakpun nyaman mengikuti pembelajaran, tujuannya untuk mengembangkan kognitif, psikomotor dan afektif dapat dilaksanakan.

Peneliti juga berpendapat bahwa sebagai guru perlu memahami dan merefleksi ulang penggunaan kata-kata dalam praktik bermain sambil belajar di ruang kelas PAUD. Dalam prakteknya kegiatan bermain sambil belajar perlu dilakukan dengan kerjasama anatara guru, orang tua dan anak. Wood (2014) mengatakan pilihan dalam bermain bagi anak terletak di dalam struktur dan hubungan kekuasaan yang berubah-ubah, terdapat konflik, negosiasi, perlawanan, dan subversi. Dimana orang dewasa perlu memposisikan anak sebagai subjek yang dapat melakukan aktivitas “bermain sambil belajar” dengan peran yang sama. Guru juga perlu mempertanyakan kembali makna bermain yang sesuai dengan pola dan kaidah yang diyakini oleh anak.

Daftar Pustaka.

- Ardi, W. I., & Devianti, R. (2021). Peran Guru terhadap Aktivitas Bermain Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 125–134. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.344>
- Arhanuddin, S. Z. R. B. (2021). Upaya Guru Dalam Menerapkan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Ra Al-Idjrah Girian Kota Bitung. *Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)*, 1(02), 1–19. <https://doi.org/10.30984/ijece.v1i02.139>
- Arifudin, O. (2019). Konsep Paud.
- Iskandar, B., Anak, P., Dini, U., & Indonesia, U. P. (2021). BERMAIN SAMBIL BELAJAR : KONSEPSI GURU DALAM MENGELOLA ya ... Sekarang kita mainnya pakai balok dulu !” Wacana Berman dan Pengawasan Anak Usia Dini. 2018.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 2(2), 85–93.
- Rahmat sinaga, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88. <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>

- Talib, A. (2021). Analisis Level Kognitif Taksonomi Bloom Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMP. Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021, 209–223. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/25243>
- WASHFIYAH, S. (2023). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Sebagai Media Untuk Menumbuhkan Dan Meningkatkan Fungsi-Fungsi Kognitif, Psikomotor Dan Afektif Di Kelas I a Min 1 Yogyakarta. Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP), 1(4), 260–264. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i4.212>
- Yus, A. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. JIV-Jurnal Ilmiah Visi, 8(2), 153–158. <https://doi.org/10.21009/jiv.0802.9>
- Santrock, J. W. (2011). Child Development. New York: McGraw-Hill.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.