

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

SYOFNIDA IFRIANTI
Email: syofnidahifrianti@radenintan.ac.id

JURUSAN PGMI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
IAIN RADEN INTAN LAMPUNG

Abstract

The most important aspect in formal education at school is teaching-learning process. A good process will create a quality and meaningful learning, organize learning experiences, conduct teaching-learning process. Evaluate learning process and result are teacher's responsibility. One of ways to improve learning achievement is designing a teaching-learning process properly. Game is an alternative method which can be implemented in teaching activity, including Social Science class. Game is a relevant, effective, and appropriate teaching method which can be applied by the teacher especially to develop student's ability of cognitive, affective, and psychomotor. The implementation of game method will involve the students actively and train the students to know their environment. Social science is a subject with wide coverage which is based on study of economy, geography, sociology, anthropology, governance and history. That is why an appropriate teaching method will influence learning situation to the students. Finally it will also influence the students' achievement. In the other word, the implementation of game method can help students improve their learning achievement.

Keywords: *Implementation, game method, social science.*

A. PENDAHULUAN

Salah satu unsur yang paling utama dalam penyelenggaraan pendidikan adalah guru. Di dalam UU Sisdiknas no 20 tahun 2003 Bab XI pasal 39 disebutkan bahwa: "Pendidik atau guru merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Dapat dipahami begitu spesifiknya eksistensi seorang guru dalam proses pembelajaran, sehingga tanpa guru dapat dipastikan proses pembelajaran tidak akan berlangsung, baik pembelajaran dalam pendidikan formal maupun

pendidikan non formal dan bahkan informal. Peranan guru sebagai motivator adalah mengupayakan semaksimal mungkin agar peserta didiknya memiliki motivasi atau semangat belajar yang tinggi dalam setiap proses pembelajaran mata pelajaran apapun.

Makna pendidikan seperti yang tercantum dalam UU SPN adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan pendidikan, dimana pendidikan merupakan pengembangan potensi dalam menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pelajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Tujuan dari penyelenggaraan sistem pendidikan nasional akan berpengaruh bagi mutu peserta didik untuk mampu menghadapi tantangan di masa depan, menghadapi globalisasi pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Dengan demikian proses pembelajaran yang baik akan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS SD/MI melalui aspek-aspek manusia, tempat dan lingkungan, waktu berkelanjutan dan perubahan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan budaya. IPS diharapkan memberi bekal peserta didik untuk dapat hidup bersama untuk masyarakat terbuka yaitu memiliki sikap yang penuh toleransi tanpa mengorbankan prinsip sebagai bangsa yang beragama dan berbudaya luhur. Selain itu, dalam masyarakat demokrasi perlu disiapkan masyarakat Indonesia yang cerdas dan mau aktif berperan serta dalam semua aspek kehidupan baik dalam bidang politik, ekonomi, sosial dan budaya.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan merancang kegiatan belajar mengajar yang bisa membuat peserta didik aktif, kreatif, dalam suasana yang menyenangkan, bermakna bagi peserta didik, serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Diantara beberapa metode pembelajaran yang ada, metode permainan dinilai dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik berdasarkan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya.

Metode merupakan suatu cara atau alat untuk mencapai tujuan tertentu dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Fathurrohman (2007: 55) pengertian metode secara harafiah adalah “cara” namun secara umum metode diartikan sebagai suatu prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.

Pemilihan metode pembelajaran seperti metode bermain merupakan suatu keharusan bagi guru atau tenaga pendidik. Musfirah (2008: 1-4) mengungkapkan bahwa metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Sehingga metode bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, daya kreativitas, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk sangat sederhana.

Metode bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non serius, lentur, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Oleh karena itu bermain sambil belajar (bermain peran) adalah merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan perkembangan daya sikap (afektif) peserta didik (Moeslicatoen, 2004: 28-29)

Tujuan pembelajaran IPS di Indonesia dalam pedoman guru mata pelajaran IPS dapat dibagi menjadi:

1. Memberikan pengetahuan (*knowledge*)
Peserta didik memiliki pengetahuan atau mengenal ide-ide atau penemuan dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya.
2. Kemampuan dan keterampilan (*abilities and skills*)
Kemampuan untuk menemukan informasi yang tepat dan teknik dalam pengalaman seorang siswa untuk menolong memecahkan masalah baru atau menghadapi pengalaman baru.
3. Tujuan yang bersifat efektif
Pengembangan sikap-sikap, pengertian-pengertian, dan nilai-nilai yang meningkatkan pola hidup demokratis yang menolong peserta didik mengembangkan filsafat hidupnya (Saepudin, 2002).

Untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), tujuan pembelajaran IPS yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional dan global (Yani, 2009: 16).

Berdasarkan ranah tujuan, pembelajaran IPS sama halnya dengan pembelajaran yg lain, memiliki tiga kelompok ranah tujuan pembelajaran yaitu:

1. Ranah kognitif, yang paling esensial adalah pengetahuan dan pemahaman.
2. Ranah afektif, yang paling esensial adalah pengembangan nilai, sikap, dan moral.
3. Ranah psikomotorik, adalah berhubungan dengan aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologi.

B. PEMBAHASAN

1. Proses Belajar

Menurut Rusyan dkk (Djamarah dan Zain. 1997: 11), belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil belajar kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru. Jadi hakekat belajar adalah perubahan. Secara khusus dalam proses belajar mengajar guru berperan sebagai pengajar, pembimbing, perantaranya sekolah dan masyarakat, administrator dll. Proses belajar mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang diorganisasi. Lingkungan ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah

sesuai dengan tujuan pendidikan. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan.

Jika ditelusuri secara mendalam, proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah yang di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pembelajaran. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu guru, isi atau materi pembelajaran dan siswa. Proses belajar merupakan metode, teknik, dan waktu. Hal ini menunjukkan keadaan yang berbeda-beda antara seseorang dengan orang lain, juga terhadap materi pelajaran yang satu dengan yang lain.

Suatu proses belajar harus bersifat praktis dan langsung, artinya jika seseorang ingin mempelajari sesuatu, maka dia sendirilah yang harus melakukannya, tanpa melalui “perantara” orang lain. Meskipun demikian karena individu itu tidak pernah lepas dari hubungannya dengan lingkungan. Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar, antara lain seperti tempat belajar, teman belajar, dan suasana belajar.

Belajar pada hakekatnya dilakukan melalui berbagai aktivitas baik fisik maupun mental untuk mencapai hasil sesuai tujuan. Oleh karena tujuan itulah maka proses belajarpun berlangsung secara terus menerus. Dan upaya untuk memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan dilakukan kegiatan yang bervariasi.

Berdasarkan teori belajar kognitif, belajar merupakan suatu proses terpadu yang berlangsung di dalam diri seseorang dalam upaya memperoleh pemahaman dan struktur kognitif baru, atau untuk mengubah pemahaman dan setruktur kognitif lama. Agar belajar dapat mencapai sasaran yang diperolehnya pemahaman dan struktur kognitif baru, atau perubahan pemahaman dan struktur kognitif lama yang dimiliki seseorang, maka proses belajar sepatutnya dilakukan secara aktif melalui berbagai kegiatan, seperti mengalami, melakukan, mencari dan menemukan. Keaktifan belajar sebagai prasyarat diperolehnya hasil belajar tersebut. Proses belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi yang meliputi tiga tahap, yaitu: perhatian (*attention*), penulisan dalam bentuk simbol (*attention*), dan mendapatkan kembali informasi (*retrieval*). Mengajar merupakan upaya dalam rangka mendorong (menuntun dan mendukung) siswa untuk

melakukan kegiatan: mengorganisir, menyimpan, dan menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada (Sumiati dan Asra, 2008: 47).

Berdasarkan beberapa pengertian tentang proses belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar merupakan suatu proses dimana peserta didik menerima pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang dialaminya serta memadukannya dengan pengetahuan lama untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Metode Bermain

Masalah anak bermain sudah sejak adanya anak-anak. Sudah ada sejak adanya manusia. Pertanyaan yang segera timbul ialah “mengapa anak harus bermain-main?” Bagi anak, permainan adalah makanan rohaninya. Ia tidak akan merasa enak bila tidak ada kesempatan untuk bermain-main. Sejak masih dalam buaian ia sudah mulai bermain dengan tangannya, kakinya, dan lain-lainnya. Kemudian ia bermain dengan benda-benda yang didapat di sekitarnya. Akhirnya ia memerlukan alat tersendiri untuk bermain.

Banyak tokoh psikologi, terutama psikolog perkembangan mendefinisikan tentang bermain. Santrock (2002: 272) menyebutkan arti bermain (*play*) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.

Menurut Hughes (Ismail, 2007: 14) seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development* mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

- a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- c. Menyenangkan dan dapat dinikmati.
- d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
- e. Melakukan secara aktif dan sadar.

Selain itu Freeman dan Munandar (Ismail, 2007: 16) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, social, moral dan emosional. Hurlock dalam bukunya menyebutkan bahwa bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Menurut Hurlock (Musfiroh. 2008: 1-4) mengungkapkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan atas sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, sehingga bermain sangat relevan, efektif, dan cocok diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Perkembangan anak yang ingin dicapai melalui permainan ini secara terperinci meliputi:

- a. Nilai diri dan percaya diri.
- b. Kepercayaan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama.
- c. Hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif.
- d. Kemampuan untuk berfikir/bersikap secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri.
- e. Keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya.
- f. Pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya.
- g. Pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah.
- h. Rasa ingin tahu tentang dunia sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar dan bereksplorasi.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain merupakan kegiatan yang di dalamnya siswa terlibat dalam suatu permainan dengan aturan yang mengikat, sehingga kegiatan belajar mengajar masih tetap

dalam kendali guru. Bermain mengacu pada beberapa teori bermain yang dikemukakan para ahli. Pengertian bermain tidak dapat dilepaskan dari sudut pandang teori yang mendasari fungsinya.

Teori - teori tentang permainan anak menurut para ahli Psikologi adalah:

- a. Teori herbert spencer
Teorinya bernama teori kelebihan tenaga. Ia berpendapat bahwa anak itu harus bermain, karena di dalam diri anak tersimpan tenaga lebih, sehingga harus disalurkan.
- b. Teori lazarus
Teorinya disebut teori istirahat. Anak bermain agar tenaganya pulih kembali. Misalnya karena payah belajar terus-menerus, maka anak-anak harus beristirahat untuk bermain-main.
- c. Teori kari gross
Teorinya bernama teori biologi. Anak-anak bermain oleh karena anak-anak harus mempersiapkan diri dengan tenaga dan pikirannya untuk masa depannya. Seperti halnya dengan anak-anak binatang yang bermain latihan untuk mencari makan maka anak manusia pun bermain untuk melatih organ-organ jasmani dan rohaninya untuk menghadapi masa depannya. Misalnya: si Ayu bermain boneka, oleh karena ia nanti akan memelihara anaknya. Si Zaqi sebagai petani bermain mencangkul, membajak agar sesudah besar ia cakap untuk menggunakan alat-alat pertanian itu.
- d. Teori stanley hall
Teorinya dinamakan teori rekapitulasi. Artinya anak-anak itu bermain. oleh karena ia harus mengulang perkembangan hidup manusia yang berbeda-beda ini secara singkat. Karena di dalam perkembangan hidupnya manusia itu mengalami beberapa tingkat, yaitu tingkat berburu, bertani, berdagang. Maka tingkatan-tingkatan itu diulangi oleh anak-anak dalam permainannya. Dan anak-anakpun bermain, berburu, bertani, dan berdagang.
- e. Teori karl buhler
Teorinya disebut teori fungsi. Anak-anak bermain oleh karena melatih fungsi-fungsi jiwa raganya untuk mendapatkan kesenangan di dalam

perkembangannya dan dengan permainan itu anak akan mengalami perkembangan yang maksimal.

f. Teori Kohnstamm

Teorinya dapat diartikan teori kepribadian. Anak-anak bermain oleh karena di dalam permainan itu mereka berada dalam suasana yang bebas, sehingga ada kesempatan untuk menunjukkan kepribadiannya sebagai individu maupun kepribadiannya sebagai anggota masyarakat (Sujanto, 1996: 28-32).

3. Jenis-Jenis Permainan

a. Permainan gerak atau fungsi

Maksudnya ialah permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan di dalam bergerak.

b. Permainan destruktif

Yang dimaksud ialah bahwa anak bermain dengan merusakkan alat-alat permainannya itu. Seakan-akan ada rahasia di dalam alat permainannya itu, dan ia mencari rahasia di dalam permainannya itu. Stermm dalam hal ini mengatakan bahwa dengan merusak itu si anak menemukan kesenangan.

c. Permainan konstruktif

Yang dimaksud ialah anak senang sekali membangun. Disusunlah balok-balok, batu-batu dan sebagainya menjadi sesuatu yang baru dan dengan itu si anak akan menemukan kegembiraannya.

d. Permainan peran atau ilusi

Yang dimaksud ialah permainan yang di dalamnya, si anak menjadi seseorang yang penting. Siti yang bermain boneka ialah Siti sedang berperan sebagai seorang ibu. Amin yang bermain kereta api adalah Amin yang berperan sebagai masinis dan sebagainya.

e. Permainan reseftif

Artinya apabila orang tuanya sedang menceritakan suatu cerita maka di dalam jiwanya si anak mengikuti cerita itu dengan menempatkan dirinya sebagai tokohnya. Apa pun yang dialami oleh si tokoh dalam cerita itu, seakan-akan dialaminya sendiri, sehingga kadang-kadang anak itu menangis, kadang meluap kegembiraannya, kadang bangga karena kemenangannya dll.

f. Permainan prestasi

Yang dimaksud ialah di dalam permainan itu sianak berlomba-lomba menunjukkan kebolehannya. Baik kelebihan dalam kekuatan, keterampilan maupun ketangkasnya.

Untuk membedakan permainan dan bukan permainan tidak terletak pada jenis kegiatan (apa) yang dilakukan, tetapi lebih pada (bagaimana) sikap individu melakukannya. Ditinjau dari beberapa segi permainan mencakup:

- a. Dari segi yang melakukan, maka permainan adalah kesibukan yang hanya dilakukan oleh anak-anak.
- b. Dari segi suasana, permainan selalu bernuansa gembira dan ramai.
- c. Dari segi tujuan, permainan bertujuan mencari kegembiraan.
- d. Dari letak hasil, permainan letak hasilnya di dalam kesibukan itu.
- e. Dari segi tanggung jawab, permainan belum diperlukan tanggung jawab.
- f. Dari segi penyelesaian, permainan itu tidak perlu selesai dalam waktu tertentu.

Istilah permainan sebenarnya tidak mengacu pada tipe permainan tetapi pada pendekatan pembelajaran yang digunakan. Teori bermain membahas tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, sederhana, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan.

Kelebihan metode bermain adalah: (1) permainan sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, (2) aktivitas siswa bukan hanya fisik tetapi juga mental, (3) dapat membangkitkan siswa dalam belajar, (4) dapat memupuk solidaritas dan kerja sama, dan (5) dengan bermain materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Kekurangan metode bermain adalah: (1) bila jumlah siswa terlalu banyak akan sulit melibatkan siswa dalam permainan, (2) tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan, dan (3) permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang terpercaya.

Langkah-langkah kegiatan dengan menggunakan metode bermain:

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kebutuhan, tujuan permainan, dan jenis permainan.
- b. Guru menjelaskan tentang aturan permainan, apa yang harus dilakukan oleh tiap-tiap kelompok, sanksi bagi yang melanggar aturan, serta hukuman yang kalah dalam permainan.
- c. Guru memimpin, mengawasi dan membimbing jalannya permainan.
- d. Guru dan siswa merefleksikan jalannya permainan, apa yang menjadi kendalanya dan bagaimana cara mengatasinya.

Oleh karena itu, pembelajaran melalui bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak, daya kreativitas, keterampilan sosial walaupun dalam bentuk sangat sederhana. Artinya bermain dalam kehidupan anak adalah penting untuk meningkatkan perkembangan afektif (sikap) dan menunjang daya imajinasi anak. Pada perinsipnya bermain adalah aktivitas yang mengstimulasi kecerdasan melalui penerapan pendekatan *Beyond Center and Circle* atau sentra dan lingkaran, misalnya sentra bahan alam, main peran, seni, balok, persiapan, dan lain-lain.

4. Bentuk/Kategori Permainan

Umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal masa kanak-kanak dan permainan hiburan ketika anak mendekati masa puber, namun hal yang demikian tidak selalu benar. Dalam hal ini Hurlock (2002: 322) mengemukakan permainan sepanjang masa kanak-kanak, permainan sangat mempengaruhi penyesuaian pada tatanan pribadi dan sosial anak.

Berikut uraian tentang bermain aktif dan pasif (hiburan):

a. Bermain Aktif

Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri (Hurlock, 2002: 326). Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk permainan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Variasi ini disebabkan oleh sejumlah faktor, diantaranya adalah: *Pertama*, adalah kesehatan, anak yang sehat menghabiskan lebih banyak waktu dalam bermain aktif dan memperoleh lebih banyak kepuasan dari permainan itu, ketimbang anak yang kesehatannya buruk sehingga bermain

aktif cepat melelahkan. *Kedua*, teman, bermain aktif merupakan permainan yang membutuhkan teman, pada masa anak melewati bermain sendiri ketika bayi dan beralih ke bermain sosial dimasa kanak-kanak, tingkatan penerimaan sosial yang mereka nikmati akan menentukan banyaknya waktu yang dihabiskan dalam bermain aktif dan banyaknya kegembiraan yang mereka peroleh. *Ketiga*, yang menimbulkan variasi dalam bermain aktif adalah tingkatan intelegensi anak. Pada umumnya, anak yang sangat pandai dan yang sangat bodoh lebih sedikit menghabiskan waktunya dalam bermain aktif ketimbang mereka yang tingkat intelegensi rata-rata. Ini terutama karena perhatian tidak sejalan dengan mereka yang mempunyai intelegensi rata-rata akibatnya mereka menganggap permainan seperti itu kurang menarik ketimbang anak yang perhatian bermainnya sesuai dengan tingkatan intelegensi. *Keempat*, peralatan, kebanyakan permainan aktif membutuhkan peralatan untuk merangsangnya. *Kelima*, lingkungan, lingkungan merupakan tempat anak tumbuh mempengaruhi jenis dan jumlah bermain aktif yang dilakukannya (Hurlock. 2002: 328)

Berangkat dari faktor-faktor yang mempengaruhi permainan aktif, maka permainan aktif ini dapat dikelompokkan dalam beberapa bentuk, seperti bermain bebas seponatan, permainan drama, dan bermain musik. Sementara itu dalam referensi lain permainan aktif dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok, yaitu: bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosio drama. Permainan sosial, peran bermain yang mengamati cara bermain anak, akan memperoleh kesan bahwa anak dalam bermain dengan teman-temannya masing-masing akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Menurut Parten dalam Brewer (Patmonodewo, 2003: 103) mengungkapkan berbagai drajat partisipasi anak dalam bermain dapat bersifat soliter, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

Permainan dengan benda, permainan dengan benda menurut Piaget ada beberapa tipe bermain dengan objek yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain dengan peraturan-peraturan (Patmonodewo, 2003: 106).

Oleh sebab itu diharapkan guru dapat memberikan pengalaman dalam bermain sosio-dramatik. Smilansky dalam Brewer (Patmonodewo, 2003: 107) mengungkapkan permainan sosio-dramatik memiliki beberapa elemen, yaitu:

bermain dengan melakukan imitasi (anak bermain pura-pura melakukan peran orang disekitar), bermain seperti suatu objek (anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, anak pura-pura menjadi mobil sambil berlari dan menirukan suara mobil), bermain dengan menirukan gerak (menirukan pembicaraan atau gerak), persisten (anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun selama 10 menit), interaksi (bermain adegan), komunikasi verbal.

Dengan demikian dapat penulis ambil sebuah kesimpulan bahwa proporsi waktu bermain yang dicurahkan dalam masing-masing jenis permainan itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori.

b. Bermain Pasif

Bermain pasif merupakan istilah dari hiburan yang merupakan tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain. Bagi beberapa anak hiburan dapat dinikmati bersama dengan kelompok teman sebaya, seperti menonton film atau televisi. Namun kebanyakan hiburan dilakukan sendiri. Kurangnya hubungan sosial tidak menghilangkan kegembiraan yang diperoleh dari hiburan sebagaimana bermain aktif (Hurlock, 2002).

Banyak orang tua atau orang dewasa menganggap waktu yang dihabiskan anak dengan hiburan sebagai pemborosan waktu dan menegaskan bahwa mereka akan lebih banyak memperoleh keuntungan dari pada bermaian aktif.

Hurlock (2002: 334) mengemukakan ada beberapa macam permainan yang tergolong permainan pasif atau hiburan, diantaranya adalah membaca (membaca merupakan suatu bentuk hiburan), menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan musik, dan menonton televisi.

5. Fungsi Bermain bagi Perkembangan Peserta Didik

Bermain merupakan sarana bagi peserta didik untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, peserta didik mencobakan gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka.

Bermain tidak sekedar bermain-main. Bermain memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, seorang peserta didik

belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan peserta didik mengalami frustrasi. Dengan mendampingi peserta didik pada saat bermain, pendidik dapat melatih peserta didik untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi peserta didik mengarahkan peserta didik untuk dapat mengendalikan dirinya untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari.

Oleh karena itu fungsi bermain secara fisik dapat memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan seperti dalam olahraga mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada peserta didik. Permaian dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik. Dan peserta didik juga belajar berinteraksi secara social, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan tolerasi social, dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya.

Dalam hal ini para ahli sepakat bahwa peserta didik harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan secara optimal. Oleh karena itu kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksud adalah pelaksanaan kegiatan di kelas yang tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi peserta didik. Melalui kegiatan bermain, diharapkan peserta didik juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka.

Bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan peserta didik. Pada masa peserta didik bermain merupakan landasan bagi perkembangan mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri. Melalui bermain peserta didik menemukan, mengembangkan, meniru, dan mempraktikkan rutinitas sehari-hari. Kesuksesan terhadap usaha ini menaikkan perasaan kompetensi mereka dalam membuat keputusan sehari-hari, seperti bermain boneka, menyusun bangun.

Menurut Hetherington dan Parke (Moeslicatoen, 2004: 34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif, sosial peserta didik. Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada peserta didik.

6. Hasil Belajar

Hilgard (Sujanto, 1996: 16-17) mengemukakan bahwa seseorang yang telah mempelajari sesuatu itu akan tampak di dalam perbuatannya, yaitu ia dapat melakukan sesuatu yang belum dapat dilakukannya sebelum dilakukannya proses tersebut. Tetapi perbuatannya itu bukannya perbuatan yang tidak disadari, melainkan disadari sepenuhnya. Lain halnya dengan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh karena orang itu mabuk, sakit atau gila.

Bila aktivitas yang menjadi isi proses itu telah selesai dilaksanakan, maka terjadilah kecakapan baru, secara fisis atau secara psikis. Yang secara fisis misalnya menjadi lebih tangkas, terampil, cermat dan sebagainya. Sedangkan psikis antara lain lebih cakap berfikir, mudah mereproduksi ingatan, dapat melukiskan isi perasaannya dengan lancar dan sebagainya yang itu semua belum ada pada individu tersebut sebelum terjadinya proses tadi.

Langkah terakhir dari proses pembelajaran adalah melaksanakan evaluasi atau penilaian terhadap sejauh mana proses pembelajaran dapat mencapai tujuan. Hal ini juga penting sebagai umpan balik dalam melihat tujuan, pengenalan siswa maupun prosedur pembelajaran.

Berdasarkan revisi taksonomi Bloom (Sumiati dan Asra, 2008: 214–216) bentuk perilaku sebagai hasil belajar digolongkan dalam tiga domain (kognitif, afektif, dan psikomotor).

a. Domain kognitif

Domain kognitif berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan pemecahan masalah. Domain ini memiliki tujuh tingkatan antara lain :

- 1) *Knowledge* (pengetahuan)
- 2) *Remember* (mengingat)
- 3) *Understand* (memahami)
- 4) *Apply* (terapkan)
- 5) *Analyze* (teliti)
- 6) *Evaluate* (evaluasi)
- 7) *Create* (menciptakan).

b. Domain afektif

Domain afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interes, apresiasi (penghargaan) dan penyesuaian perasaan sosial. Tingkatan afektif ada lima, dari yang sederhana ke yang kompleks. Urutan tingkatan itu dari yang paling rendah adalah:

- 1) Kemauan menerima (*Receiving*)
- 2) Kemauan menanggapi (*Responding*)
- 3) Berkeyakinan (*Valuing*)
- 4) Penerapan karya (*Organization*)
- 5) Ketekunan dan ketelitian (*Characterization by a value complex*)

c. Domain psikomotor

Domain psikomotor mencakup tujuan berkaitan dengan keterampilan (*skil*) yang bersifat manual atau motorik. Sebagaimana kedua domain yang lain, domain ini juga mempunyai dua tingkatan. Urutan tingkatan dari yang sederhana (terendah) sampai ke yang paling kompleks (tertinggi) adalah sebagai berikut :

- 1) Apersepsi (*Perception*)
- 2) Kesiapan melakukan suatu kegiatan (*Set*)
- 3) Mekanisme (*Mechanism*)
- 4) Respons terbilang (*Guided respon*)
- 5) Kemahiran (*Complex Overt Respons*)
- 6) Adaptasi (*Adaptation*)

7) Originasi (*Originatio*)

Hasil belajar pada hakekatnya merupakan sebuah bentuk rumusan perilaku sebagaimana yang tercantum dalam pembelajaran yaitu tentang penguasaan terhadap materi pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan sebagai taraf kemampuan aktual yang berupa perubahan tingkah laku dalam diri individu yang bersifat terukur yaitu berupa penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dicapai oleh peserta didik sebagai hasil dari apa yang telah dipelajari di sekolah.

7. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Manusia adalah makhluk sosial yang hidup dalam masyarakat, aktivitas manusia dalam masyarakat tidak akan terlepas dari aspek ekonomi, politik, sosial, budaya, dan rohani.

Bagi peserta didik untuk mempelajari lingkungannya akan diperoleh dari sekolah melalui pendidikan. Oleh karena itu, untuk lebih memahami aktivitas kehidupan manusia secara lebih mudah dan sistematis diramulah ilmu pengetahuan yang bersumber kepada ilmu-ilmu sosial ke dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi dan disiplin ilmu sosial lainnya.

Di Amerika Serikat dikemukakan oleh *The Commite on the National Education Association and Reorganization of secondary education in 1916* mendefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari bahan-bahan pokok yang langsung berhubungan dengan tata hubungan masyarakat dan manusia yang menjadi anggota masyarakat.

Menurut Nasution (1975) IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisiknya maupun dalam lingkungan sosial yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik, dan psikologi.

Dalam GBPP MI (1994) dijelaskan IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, tatanegara, dan sejarah (Saepudin, 2002: 7- 8).

Calhoun (Yani, 2009: 2) mendefinisikan bahwa ilmu–ilmu sosial adalah studi tentang tingkah laku kelompok umat manusia. Artinya semua disiplin ilmu yang mempelajari tingkah laku kelompok umat manusia dimasukkan dalam kelompok ilmu-ilmu sosial. Apa bila ada disiplin ilmu yang mempelajari aspek lain dari manusia selain tingkah laku, maka disiplin ilmu itu bukan ilmu-ilmu sosial. Walaupun sejumlah ilmu yang berkembang saat ini seperti geografi, antropologi fisik, dan psikologi (karena perhatian utamanya pada tingkah laku individu bukan kelompok), dan ilmu pendidikan (yang terlalu terpusat pada metodologi) tidak selalu membahas tingkah laku kelompok, tetapi Calhoun mengelompokkan ilmu-ilmu di atas memiliki bagian yang juga memperhatikan tingkah laku kelompok umat manusia.

Dilihat dari berbagai definisi yang dikemukakan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa IPS merupakan program pendidikan yang mempelajari tentang hubungan manusia dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, ilmu politik/tata negara dan psikologi.

C. KESIMPULAN

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah yang di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik akan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam tanggung jawab guru.

Mengingat IPS adalah mata pelajaran dengan cakupan luas yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, tatanegara, dan sejarah, maka pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan suatu keharusan bagi guru atau tenaga pendidik. Karena metode pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi situasi belajar bagi peserta didik yang pada akhirnya tentu akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran IPS adalah metode bermain. Metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain merupakan kegiatan yang di dalamnya siswa terlibat dalam suatu permainan dengan aturan yang mengikat, sehingga kegiatan belajar mengajar masih tetap dalam kendali guru.

Bermain merupakan sarana bagi peserta didik untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Pada saat bermain, peserta didik mencoba gagasan-gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, peserta didik belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Dengan mendampingi peserta didik pada saat bermain, guru dapat melatih peserta didik untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Ismail. 2007. *Education Games. Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media. Yogyakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Faturrohman, Pupuh. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Refika Aditama. Bandung.
- Hurlock, Elizabeth. 2002. *Perkembangan Anak. Jilid 1. edisi 6*. Erlangga. Jakarta.
- Moeslicatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas melalui bermain (Cara mengasah multiple intelligence pada anak sejak usia dini)*. Grasindo. Jakarta.
- Patmonodewo. Soemarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Saepudin, Edi. 2002. *Pedoman Guru Mata Pelajaran Pendidikan IPS di MI*. Depag RI Dirjen Kelembagaan Agama Islam. Jakarta.

- Santrock. John W. 2002. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Erlangga. Jakarta.
- Sujanto, Agus. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sumiati dan Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Wacana Prima. Bandung.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Sinar Grafika. Jakarta.
- Yani, Ahmad. 2009. *Pembelajaran IPS Program Peningkatan Kualifikasi Guru*. Dirjen Pendidikan Islam. Jakarta.