



## Meningkatkan Prestasi Dengan Bermain Sambil Berlatih di SDN Kauman 02 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati

Ninik Sukarni

SDN Kauman 02

---

### Abstract

Received: 22 Desember 2022

Revised: 24 Desember 2022

Accepted: 27 Desember 2022

*Smoking foodstuffs, especially fish is one of the oldest traditional. Based on preliminary observations that the author made at SDN Kauman 02, Juwana District, Pati Regency, student interest and learning outcomes were very low. The cause of low interest and learning outcomes is a lack of interest in learning because they consider some of the subjects taught by the teacher as difficult and boring learning. In this case an effective learning method is needed. This research aims to improve and enhance the learning process in order to achieve learning objectives. Based on this description, alternative solutions that can be offered are the application of a learning while playing and practicing approach. The advantage of this approach is that it can encourage children's interest and learning outcomes, by playing children usually do not realize that they are learning something, because their main focus is interest in the game. The results of the study show that through playing while practicing, the authors managed to overcome teacher barriers in teaching and learning activities thereby increasing student achievement. Through playing while practicing children can learn to accept, express and overcome problems in a positive way. From playing it also provides opportunities for children to know themselves and develop cognitive satisfaction in life so that achievement increases.*

**Keywords:** *Playing, Learning While Playing Methods, Learning Achievement.*

(\*) Corresponding Author: [Niniksukarni1@gmail.com](mailto:Niniksukarni1@gmail.com)

**How to Cite:** Sukarni, N. (2023). Meningkatkan Prestasi Dengan Bermain Sambil Berlatih di SDN Kauman 02 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 52-55. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7505050>.

---

### PENDAHULUAN

Sekolah Dasar Negeri Kauman 02 Kecamatan Juwana mempunyai siswa sebanyak 166 orang siswa dengan latar belakang orang tua bermata pencaharian pegawai, buruh, pedagang. Secara geografis letak sekolah ini di daerah perkotaan tetapi prestasi yang diperoleh bisa dibilang kalah dengan SD lain yang notabennya terletak di tengah kota hal ini kepedulian orang tua murid sangat minim sekali terhadap pendidikan anak-anaknya. Untuk mencapai sekolah ini penulis hanya menempuh jalan kaki kurang lebih 3 menit. Jalan yang harus penulis lalui cukup baik dekat dengan tempat tinggal penulis karena kebetulan tempat tinggal penulis terletak di desa Kauman juga.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SDN Kauma 02 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati, menunjukkan minat dan hasil belajar siswa sangat rendah. Penyebab rendahnya minat dan hasil belajar adalah kurangnya minat belajar dikarenakan menganggap beberapa mata pelajaran yang diajarkan oleh guru sebagai pembelajaran yang sulit dan membosankan. Dalam hal ini dibutuhkan metode pembelajaran yang efektif untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.



Berdasarkan uraian tersebut alternatif solusi yang dapat ditawarkan yaitu penerapan pendekatan belajar sambil bermain dan berlatih.

Kelebihan dari pendekatan ini adalah dapat mendorong minat dan hasil belajar anak, dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu, sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap permainannya.

## **KAJIAN TEORI**

### **Pengertian Bermain**

Beberapa ahli psikologi anak seperti Rodgers, Erikson, Piaget, Vygotsky, dan Freud, menyampaikan paling tidak ada tiga jenis kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak, yaitu, bermain fungsional atau sensorimotor, bermain peran, dan bermain konstruktif. Bermain fungsional atau sensorimotor dimaksudkan bahwa anak belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika anak-anak disediakan kesempatan untuk bergerak secara bebas berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan, baik di dalam maupun di luar ruangan, dihadapkan dengan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda yang mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak. Anak dibina dengan berbagai cara agar mereka dapat bermain secara penuh dan diberikan sebanyak mungkin kesempatan untuk menambah macam gerakan dan meningkatkan perkembangan sensorimotor.

### **Pengertian Metode Belajar Sambil Bermain**

Metode sebagai salah satu komponen dalam belajar mengajar merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan. Guru akan mencapai tujuan pengajaran dengan memanfaatkan metode secara akurat, jadi sebaiknya guru menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dijadikan sebagai alat efektif untuk tujuan pembelajaran.

Awil dkk (2001: 69) berpendapat bahwa: Metode bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia taman kanak-kanan sampai pada kelas rendah sekolah dasar. Kegiatan anak pada usia ini didominasi dengan bermain. Musbikin (2006: 15) Menyebutkan bahwa: Permainan apapun yang dilakukan oleh anak merupakan proses belajar. Semakin beragam gerakan yang ia tampilkan, dan segala kebisingan yang ia ciptakan menunjukkan betapa kuat keinginannya untuk belajar. Jika dapat memahami kebutuhan bermain anak, tentunya dapat merangsang anak sedemikian rupa agar permainan yang diminatinya menunjang keberhasilan proses belajarnya yang memang mendominasi seluruh perkembangannya. Selanjutnya Lieberman (Craft, 2003: 84) menyatakan: Terdapat hubungan antara yang bersifat permainan pada anak dan kreativitas pada orang dewasa. Lebih banyak engkau bermain sebagai anak (pada masa kanak-kanak), maka engkau menjadi lebih kreatif pada kehidupan selanjutnya, karena yang bersifat permainan sesungguhnya menjadi sebuah sifat personalitas individu dan sebuah petunjuk awal menuju bentuk *style kognitif*.

Berdasarkan teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain merupakan bagian dari pembelajaran dalam kehidupan anak-anak. Di mana jika

dapat memahami kebutuhan bermain anak, tentunya dapat merangsang anak sedemikian rupa agar permainan yang di minatnya menunjang keberhasilan proses belajarnya.

### **Prestasi Belajar**

Belajar merupakan kebutuhan semua orang , sebab dengan belajar seseorang dapat memahami atau menguasai sesuatu sehingga kemampuannya dapat ditingkatkan. Menurut Chaplin (2002), “Prestasi merupakan hasil yang dicapai (dari yang dilakukan dan diharapkan). Dari definisi tersebut maka prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang lazimnya ditujukan dengan nilai-nilai atau angka-angka yang diberikan oleh negara. Menurut Winkel (1997) belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. keterampilan dan sebagainya. Kemudian menurut Gagne (Suryabrata, 2003) hasil belajar berupa lima kecakapan manusia meliputi : 1) informasi verbal, 2) kecakapan intelektual , 3) diskriminasi, konsep konkret, konsep abstrak, aturan dan aturan yang lebih tinggi, 4) strategi kognitif, dan sikap, serta 5) kecakapan materiil. Hasil belajar dalam dimensi pengembangan/pencapaian tujuan akhir adalah kepercayaan diri yang lebih besar, peningkatan partisipasi social dan kewarganegaraan, perbaikan hasil kerja dan pendapatan, peningkatan pemanfaatan layanan umum, peningkatan perhatian atas pendidikan anggota keluarga/masyarakat.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan ilmu pelajaran yang dimiliki oleh siswa dan dioperasionalkan dalam bentuk indicator berupa nilai raport.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dalam penelitian deskriptif data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar sehingga tidak menekankan pada angka. Setting tempat dalam penelitian ini dilakukan di SDN Kauman 02. Setelah melakukan observasi dan menemukan permasalahan pokok yang terjadi di SDN Kauman 02, penulis melakukan beberapa tahapan untuk merumuskan solusi yang tepat bagi permasalahan tersebut. Tahap pertama adalah menganalisis sumber masalah, tahap kedua adalah menemukan Teknik yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut, dan tahap yang ketiga adalah menjabarkan dan merumuskan teknik tersebut ke dalam langkah-langkah operasional yang konkret.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis dan identifikasi terhadap kondisi SDN Kauman 02 yang akan dijadikan dasar untuk menentukan kebijakan adalah SDN Kauman 02 pada dasarnya potensial untuk dikembangkan dengan fokus pengembangan pada prestasi siswa baik akademik maupun non akademik. Untuk mendapatkan hasil optimal perlu penguatan dalam bidang manajerial kepala sekolah dengan titik

fokus pada implementasi Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) dan dalam bidang pembelajaran dengan implementasi PAIKEM. Sekolah dengan segala keterbatasan dan karakteristik keunggulan lokalnya lebih tepat jika diarahkan menuju Sekolah Berwawasan Lingkungan dengan strategi manajemen kemitraan terpadu.

Sebelum dan ketika istirahat, anak-anak dimotivasi untuk mengisi kegiatan dengan berlatih olahraga sehingga waktu tidak terbuang percuma. Pada awalnya siswa menggunakan waktu-waktu luang itu dengan hanya bermain-main saja. Dengan bimbingan guru dan dengan banyaknya sarana olahraga yang ada. Kini pada saat luang baik dari kelas rendah maupun kelas tinggi siswa-siswa selalu berebutan untuk meminjam alat olahraga maupun kesenian untuk bermain dan berlatih. Pada saat seperti ini maka guru aktif membimbing siswa di luar maupun di dalam ruangan.

Selama kurang lebih satu tahun dilakukan upaya peningkatan prestasi sekolah melalui kegiatan bermain dan berlatih, maka beberapa indikator keunggulan yang saat ini dimiliki oleh SDN Kauman 02, diantaranya yaitu : (1) Juara 1 bola voli mini Gugus Nyi Ageng Serang Tahun 2018, (2) Juara 1 lukis tingkat Kabupaten 2018, (3) Juara 1 atletik tingkat Kecamatan tahun 2019, (4) Juara 2 Senam Ritmik tingkat Kabupaten tahun 2019 (5) Juara 1 Taekwondo tingkat Kecamatan tahun 2019 (6) Juara 1 atletik tingkat Kecamatan tahun 2019, (7) Juara 2 Pesta siaga tingkat Kecamatan tahun 2019, (8) Juara 3 Senam Ritmik tingkat Propinsi 2019 (9) Juara 1 Senam Ritmis tingkat nasional tahun 2020.

## **KESIMPULAN**

Melalui kegiatan bermain sambil berlatih, penulis berhasil mengatasi hambatan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga meningkatkan prestasi siswa. Melalui **bermain** sambil berlatih anak dapat **belajar** menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Dari **bermain** itu pula juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan mengembangkan kognitif yang memuaskan dalam hidup sehingga prestasi meningkat. Hal ini terbukti dari perolehan juara dalam setiap kegiatan lomba di tingkat Kecamatan Juwana.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alwi, usman dkk. 2001. Strategi pembelajaran, makassar : fakultas Ilmu pendidikan. Universitas negeri Makassar.
- Carf, Anna, 2000. Membangun Kreativitas Anak. Depok : inisiasi Press.
- Deperteman Pendidikan Nasional. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga. jakarta: Balai Pustaka
- Hadiyanto, dkk, 2012, Manajemen Berbasis Sekolah, Universitas Terbuka, Jakarta
- Syah, Muhibbin, 2000. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Jakarta : Remaja Rosdakarya
- Undang-Undang no 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Penerbit Cemerlang
- Tim Redaksi FOKUSMEDIA, 2008, Standar Nasional Pendidikan, Fokus media, Bandung