

Belajar Sambil Bermain: Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan dengan Pembelajaran Terpadu AUD

Ismatul Fauziah

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dukuhwaluh, Kembaran, Banyumas, Jawa Tengah 53182

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v18i.1250](https://doi.org/10.30595/pssh.v18i.1250)

Submitted:

02 September, 2024

Accepted:

19 September, 2024

Published:

23 September, 2024

Keywords:

Bermain, Belajar, Anak usia Dini

ABSTRACT

Anak usia dini memiliki cara yang unik dalam mempelajari sesuatu yang tentunya berbeda dengan orang dewasa. Seorang anak pada dasarnya tidak memahami bahwa yang dilakukannya saat bermain adalah sebuah kegiatan yang bagi orang tua dianggap sebagai kegiatan belajar. Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seorang anak usia dini yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak. Bermain juga merupakan sarana bagi anak guna menyalurkan energinya yang besar dan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum diketahuinya dengan cara yang menyenangkan. Dan hal ini tentu berbeda dengan belajar yang dipahami orang dewasa dengan segala aturan dan tuntutan di akhirnya. Bermain (sambil belajar) pada anak usia dini mempunyai tujuan yang mungkin tidak disadari oleh orang dewasa, dimana saat anak bermain, sebenarnya ia sedang mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya guna menjadi modal awal yang kokoh bagi dirinya di masa depan saat menghadapi permasalahan dalam hidup. Tulisan ini diharapkan memberikan referensi dan edukasi kepada orang tua dan guru paud khususnya untuk bisa memahami dunia anak usia dini salah satunya dengan memahami hakekat bermain dan makna bermain bagi anak usia dini. Hal ini diperoleh dengan mengeksplorasi berbagai sumber dari beberapa literatur dari hasil penelitian dan pemikiran di mana hasilnya dapat digunakan bagi orang tua dan guru paud agar lebih tepat dalam mendampingi dan mendesain pembelajaran bagi anak usia dini sehingga mutiara pembelajaran paud yaitu bermain sambil belajar dapat tercapai.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Ismatul Fauziah

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dukuhwaluh, Kembaran, Banyumas, Jawa Tengah 53182

Email:

1. PENDAHULUAN

Prabowo dalam Saefudin Sabda (2003:3) mengatakan bahwa pembelajaran terpadu sebagai proses yang mempunyai beberapa ciri yaitu berpusat pada anak, proses pembelajaran mengutamakan pemberian pengalaman langsung kepada anak. Karakteristik perkembangan anak memberikan implikasi bagi para pendidik dalam mengorganisasikan kurikulum atau program pendidikan yang pada gilirannya akan memberikan implikasi untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi program pendidikan yang tepat. Trianto. (2011) Dalam kaitannya dengan karakteristik perkembangan anak, maka kurikulum Taman Kanak-kanak harus direncanakan

untuk membantu anak mengembangkan potensi seutuhnya. Kurikulum harus direncanakan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan dan perkembangan anak. Kurikulum harus mampu memberikan pengalaman yang menyeluruh, bukan pengalaman yang terpecah-pecah. (*Depdiknas, 2009*).

Pembelajaran terpadu menurut *Aisyah (2008:2.5)* adalah pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan mengintegrasikan kegiatan yang mewakili semua bidang kurikulum atau bidang-bidang pengembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, fisik/motorik, seni, sosial, dan sebagainya. Semua bidang pengembangan yang ada dijabarkan ke dalam kegiatan-kegiatan belajar yang berpusat pada satu tema, oleh karena itu pembelajaran terpadu di Taman Kanak-kanak disebut juga pembelajaran tema. Dalam *Aisyah, dkk (2008:2.5)* menyatakan bahwa "Pembelajaran tema adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang didasarkan atas ide-ide pokok atau ide-ide sentral tentang anak dan lingkungannya".

Tema yang disajikan kepada anak harus dimulai dari hal-hal yang telah dikenal anak menuju yang lebih jauh; dimulai dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks. Penggunaan tema untuk mengorganisasikan pembelajaran bagi anak-anak telah populer sejak John Dewey mengusulkan kurikulum yang dihubungkan dengan pengalaman hidup yang riil atau nyata. Semua kegiatan dalam pembelajaran terpadu melibatkan pengalaman langsung (*hands on experience*) bagi anak-anak serta membarikan berbagai informasi atau pemahaman tentang lingkungan sekitar mereka. Kegiatan ini juga memungkinkan anak menggeneralisasikan pengetahuan dan keterampilan dari satu pengalaman ke pengalaman lainnya.

Panduan untuk menciptakan permainan bagi Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD, prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran PAUD adalah 'belajar sambil bermain' anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain, pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.

Berdasar hal tersebut, perlu kiranya dirumuskan sebuah cara agar dapat menyatukan antara bermain dan belajar yang tepat untuk anak usia dini. Bermain yang tidak hanya bermain dan belajar yang tidak membebani laiknya sedang bermain. belajar bagaikan bermain. Pepatah ini bukan tanpa alasan. Bagi anak usia dini, bermain merupakan cara alami untuk belajar dan memahami dunia di sekitar mereka. Oleh karena itu, Pembelajaran Terpadu AUD (*Auditory, Visual, dan Kinesthetic*) yang menggabungkan bermain dan belajar menjadi satu kesatuan, dapat menjadi solusi tepat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN KARAKTER CARA ANAK BELAJAR

Berdasarkan cara belajar dan proses yang harus disajikan pada anak usia dini, guru dapat menciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang baik, yang bisa menghadirkan pembelajaran yang optimal. Untuk itulah perlu dipilih sebuah strategi khusus dalam pembelajaran anak usia dini dimana cara prosesnya pun berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya. Pemilihan strategi pembelajaran PAUD perlu memperhatikan hakikat dan perkembangan anak usia dini, seperti yang diteliti oleh para ahli, antara lain oleh Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough sebagai berikut.

1. Anak berkembang sesuai kemampuan masing-masing. Setiap anak mempunyai ciri khas sendiri-sendiri
2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan.
3. Anak merupakan individu yang berbas bergerak dan bebas berkreasi..
4. Anak itu egosentris.
5. Anak mempunyai sifat ingin tahu yang besar pada hal-hal yang baru.
6. Anak memiliki jiwa petualang yang kuat.
7. Anak mempunyai banyak imajinasi-imajinasi.
8. Anak masih mudah frustrasi.
9. Anak masih kurang mempunyai perhitungan dalam melakukan sesuatu hal.
10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
11. Anak mempunyai potensi yang sangat besar dalam hal belajarnya.
12. Anak makin menunjukkan minat terhadap teman.

Dalam menentukan strategi pembelajaran bagi Anak paud dibutuhkan guru yang memahami seluk beluk dan juga keilmuan paud, di antara keilmuan paud adalah memahami karakter anak usia dini, bagaimana cara belajarnya, bagaimana perkembangan sosial emosionalnya, bahasanya, kognitifnya sehingga seorang guru Paud dapat mengurangi kesalahan dalam mendesain sebuah pembelajaran paud. Ada dua pemikiran umum tentang bagaimana sebuah permainan dapat berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir divergen. Pertama yaitu anggapan bahwa bermain merupakan kontribusi untuk perkembangan kemampuan berpikir berdasarkan sifatnya yang eksperimental dan fleksibel. Manfaat dari sifat eksperimental ini dalam bermain adalah memberikan repertoar luas kepada keterampilan dan tanggapan anak, dan dengan pendekatan yang fleksibel digunakan untuk menyelesaikan tugas secara efektif atau masalah pemikiran yang berbeda.

Cara kedua melihat hubungan antara bermain dan kemampuan berpikir yang berbeda adalah dengan berfokus pada sifat simbolis, kepura-puraan yang menjadi ciri banyak permainan anak kecil. Hal ini telah dikemukakan oleh beberapa ahli, bahwa terdapat teori yaitu bahwa bermain berfungsi untuk memfasilitasi transisi anak dari proses pemikiran konkret ke abstrak (Vygotsky, 1967). Telah dikemukakan bahwa representasi simbolik itu begitu sering diproduksi dalam bentuk permainan yang merupakan bagian dari proses yang dilalui seorang anak dalam mengembangkan kemampuan untuk berpikir abstrak. Seorang anak usia dini, pada umumnya, memiliki pandangan terhadap segala sesuatu sebagai hal yang utuh yang berwujud konkret dan langsung dirasakan dan dialami olehnya. Dengan demikian, cara belajar anak memiliki beberapa karakter khusus yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belajar melalui gerakan reflek dan aktifitas tubuhnya.
2. Belajar memerankan perasaan dan hati nuraninya.
3. Belajar sambil bermain.
4. Belajar melalui komunikasi, interaksi, dan sosialisasi.
5. Belajar dari lingkungan.
6. Belajar memenuhi hasrat dan kebutuhan.

Ada banyak cara untuk menerapkan Pembelajaran Terpadu AUD dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut beberapa contohnya:

- a. **Membuat Permainan Edukatif:** Ciptakan permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Contohnya, permainan kartu bergambar untuk belajar mengenal huruf, permainan puzzle untuk belajar tentang bentuk dan warna, atau permainan peran untuk belajar tentang profesi.
- b. **Menggunakan Media Visual:** Gunakan media visual seperti gambar, video, dan benda nyata untuk membantu anak memahami konsep yang abstrak. Contohnya, tunjukkan gambar hewan saat belajar tentang jenis-jenis hewan, putarkan video tentang proses fotosintesis saat belajar tentang tumbuhan, atau bawa benda nyata seperti buah-buahan ke kelas saat belajar tentang makanan sehat.
- c. **Melakukan Kegiatan Fisik:** Libatkan anak dalam kegiatan fisik yang berkaitan dengan materi pelajaran. Contohnya, lakukan gerakan meniru hewan saat belajar tentang jenis-jenis hewan, lakukan permainan berhitung sambil berjalan, atau lakukan eksperimen sains yang melibatkan gerakan fisik.
- d. **Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan:** Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman bagi anak-anak. Dekorasi kelas dengan gambar dan warna yang menarik, sediakan ruang yang cukup untuk bergerak, dan putar musik yang ceria.

Prinsip dan Manfaat Pembelajaran Terpadu Anak Usia Dini

Pembelajaran terpadu atau tema lebih kompleks dan komprehensif daripada pendekatan pembelajaran lainnya karena melibatkan berbagai bidang pengembangan dan kegiatan.

Prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Tema dalam pembelajaran terpadu harus sesuai dengan usia, perbedaan individu, dan karakteristik sosial budaya anak.
2. Pembelajaran terpadu harus berkaitan secara langsung dengan pengalaman nyata anak dan harus dikembangkan berdasarkan hal-hal yang telah mereka ketahui dan apa yang ingin mereka ketahui.
3. Setiap tema dalam pembelajaran terpadu harus menyajikan konsep yang dapat diselidiki oleh anak.
4. Setiap tema dalam pembelajaran terpadu harus didukung oleh suatu pengetahuan yang telah diteliti secara cermat.
5. Pembelajaran terpadu harus mengintegrasikan isi dan proses belajar.
6. Informasi yang berhubungan dengan tema harus disampaikan kepada anak melalui pengalaman langsung yang melibatkan penemuan aktif.
7. Kegiatan yang berhubungan dengan tema dalam pembelajaran terpadu harus menggambarkan bidang kurikulum yang beraneka ragam dan mendukung keterpaduannya.
8. Dalam pembelajaran terpadu, isi atau bahan ajar yang sama harus disajikan lebih dari satu kali dan disajikan melalui jenis-jenis kegiatan yang bervariasi.
9. Tema dalam pembelajaran terpadu harus memungkinkan untuk dilaksanakan melalui kegiatan proyek yang diprakarsai anak.
10. Pembelajaran terpadu harus memberikan kesempatan kepada anak untuk merefleksikan hal-hal yang telah mereka pelajari.
11. Pembelajaran terpadu harus memasukkan cara-cara untuk melibatkan anggota keluarga anak.
12. Setiap tema harus dapat diperluas atau direvisi sesuai dengan minat dan pemahaman yang ditunjukkan oleh anak. Arti dan Manfaat Bermain Bagi Anak

Fungsi penting dari permainan adalah bahwa itu berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk memecahkan berbagai masalah yang

ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain. Bermain merupakan dunia anak dan masa anak untuk mengeksplorasi semua yang ada pada anak. Permainan pada anak adalah semua aktivitas yang dilakukan anak-anak baik berupa gerakan, fikiran maupun perkataan. Bermain berupa gerakan seperti: lari-larian, melompat, memanjat dan lain-lain. Bermain yang menggunakan fikiran seperti: bermain puzzle, menyusun balok mengingat lagu, mengingat dialog orang lain yang didengarkan. Bermain dengan perkataan adalah dengan cara anak-anak mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata dan menirukan perkataan orang lain. Kesimpulan para ahli yaitu anak merupakan makhluk yang sangat kreatif dan dinamis. Kebutuhan anak hanyalah bermain baik yang dilakukan sendiri maupun dilakukan bersama-sama (kelompok)

Anak-anak diajak bereksplorasi dengan bebas, memanfaatkan objek yang ada di lingkungan sekitar, sehingga anak bisa menemukan sesuatu yang bermanfaat. Bermain pada pembelajaran di taman kanak-kanak akan menjadi bermakna karena sebagai berikut:

1. Bermain itu belajar

Aspek kognitif pada anak akan berkembang dengan baik dengan cara mengajaknya bermain dan bereksplorasi secara bebas di alam sekitar. Anak akan menemukan hal-hal yang baru baik dengan sesuatu ciptaan Tuhan maupun buatan manusia. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan yaitu mengamati tanaman tumbuh, dimana anak meningkatkan pengetahuannya tentang bagaimana dan mengapa tanaman tumbuh, mengalami perubahan dan berfungsi (sebagai makanan). Dengan cara bermain ini anak-anak bisa membuka wawasan seluas-luasnya dan berkesempatan untuk mengamati hal hal baru. Selain itu anak-anak akan semakin penasaran dan rasa keingintahuannya tinggi pada hal-hal baru. Rasa keingintahuannya ini akan berlanjut ke masa dewasanya kelak.

2. Bermain itu bergerak

Kegiatan yang ada di taman kanak-kanak yaitu bermain, akan merangsang perkembangan motorik kasar maupun motorik halus. Baik bermain dengan suatu alat maupun bermain dengan tidak menggunakan alat. Bermain untuk mengembangkan motorik halus seperti bermain krayon, plastisin, gunting, mencocokkan gambar, dan lain sebagainya. Kegiatan ini menggunakan dan meningkatkan kinerja otot-otot halus. Untuk mengembangkan motorik kasar contohnya yaitu berlari, melompat, memanjat, menggelinding, dan sebagainya.

Kegiatan ini menggunakan dan meningkatkan kinerja otot-otot besar pada anak dan memperkuat fisik anak. Selain itu, dengan melatih motorik kasarnya, anak akan siap menghadapi aktivitas sehari-hari di rumah dan di lingkungannya. Dan juga akan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak akan kekuatan tubuhnya.

3. Bermain membentuk perilaku

Program kegiatan belajar di taman kanak-kanak dipadukan dengan program belajar yang utuh dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan serta program dalam rangka pengembangan pengetahuan dasar. Di taman kanak-kanak akan terus dilakukan pembiasaan-pembiasaan yang baik sehingga akan tercipta perilaku yang baik pula. Pembiasaan ini tidak terlepas dari kegiatan bermain anak. Pembentukan perilaku ini yaitu dengan cara mengembangkan lima aspek perkembangan anak usia dini yaitu moral agama, sosial emosional, fisik motorik, kognitif dan bahasa. Pemerolehan bahasa juga menjadi salah satu aspek perkembangan yang menjadikan seorang anak akan tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Bermain pada usia dini bertujuan untuk menanamkan pekerti baik dan melatih berbagai hal di antaranya membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik, bersikap ramah dan peduli, disiplin dan tanggung jawab, mencintai ciptaan Tuhan, tertib dan berani, serta untuk mengetahui baik dan buruk. Perlu waktu yang tidak sedikit untuk seorang anak dalam pengembangan dirinya. Dari penelitian beberapa ahli menyatakan bahwa bermain pada anak mempunyai peran yang sangat penting. Dengan bermain anak-anak bisa menyalurkan keinginan, kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Selain itu dengan bermain anak-anak bisa melatih fisiknya, bergaul dengan teman sebaya, memainkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya, mengembangkan bakatnya, menumbuhkan sifat dan sikap yang positif dan bisa mengekspresikan dan menyalurkan perasaannya baik perasaan tertekan, senang maupun sedih.

3. SIMPULAN

Pembelajaran terpadu AUD adalah pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Dengan menggabungkan bermain dan belajar, pembelajaran terpadu AUD dapat membantu anak-anak untuk belajar dengan lebih baik dan mencapai potensi penuh mereka. menggabungkan bermain dan belajar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak usia dini. Dengan menerapkan berbagai metode dan kegiatan yang menarik, guru dapat membantu anak-anak belajar dengan lebih optimal dan mencapai potensi mereka. sebagai pendekatan yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

Dengan menggabungkan bermain dan belajar, anak-anak akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, serta dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting untuk masa depan mereka. Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan orang seorang anak di usia dini yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan, namun memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil guna perkembangan baik bagi diri anak.

Bermain juga merupakan sarana bagi anak guna menyalurkan energinya yang besar dan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum diketahuinya dengan cara yang menyenangkan. Dan hal ini tentu berbeda dengan belajar yang dipahami orang dewasa dengan segala aturan dan tuntutan di akhirnya. Bermain (sambil belajar) pada anak usia dini mempunyai tujuan yang mungkin tidak disadari oleh orang dewasa, dimana saat anak bermain, sebenarnya ia sedang mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya guna menjadi modal awal yang kokoh bagi dirinya di masa depan saat menghadapi permasalahan dalam hidup.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti dkk. (2008). Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Universitas Terbuka

Barnett, Lynn A. "Developmental Benefits of Play for Children." *Journal of Leisure Research* 22, no. 2 (1990): 138–53. <https://doi.org/10.1080/00222216.1990.11969821>.

[Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia](#)

Catron E. Carol and Jan Allen. (1999) *Early Childhood Curriculum*. New Jersey: Prentice Hall Inc.

Jamaris, Martini (2009). *Pengembangan Holistik Anak Usia Dini Berbasis Kurikulum dan Pembelajaran Terpadu*. (Makalah)

[Jurnal Ilmiah PAUD Universitas Muhammadiyah Surakarta](#)

[Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta](#)

Saracho, Olivia N., and Bernard Spodek. "Children's Play and Early Childhood Education: Insights from History and Theory." *Journal of Education* 177, no. 3 (1995): 129–48. <https://doi.org/10.1177/002205749517700308>.