

Veritas Lux Mea

(Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)

Vol. 3, No. 1 (2020): 35-45

jurnal.sttkn.ac.id/index.php/Veritas

ISSN: 2685-9726 (online), 2685-9718 (print)

Diterbitkan oleh: Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara

Metode Bermain Salah satu Metode Pembelajaran Untuk Anak

Ester

Mahasiswa Program Studi PAK,
Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara, Ungaran
yafetester4@gmail.com

Daniel Setiawan Giamulia

Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara, Ungaran
danielgiamulia@gmail.com

Abstract: Playing is a child's daily activity. Play has a big influence on children's development, both physically and mentally. One method of learning in children, especially early childhood is the play method. Basically, children like to play, move, sing and dance, either alone or in groups. Play can develop physical, motor, social, emotional, cognitive, creativity, language, behavior, sensory acuity, release tension and therapy for both physical and mental. Therefore, the play method is very suitable for the child's learning process. If the playing method is carried out without proper preparation, the learning objectives cannot be achieved optimally. On the other hand, if properly prepared, the play method can help students understand the lesson. The method of playing requires strategy and media. The playing method has strengths and weaknesses that educators need to know and understand.

Keywords: Play Method, Children

Abstrak: Bermain adalah aktivitas anak sehari-hari. Bermain memberi pengaruh besar bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Salah satu metode pembelajaran pada anak khususnya anak usia dini adalah metode bermain. Pada dasarnya anak-anak suka bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta, bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan dan terapi bagi fisik maupun mental. Oleh sebab itu, metode bermain sangat cocok bagi proses pembelajaran anak. Apabila metode bermain dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal. Sebaliknya, jika dipersiapkan dengan baik, maka metode bermain dapat menolong anak didik memahami pelajaran. Metode bermain memerlukan strategi dan media. Metode bermain memiliki kekuatan dan juga kelemahan yang perlu diketahui dan dipahami oleh pendidik.

Kata Kunci: Metode Bermain, Anak

PENDAHULUAN

Bermain adalah aktivitas anak sehari-hari. Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain. Namun demikian mereka tidak dapat memberikan batasan Apa yang dimaksud dengan bermain. Sehingga benarlah yang dikatakan oleh Romini dan Harefa bahwa lingkungan merupakan proses belajar anak, baik itu di sekolah, tempat bermain maupun di rumah (Romini & Harefa, 2020). Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius. lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. kamus besar bahasa Indonesia menyebut bahwa bermain berarti melakukan aktivitas untuk menyenangkan hati. Permainan memberi pengaruh besar bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Salah satu prinsip pembelajaran pada usia dini disebutkan bahwa pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, pemilihan metode, dan alat bermain yang tepat dan bervariasi serta memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekitar lingkungan anak.

Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka memperoleh kesenangan, informasi, Pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya bagi anak. Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini. Metode ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain merupakan syarat diterapkannya metode ini. Media di sini bukan saja berbentuk barang tetapi dapat berbentuk berbagai jenis permainan yang harus dikuasai guru agar pembelajaran berjalan dengan baik. Apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai. Adapun tujuan penulisan ini adalah untuk mengerti dan memahami metode bermain; untuk mengetahui teori metode bermain; untuk mengetahui apa yang menjadi fungsi maupun manfaat dari metode bermain; untuk memahami apa yang menjadi faktor keberhasilan metode bermain dan untuk dapat mengetahui prinsip-prinsip dalam metode bermain.

METODE

Metode penulisan yang dipakai adalah metode penelitian kualitatif deskriptif (Zaluchu, 2020), dengan menggunakan studi pustaka. Sumber Pustaka yang digunakan adalah buku-buku dan jurnal yang relevan dengan topik pembahasan. Buku-buku dan

jurnal yang relevan dikumpulkan, dibaca, dan dipahami kemudian penulis mengutip bagian-bagian tertentu untuk menjadi materi pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Metode Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jika pengertian bermain dipahami dan sangat kita kuasai, maka komponen itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Selain itu juga akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. pada saat bermain kita perlu mengetahui saat yang tepat bagi kita untuk melakukan atau menghentikan intervensi. Karena bila tidak memahami secara benar dan tepat, hal itu akan membuat anak prestasi atau tidak kooperatif dan sebaliknya. peribahasa tubuh si anak pun kita sudah dapat mengetahui kapan mereka membutuhkan kita untuk melakukan intervensi. Pemahaman tentang bermain juga akan membawa san dan menjernihkan pendapat kita, sehingga akan dapat lebih luas terhadap kegiatan bermain itu sendiri akibatnya akan mendukung segala aspek perkembangan anak. yang dimaksud adalah kita dapat memberi kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh anak dengan lebih mudah (Subono, 2000). Dapat juga menggunakan semua media sederhana (Perdani, 2013).

Permainan sangat dekat dengan dunia anak-anak, karena masa anak-anak adalah masa untuk bermain. Setiap hari anak-anak melakukan aktivitas bermain, baik secara pribadi maupun bermain dalam kelompok. bermain dapat menggunakan alat yang sangat sederhana yang ada di sekitar anak, ataupun menggunakan alat yang modern. Permen tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, cinta kasih (Soetjiningsih, 1995).

Bermain adalah aktivitas anak sehari-hari titik sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, Namun demikian mereka tidak dapat memberikan batasan Apa yang dimaksud dengan bermain titik merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan secara imajinatif dan ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa (Isjoni, 2010). Kamus besar bahasa Indonesia menyebut bahwa bermain berarti melakukan aktivitas untuk menyenangkan hati (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, n.d.). Bermain memberi pengaruh besar bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. salah satu prinsip pembelajaran pada anak usia dini disebut bahwa pembelajaran dilaksanakan melalui bermain pemilihan metode dan alat bermain yang tepat dan bervariasi serta monster manfaat sumber belajar yang ada di sekitar lingkungan anak (Nasional, 2010).

Di bawah ini merupaka pengertian bermain menurut para ahli, yaitu sebagai berikut: Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang diulang-ulang yang menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri sendiri. Buhler dan Danziger

berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Hurlock mengatakan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dockett dan Flier menjelaskan bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Brooks dan Elliot mengatakan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Forberg mengungkapkan bahwa bermain adalah aktivitas spontan dan langsung yang dilakukan oleh anak. Ketika anak-anak bermain anak akan berinteraksi dengan anak lainnya dan benda-benda yang berada disekitarnya. Anak menggunakan inderanya, tangannya bahkan seluruh tubuhnya untuk bermain dengan rasa bahagia, sukarela atau tanpa paksaan dan dengan imajinasinya sendiri. Menurut Anggani Sudono, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Mayke S. Tedjasaputra menjelaskan bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan – perasaan tertekan. Berdasarkan beberapa pengertian bermain di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela dengan ataupun tanpa mempergunakan alat, sebagai pengalaman belajar untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan dalam diri (anak) yang dapat menimbulkan kesenangan/kepuasan.

Teori Bermain

Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting, dengan bermain anak akan membangun pengetahuannya tentang apa yang ada di sekitarnya, dan membangun kreatifitasnya baik dengan menggunakan suatu benda atau alat permainan maupun tidak. Ada tiga teori bermain modern yang memberikan tekanan pada konsekuensi bermain pada anak dan sebagai acuan dan menunjang main anak dalam tahapan perkembangan anak. Teori psikoanalisis Sigmund Freud dan Erik Erikson dalam teori psikoanalisis melihat bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat mengeusai tubuhnya, benda-benda serta jumlah keterampilan sosial.

Teori perkembangan kognitif yang menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual, yang berpandangan bahwa setiap manusia mempunyai pola struktur kognitif baik itu secara fisik maupun mental yang mendasari perilaku dan aktivitas intelegensi seseorang dan berhubungan erat dengan tahapan pertumbuhan anak dengan kata lain intelektual dan afektif selalu berjalan berdampingan. Teori ini percaya bahwa emosi dan afeksi manusia selalu muncul dari suatu proses yang sama di dalam tahapan tumbuh kembang kognitif sehingga Piaget membagi tahapan tumbuh kembang

kognitif ke dalam empat jenis proses yaitu asimilasi, akomodasi, konservasi, reversibility. Teori dari Vigotsky yang menekankan pada pemusatan hubungan sosial sebagai hal yang penting yang mempengaruhi kognitif, karena anak akan menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya (Mukhtar, n.d.).

Secara umum teori-teori tentang bermain dapat digolongkan menjadi dua, yaitu sebagai berikut: Satu, Teori Klasik (abad ke-19 sampai perang Dunia) Teori Kelebihan Energi (Herbert Spencer), menyebutkan bahwa manusia mempunyai energi lebih (energi surplus) yang digunakan untuk bermain. Teori Relaksasi/Rekreasi (Schaller dan Lazarus), menyebutkan bahwa bermain mengisi kembali energi yang telah terpakai dalam bekerja. Teori Insting (Karl Groos), merupakan semacam latihan awal dimana bermain mempersiapkan anak-anak untuk peran-peran yang akan dilakukan dikemudian hari. Teori Rekapitulasi (G.Stanley Hall), mengatakan bahwa anak-anak mengulangi aktivitas leluhurnya, karena itu pengalaman-pengalaman nenek moyang/leluhur akan tertampil di dalam kegiatan bermain pada anak. Dua, Teori Modern (setelah perang Dunia I)

Teori Psikoanalisa dari Sigmund Freud, memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik serta pengalaman yang tidak menyenangkan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya bagi seseorang dalam memenuhi harapan yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, mengatasi konflik dan pengalaman yang tidak menyenangkan. Selain itu bermain anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah ketrampilan sosial. Teori Perkembangan Kognitif dari Jean Piage, berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka ketika bermain. Karena perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kognitif maka perkembangan kognitif anak juga mempengaruhi kegiatan bermainnya.

Teori dari Lev Vygotsky, yang menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Vigotsky bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir. Struktur mental terbentuk melalui penggunaan tanda-tanda (signs) serta alat-alat dan bermain dapat membaarntu pembentukan struktur tersebut. bermain juga membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang didapat dari lingkungannya. Dalam hal ini bermain memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kontrol yang lebih besar terhadap situasi yang dihadapi pada situasi real (sesuai realita yang ada). Anak-anak bermain menggunakan arti-arti (meanings) tertentu karenanya anak dapat mencapai proses berpikir yang lebih tinggi.

Teori dari Jerome Singer memandang bermain khayal merupakan usaha anak untuk menggunakan kemampuan fisik dan mental guna mengatur atau mengorganisasi pengalaman-pengalamannya. Bermain digunakan anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitasnya. Teori dari Michael Ellis memandang bahwa bermain sebagai bentuk pemrosesan informasi. Makhluk hidup secara menta selalu aktif, mereka terus menerus berusaha membuat informasi yang sudah diperoleh menjadi berarti. Anak-anak

menggunakan bermain sebagai cara untuk menciptakan informasi dari dalam dirinya sendiri melalui bermain khayal.

Fungsi dan Manfaat Bermain

Fungsi dan manfaat bermain bagi anak, Banyak sekali manfaat yang didapat dari bermain antara lain : menimbulkan kegembiraan. Kegembiraan itu menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya, misalnya perilaku senang kreasi. Beberapa fungsi dan manfaat metode bermain antara lain: Satu, Sebagai pemicu kreativitas. Dua, Meningkatkan respons untuk terhadap hal-hal baru. Tiga, Melatih anak menyelesaikan atau mengatasi konflik. Empat, Sarana untuk bersosialisasi dan melati fungsi mental (berpikir, mengingat, atau menegakkan disiplin dengan menaati peraturan-peraturan dalam games) dan lain-lain. Lima, Melatih kepekaan dan empati. Enam, Sarana mengekspresikan perasaan. Tujuh, Membentuk kepribadian anak. Delapan, Mengembangkan rasa percaya diri. Sembilan, Melatih perkembangan fisik, emosi, dan sosial. Sepuluh, Merangsang imajinasi atau kreativitas anak. Sebelas, Sarana hiburan. Duabelas, Menyalurkan energi (terutama untuk anak-anak hiperaktif dan Tigabelas, Mengoptimalkan kelima indera dan lain-lain (Asfandyar, 2009).

Bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Melalui kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mencipta sesuatu. Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain: Satu, Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya; Dua, Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati); Tiga, Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dan rasa keingintahuannya; Empat, Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Selain fungsi bermain sebagaimana yang telah di jelaskan di atas, dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, diantaranya sebagai berikut: *Satu*, Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik. Ketika bermain anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, sehingga membuat tubuh anak menjadi sehat. selain itu, anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan, dan anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah. *Dua*, Manfaat bermain untuk

perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Aspek motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya anak yang bermain kejar-kejaran untuk menangkap temannya. Aspek motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain mewarnai, menggambar bentuk-bentuk tertentu atau meronce berbagai bentuk dengan variasi berbagai bahan.

Tiga, Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial. Dengan bermain anak belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman, sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling tukar informasi. *Empat*, Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dalam hidupnya sehari-hari. Selain itu, bermain bersama sekelompok teman anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri, rasa percaya diri, dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu. Sebab sejatinya pendidikan Kristen sebagai media pembentukan karakter Kristus (Purwoto et al., 2020). *Lima*, Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif. Pada usia dini anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan sosial. Pemahaman konsep-konsep ini lebih mudah diperoleh jika dilakukan melalui kegiatan bermain. *Enam*, Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan. Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Melalui kegiatan bermain kelima aspek penginderaan dapat diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya sekitarnya. *Tujuh*, Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari. Dalam kegiatan bermain olahraga anak melakukan gerakan-gerakan olahraga seperti berlari, melompat, menendang dan melempar bola sehingga anak akan memiliki tubuh yang sehat, kuat dan cekatan. Dalam kegiatan menari anak melakukan gerakan-gerakan yang lentur dan tidak canggung-canggung sehingga anak akan memiliki rasa percaya diri.

Bermain selain mempunyai berbagai manfaat untuk menunjang perkembangan anak, juga dapat dimanfaatkan sebagai media atau sarana melakukan kegiatan bersama anak seperti: Satu, pemanfaatan bermain oleh guru sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak. Dua, pemanfaatan bermain sebagai media terapi atau pengobatan terhadap anak bermasalah yang membutuhkan terapi bermain dan. Tiga, pemanfaatan bermain sebagai media intervensi yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu seperti: untuk melatih konsentrasi, melatih konsep-konsep dasar (warna, ukuran, bentuk dll), melatih anak autisme dan keterbelakangan mental. Dengan bermain anak dapat menilai dirinya sendiri. Kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif yaitu mempunyai rasa percaya diri dan harga diri. Anak akan belajar cara bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan orang lain, jujur, murah hati dan sebagainya.

Kelebihan Dan kekurangan metode bermain

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan permainan anak adalah sebagai berikut: *Satu*, Kesehatan. Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu bermain yang membutuhkan banyak energi. *Dua*, Intelegensi. Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibanding dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual. *Tiga*, Jenis kelamin. Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan. Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain dibandingkan anak laki-laki. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus. *Empat*, Lingkungan. Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang. *Lima*, Status sosial ekonomi. Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah (Zaini, 2015).

Bermain adalah aktivitas anak sehari-hari. Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, Namun demikian mereka tidak dapat memberikan batasan Apa yang dimaksud dengan bermain. bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius. lentur dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebut bahwa bermain berarti melakukan aktivitas untuk menyenangkan hati. Permainan memberi pengaruh besar bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental. Salah satu prinsip pembelajaran pada usia dini disebutkan bahwa pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, pemilihan metode, dan alat bermain yang tepat dan bervariasi serta memanfaatkan sumber belajar yang ada di sekitar lingkungan anak. Sebab sejatinya Penerapan metode bermain peran cukup berhasil dilaksanakan karena bagi guru dan anak metode ini belum pernah mereka gunakan dan sangat menarik, sehingga anak dapat terlibat aktif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak (Siska, 2011).

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu permainan. ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan di kelas, yaitu: Situasi dan kondisi, Peraturan permainan, Pemain dan terakhir Pemimpin permainan Kelebihan Metode Permainan yaitu *Satu*, Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian. *Dua*, Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup. *Tiga*, Anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri. *Empat*, Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur. *Lima*, Sesuai dengan tahap perkembangan anak yang

membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek-aspek perkembangannya, baik perkembangan fisik, perkembangan kognitif maupun perkembangan emosionalnya. *Enam*, Dapat mendorong minat anak untuk belajar, dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya.

Kekurangan Metode Permainan adalah, satu, Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan. Dua, Memerlukan banyak waktu. Tiga, Penentuan kalah menangan bayar-membayar dapat berakibat negatif. Empat, Mungkin juga terjadi pertengkaran. Lima, Mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain. Enam, Apabila metode ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode ini. Tujuh, Metode ini biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain merupakan syarat diterapkannya metode ini. Media di sini bukan saja berbentuk barang tetapi dapat berbentuk berbagai jenis permainan yang harus dikuasai guru agar pembelajaran berjalan dengan baik. Apabila guru tidak menyediakan media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai. sejatinya guru dapat melakukan berbagai metode dan strategi dalam menciptakan kondisi belajar yang baik, yang memungkinkan setiap peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya (Setiyowati & Arifianto, 2020).

Permainan yang akan dilaksanakan dan cara melaksanakannya sebagai berikut : Permainan kucing dan tikus. Permainan ini tepat pada anak – anak kelas 5-6 SD. Caranya: *Satu*, Anak membentuk lingkaran besar sambil berpegangan tangan atau dengan lainnya. *Dua*, Anak yang berperan sebagai tikus berada di dalam lingkaran, sedangkan anak yang berperan sebagai kucing di luar lingkaran. *Tiga*, Kucing harus berusaha menangkap tikus dengan cara menerobos lingkaran gandingan tangan yang berusaha melindungi tikus. *Empat*, Jika kucing berhasil menerobos dan masuk lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk melarikan diri dengan cara diberi jalan keluar. *Lima*, Jika kucing berhasil ke luar lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk masuk lingkaran. *Enam*, Saat tikus berada di dalam atau diluar lingkaran terus berusaha untuk menjauh dari kucing. *Tujuh*, Tikus berhasil disentuh kucing, maka tikus tersebut dinyatakan mati. *Delapan*, Jika kucing sudah dapat menangkap tikus, maka permainan bisa dilanjutkan dengan mengganti pemain lain. Demikian seterusnya. Tujuannya adalah Melatih kerjasama antar peserta. Selanjutnya menambah keseruan anak pada masa kecil. Dan kemudian melatih keseimbangan anak – anak ketika berlari. Serta menambah keceriaan anak – anak dari permainan. Dan terakhir adalah mengisi aktivitas anak – anak.

Permainan menyusun kata – kata dalam Alkitab dan memakai sarung. Permainan ini tepat pada usia 15-17 tahun dan kelas 1-3 SMP. Caranya yaitu Satu, Bentuklah 2 kelompok dan 1 kelompok 5 orang. Dua, Kelompok masing – masing berbaris. Tiga, Setiap kelompok menyusun kata – kata dalam Alkitab sampai kata – kata itu benar. Empat, menebak alamat Alkitab dan ayatnya berapa. Lima, jika benar kelompok tersebut mendapatkan 1 poin maka siapa yang paling banyak poinnya kelompok tersebut yang

akan menang. Tujuannya adalah Menambah wawasan anak tentang Alkitab, Melatih mereka untuk mengingat ayat Alkitab. terakhir Membuat anak – anak lebih senang membaca Alkitab melalui permainan ini.

Permainan Pesan Berantai. Permainan ini tepat pada anak – anak kelas 5-6 SD. Caranya adalah 1. Bentuklah kelompok dan 1 kelompok 7 orang; 2. Guru membuat sebuah kalimat yang akan dibisikan ke siswa pertama dengan maksimal dua kali pengulangan; 3. Siswa pertama harus membisikan kalimat yang serupa kepada siswa berikutnya hingga pesan sampai kesiswa yang terakhir; 4. Siswa terakhir harus melaporkan pesan yang ia terima kepada semua siswa, apakah pesan yang ia terima sesuai dengan pesan yang pertama. Tujuannya untuk melatih konsentrasi; melatih kerja sama serta mengembangkan komunikasi.

KESIMPULAN

Dalam metode bermain ini membantu anak – anak dalam perkembangan keperibadian karena dalam bermain juga dapat mengisi waktu mereka agar dalam kegiatan sehari mereka tidak harus menggunakan media yang ada. Dan metode ini media bagi anak – anak untuk belajar untuk menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka memperoleh kesenangan, informasi, Pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya bagi anak. Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Penggunaan metode bermain merupakan metode pembelajaran yang efektif sehingga anak membangun pengetahuannya, dapat berinteraksi sosial dengan temannya, bebas tanpa beban dan anak merasa senang, hari ini mendorong anak ikut aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini. Banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan bagi anak-anak, salah satunya melalui bermain titik belajar sambil bermain dapat menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak titik bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tapi menyenangkan titik Salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini titik dengan menggunakan strategi metode atau bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. metode pembelajaran tersebut masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan tetapi yang terpenting adalah ketika bermain harus disesuaikan dengan minat dan bakat para anak-anak usia dini sehingga tujuan pendidikan bagi anak-anak usia dini dapat tercapai secara maksimal.

REFERENSI

- Asfandyar, A. Y. (2009). *Kenapa Guru Harus Kreatif?* PT Mizan Pustaka.
- Isjoni. (2010). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.). , <https://kbbi.web.id/Analisis>.
- Mukhtar, L. (n.d.). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Prenadamedia Group.
- Nasional, K. P. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-kanak*. Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Perdani, P. A. (2013). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak TK B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 234–250.
- Purwoto, P., Budiyana, H., & Arifianto, Y. A. (2020). Landasan Teologis Pendidikan Kristen dalam Perjanjian Baru dan Relevansinya bagi Pendidikan Kristen Masa Kini. *DIDAKTIKOS: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 3(1), 34–48.
- Romini, R., & Harefa, I. D. (2020). Manfaat Penggunaan Alkitab Bergambar Terhadap Perkembangan Kerohanian Anak Future Center Usia 7-9 Tahun Di Buluh Awar. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 1(1), 1–14.
- Setiyowati, E. P., & Arifianto, Y. A. (2020). Hubungan Kompetensi Pedagogik Guru dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan. *SIKIP Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(2), 78–95.
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *J. Educ*, 1(1), 31–37.
- Subono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. PT Gresindo.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *IAINKudus*, 3 no 1, 118–134.
- Zaluchu, S. E. (2020). Strategi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili Dan Pembinaan Warga Jemaat*. <https://doi.org/10.46445/ejti.v4i1.167>