



Implementasi Belajar dan Bermain: Hasil Belajar pada Muatan Pelajaran IPS Sekolah Dasar

Supriati¹, Juwita Saputri²

¹SMA Negeri Bangun Jaya, Sumatera Selatan, Indonesia

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Mei 23, 2021
Revised Ags 16, 2021
Accepted Nov 28, 2021

Keywords:

Belajar
Bermain
Hasil Belajar

ABSTRAK

Tujuan Penelitian: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi belajar dan bermain pada muatan pelajaran IPS.

Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan subjek penelitian berjumlah 14 peserta didik dengan teknik random sampling. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan wawancara para narasumber

Temuan Utama: Hasil menunjukkan bahwa belajar dan bermain memberikan pengalaman yang luar biasa bagi peserta didik. Muatan pelajaran IPS menjadi muatan yang dapat mempelajari kehidupan lingkungan sosial.

Keterbaruan Penelitian: Keterbaruan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan implementasi belajar dan bermain pada muatan pelajaran IPS.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license



Corresponding Author:

Juwita Saputri
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeristas Jambi, Indonesia
Email: juwitasaputri33@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan konsep dalam suatu kegiatan yang ditandai dengan perubahan perilaku seseorang [1]. Pelaku belajar tidak hanya terdapat pada lingkungan pendidikan, namun juga terdapat pada kehidupan sehari-hari. Artinya anak-anak juga termasuk dalam kategori belajar terhadap lingkungannya. Anak-usia dasar merupakan media awal untuk belajar pada bidang pendidikan [2]. Belajar seharusnya dapat menjadi hal yang menyenangkan apabila anak-anak melakukannya.

Belajar pada bidang pendidikan sendiri memiliki tujuan untuk memberikan perubahan perilaku seseorang [3, 4]. Hal ini penting untuk seseorang dapat memberikan belajar yang bermakna dan menyenangkan agar pembelajaran tidak membosankan. Pendidik sebagai penyampai informasi kepada peserta didik menjadi contoh kegiatan belajar yang dilakukan di bidang pendidikan [5]. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar belajar menjadi menyenangkan adalah dengan mengimplementasikan bermain. Bermain yang diintegrasikan beriringan dengan kegiatan belajar menjadikan belajar lebih menyenangkan.

Bermain merupakan sesuatu yang bersifat dinamis, sehingga dapat menyesuaikan keadaan lingkungan [6]. Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seorang anak yang dilakukan dengan perasaan senang, tanpa paksaan [7]. Bermain sambil belajar memiliki pola-pola yang diharapkan mampu menciptakan hasil pada perkembangan diri anak [8]. Pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan bermain tentu pembelajaran yang banyak melakukan interaksi anatara satu dengan yang lain [9].

Muatan pelajaran di sekolah dasar dapat menjadi upaya dalam pengintegrasian bermain sambil belajar. Salah satu muatan pelajaran tersebut adalah IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pembelajaran tema pada sekolah dasar. Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, kejadian, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu

social [10]. Muatan pelajaran IPS tentu menjadi hal yang sangat penting bagi individu dalam menjalani hidup bermasyarakat [11]. Maka dari itu muatan pelajaran IPS juga menjadi tolak ukur dalam menentukan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan umpan balik dari kegiatan proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah beberapa bentuk prinsip perpaduan pola tingkah laku dan nilai-nilai ideal dalam arti fakta-fakta, kecakapan yang dicapai dan keterampilan [12, 13]. Keberhasilan suatu kegiatan belajar dapat dilihat dari hasil belajar setelah mengikuti usaha belajar. Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa menguasai suatu materi pelajaran [14]. Hasil belajar juga merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Tenaga pendidik harus memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan bermain sambil belajar dalam muatan-muatan pelajaran di sekolah dasar [15]. Penelitian sebelumnya yang dilakukan dengan meneliti belajar dan bermain yang diintegrasikan pada pembelajaran agama. Hal ini penelitian yang dilakukan dengan mengimplementasikan belajar dan bermain pada muatan IPS pada sekolah dasar. Artinya implementasi belajar dan bermain dapat diintegrasikan dengan berbagai muatan pelajaran pada jenjang pendidikan.

Berdasarkan pemaparan diatas maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan implementasi belajar dan bermain pada pembelajaran di kelas muatan pelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Desain yang digunakan adalah deskriptif, yang mendeskripsikan suatu fenomena pada suatu variable [16]. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Ngadiluhur berjumlah 14 peserta didik yang diperoleh dengan teknik random sampling.

Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi (pengamatan kepada guru dan peserta didik) dan wawancara kepada peserta didik. Kisi-kisi wawancara diadopsi dari penelitian [17] yang terdiri dari 5 pertanyaan dan 3 indikator pengamatan dengan kisi-kisi dibawah ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara dan Pengamatan

Indikator Pertanyaan	Jumlah Butir Soal
Penerapan Belajar dan Bermain oleh guru	1, 2
Manfaat Belajar dan Bermain	3, 4
Harapan bermain dan belajar pada pembelajaran di kelas	5

Hasil wawancara akan dianalisis dengan teknik Miles & Huberman dengan dilakukan reduksi atau pengumpulan data, penyajian data dengan deskriptif dan penarikan kesimpulan. Wawancara yang digunakan peneliti merupakan wawancara dengan tipe pertanyaan terbuka dan terstruktur. Wawancara dilakukan untuk mendeskripsikan pembelajaran tematik yang diterapkan di sekolah terhadap hasil belajar peserta didik [18].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain dan belajar dinilai dapat memberikan pengalaman yang luar biasa bagi peserta didik. Khususnya pada pembelajaran di kelas yang dilakukan dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Berikut ini hasil wawancara kepada peserta didik untuk melihat seberapa mereka tahu implementasi bermain dan belajar.

Tabel 2. Hasil Wawancara Peserta Didik

Nama	Jawaban
Yessi Mariana	1. Pernah melakukan bermain sambil belajar, 2. Guru mengajak bermain kucing tikus lalu menanyakan apa manfaatnya, 3. Belajar menjadi semangat dan tidak bosan, 4. Dapat bermain dengan teman-teman yang didampingi oleh guru, 5. Setiap hari dapat seperti itu.
Rama Nanendra	1. Pernah, 2. Guru mengajak bermain gobak sodor sambil berolahraga, 3. Belajar menjadi semangat, 4. Dapat bermain dengan teman-teman yang didampingi oleh guru, 5. Setiap hari dapat seperti itu.
Yogi fernanda	1. Pernah, 2. Bermain congklak, 3. Menjadi semangat, 4. Dapat bermain dengan teman-teman yang didampingi oleh guru, 5. Setiap hari dapat seperti itu.
Zaskia	1. Pernah melakukan bermain sambil belajar, 2. Guru mengajak bermain engkleng lalu menanyakan apa manfaatnya, 3. Belajar menjadi semangat dan tidak bosan,

Ayudia	4. Dapat bermain dengan teman-teman yang, 5. Setiap hari dapat seperti itu. 1. Perna, 2. Guru mengajak bermain kucing tikus lalu menanyakan apa manfaatnya, 3. Belajar menjadi semangat, 4. Dapat bermain dengan teman-teman yang didampingi oleh guru, 5. Setiap hari dapat seperti itu.
--------	---

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa bermain dan belajar menjadi upaya guru dalam memberikan pembelajaran di kelas. Bermain dan belajar juga menjadi suatu kegiatan yang membuat mereka untuk dapat semangat dalam belajar dan tidak merasa bosan di kelas. Selain itu dengan bermain dan belajar juga diawasi oleh guru dan mudah untuk dilakukan. Kelima peserta didik yang diwawancara oleh peneliti menunjukkan bahwa bermain dan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan. Manfaat bermain dan belajar juga dapat mampu meningkatkan perkembangan kognitif karena mengarah pada kreativitas peserta didik [19]. Bermain dan belajar juga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dan membangun keterampilan fisik [20].

Pengimplementasian bermain dan belajar dapat diimplementasikan pada berbagai muatan pelajaran [21]. Muatan pelajaran yang diimplementasikan yaitu muatan pelajaran IPS. Muatan pelajaran IPS menjadi media yang tepat untuk mengimplementasikan bermain dan belajar [22]. Muatan IPS merupakan muatan yang banyak memperelajari keadaan lingkungan sekitar peserta didik di sekolah. Maka dari itu muatan IPS sangat tepat apabila dapat diintegrasikan dengan bermain dan belajar. Penelitian sebelumnya dilakukan dengan meneliti serta memanfaatkan bermain dan belajar pada pembelajaran yang menghasilkan keterampilan pada motorik peserta didik [23, 24]. Berbeda dengan penelitian ini yang meneliti tentang implementasi bermain dan belajar pada muatan pelajaran IPS. Artinya bermain dan belajar dapat diimplementasikan pada beberapa muatan pelajaran dengan tujuan dan maksud penelitian masing-masing.

Keterbaruan penelitian terletak pada muatan pelajaran yang dijadikan media untuk mengimplementasikan bermain dan belajar. Penelitian ini juga mengkaji makna bermain dan belajar bagi peserta didik dan guru. Implementasi dari bermain dan belajar berdampak pada kedua belah pihak sebagai komponen pembelajaran. Implikasi pada penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi bermain dan belajar pada muatan pelajaran IPS di sekolah dasar. Bermain dan belajar membuat pengalaman luar biasa yang dapat memberikan motivasi belajar pada peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa pengimplementasian bermain dan belajar berdampak pada semangat belajar peserta didik. Salah satu dampaknya dirasakan oleh peserta didik yang menjadikan bermain dan belajar menjadi semangat dan motivasi belajar mereka di kelas. Selain itu juga pada guru yang mana dapat mudah memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik. Bermain dan belajar juga bukan hanya dapat diimplementasikan pada muatan pelajaran IPS saja, namun dapat diimplementasikan pada berbagai muatan pelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Ngadiluhur. Serta terima kasih kepada siswa yang menjadi sampel penelitian dan seluruh pihak yang telah membantu.

REFERENSI

- [1] M. Cleopatra, "Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA*, vol. 5, no. 2, pp. 168–181, 2015, doi: 10.30998/formatif.v5i2.336.
- [2] A. Laily, F. Jalal, and K. Karnadi, "Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Awal Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Semat," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, p. 396, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i2.214.
- [3] A. N. Yuhana and F. A. Aminy, "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa," *J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, p. 79, 2019, doi: 10.36667/jppi.v7i1.357.
- [4] A. Amin, D. A. Kurniawan, S. E. Septi, and M. Zannah, "The Study of Differences and Influences of Teacher Communication and Discipline Characters of Students," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 4, pp. 622–630, 2021.
- [5] A. H. Elyas, "Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran," *J. War.*, vol. 56, no. 04, pp. 1–11, 2018.
- [6] A. M. Rosyad, "Urgensi Inovasi Pembelajaran Islam dalam PAI," *al-Afkar J. Islam. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 64–86, 2019, doi: 10.5281/zenodo.3553865.
- [7] F. Wahyuni and S. M. Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya J. Kebud. dan Keagamaan*, vol. 15, no. 01, pp. 161–179, 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- [8] J. Subianto, "Peran Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Pembentukan Karakter Berkualitas," *Edukasia J.*

- Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 2, pp. 331–354, 2013, doi: 10.21043/edukasia.v8i2.757.
- [9] Kamid *et al.*, “Engklek Game ” in mathematics : How difference and relationship student attitude towards science process skills?,” *Cypriot J. Educ. Sci.*, vol. 16, no. 6, pp. 3109–3123, 2021, doi: <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i6.6500> Education.
- [10] M. Mardiana and N. Ganda, “Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” vol. 8, no. 1, pp. 72–76, 2021.
- [11] F. N. Ramadhan and Sariyatun, “Nilai - Nilai Luhur Tari Kedempling Dalam Pembelajaran Ips,” *J. Teor. dan Praksis Pembelajaran IPS*, vol. 5, no. 2, pp. 114–124, 2020.
- [12] Wikanengsih, “MODEL PEMBELAJARAN NEUROLINGUISTIC PROGRAMMING BERORIENTASI KARAKTER BAGI PENINGKATAN,” pp. 177–186, 2012.
- [13] R. S. Budiarti, D. A. Kurniawan, S. E. Septi, and R. Perdana, “Differences and Relationship Between Attitudes and Self Efficacy of Female and Male Students in Science Subjects in Junior High School,” *J. Pendidik. Sains Indones.*, vol. 10, no. 1, pp. 73–88, 2022, doi: 10.24815/jpsi.v10i1.21979.
- [14] D. R. Suwardi, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Bae Kudus,” *Econ. Educ. Anal. J.*, vol. 1, no. 2, 2012.
- [15] A. Amin, Alimni, M. Z. Azzahra, and S. E. Septi, “Associative and Comparative Study on Students’ Perseverance and Religious in Islamic Education Subject,” *Pendidik. Progresif*, vol. 11, no. 3, pp. 676–691, 2021, doi: 10.23960/jpp.v11i3.
- [16] M. D. Ernawati, Asrial, R. Perdana, S. E. Septi, and Rahmi, “Evaluation of Students’ Attitudes and Science Process Skills toward Middle School Science Subject in Indonesia,” *J. Pendidik. Progresif*, vol. 1, no. 2, pp. 258–274, 2021, doi: 10.23960/jpp.v1.
- [17] Wiwik Pratiwi, “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini,” *Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 5, pp. 106–117, 2017.
- [18] A. Amin, D. A. Kurniawan, M. Z. Azzahra, and S. E. Septi, “Parental Communication Increases Student Learning Motivation in Elementary Schools,” *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 5, no. 4, pp. 622–630, 2021.
- [19] C. Mulvey, “Wage Policy and Wage Determination in 1983,” *J. Ind. Relations*, vol. 26, no. 1, pp. 112–119, 1984, doi: 10.1177/002218568402600108.
- [20] U. Hasanah, “Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 1, pp. 717–733, 2016, doi: 10.21831/jpa.v5i1.12368.
- [21] Kamid, Syaiful, R. Theis, S. E. Septi, and R. I. Widodo, “Traditional ‘ Congklak ’ Games and Cooperative Character in Mathematics Larning,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 3, pp. 443–451, 2021, doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37740>.
- [22] A. Sudrajat *et al.*, “Meningkatkan Kreativitas dan inovasi bagi guru-guru SD pada pembelajaran muatan IPS melalui pengembangan media pembelajaran King Ludo berbasis kurikulum 2013 di Kota Tangerang Selatan,” *J. Civ. Soc. Stud.*, vol. 4, no. 2, pp. 95–101, 2020, doi: 10.31980/civicos.v4i2.933.
- [23] U. H. M. Tangse and D. Dimiyati, “Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 9–16, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1166.
- [24] Kamid, Sofnidar, S. E. Septi, and Y. D. Citra, “The contribution of the traditional game of congklak to mathematics learning: How is the relationship and influence of interest, cooperative character and student responses,” *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 11, no. 2, pp. 280–295, 2021.