

PENERAPAN METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN SOSIAL SISWA KELAS II SDN KARANGPAWITAN V

Alifiany Indah Suciaty¹, AMELIA NUR FARIZA²

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi

Universitas Buana Perjuangan Karawang

Email: ps20.alifianysuciaty@mhs.ubpkarawang.ac.id¹

amelia.nur@ubpkarawang.ac.id²

Ringkasan

Pendidikan merupakan pondasi awal sebagai upaya terbentuknya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, dengan SDM yang berkualitas nantinya akan menjadi pendobrak dalam pembangunan desa yang berkelanjutan. Sesuai dengan salah satu poin SDGs desa yaitu pendidikan desa berkualitas dimana ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan SDM desa yang berkualitas untuk itu diselenggarakannya program penerapan metode bermain dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan SDM desa sejak dini. Dalam kegiatan ini pengabdian melaksanakan kegiatan dengan judul “Penerapan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial siswa kelas II SDN Karangpawitan V. Pada masa pendidikan sekolah dasar penerapan permainan merupakan salah satu media yang tidak dapat diabaikan keberadaannya. Hal ini karena anak usia sekolah masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan kematangan sehingga dapat belajar sambil bermain (playing by learning). Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin, 24 Juli 2023 pukul 08:00-09:30, yang berlokasi di SDN Karangpawitan V Kelurahan Karangpawitan, yang diikuti oleh seluruh siswa kelas II SDN Karangpawitan V dengan total 35 siswa. Dari hasil kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa seperti konsentrasi, selain itu juga kemampuan sosial siswa juga meningkat. Dengan kegiatan ini siswa menjadi lebih semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Kata Kunci: Pendidikan, SDM, metode bermain, kognitif, sosial

Pendahuluan

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa. Dimana Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini bertujuan untuk meningkatkan empati dan kepedulian mahasiswa terhadap masyarakat dan lingkungannya. Kuliah Kerja Nyata (KKN)

merupakan salah satu cerminan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang secara khusus mengimplementasikan salah satu poin yaitu pengabdian kepada masyarakat. Universitas Buana Perjuangan Karawang tahun 2023 melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di berbagai desa dengan total 100 desa yang tersebar di Kecamatan Karawawang dan Purwakarta. Adapun pada penyelenggaraan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ke-6 tahun 2023 ini, Universitas Buana Perjuangan Karawang mengusung tema tema “Gotong Royong Membangun Desa Berkarya dan Berdaya Menuju Tercapainya SDGs Desa“. Tema ini dilatar belakangi oleh kebutuhan untuk pembanguann desa yang berkualitas yang terdiri dari delapan belas poin sesuai dengan arahan Kemendes. Sesuai dengan tema tersebut, program Kuliah Kerja Nyata ini dilaksanakan upaya terpadu pembangunan desa untuk percepatan pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan. Dalam program kerja individu yang dilakukan, penulis membuat program kerja “Penerapan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sosial Siswa Kelas II SDN Karangpawitan V” yang mana sesuai dengan poin keempat SDGs Desa yaitu pendidikan desa berkualitas yang terdapat dalam SDGs Desa.

Kelurahan Karangpawitan merupakan salah satu kelurahan yang bertempat di Kecamatan Karawang Barat, Kabupaten Karawang. Dengan luas wilayah 664.250 ha, luas tanah sawah 477,262 ha dan luas tanah permukiman 176.980 ha. Jumlah penduduk di Kelurahan Karangpawitan adalah 26.078 jiwa. Dengan total KK sebanyak 8.841 KK. Memiliki 13.297 jiwa penduduk berjenis kelamin laki-laki dan 12.781 jiwa penduduk berjenis kelamin perempuan. Adapun mata pencaharian penduduk Karangpawitan terdiri dari berbagai jenis mata pencaharian, mulai dari karyawan swasta, PNS, buruh, pedagang, pertanian, dan lainnya. Dengan mayoritas penduduk beragama Islam.

Dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini penulis melaksanakan pengabdian dengan memfokuskan pada pendidikan desa berkualitas. Dimana pendidikan merupakan pondasi awal sebagai upaya terbentuknya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, dengan SDM yang berkualitas nantinya akan menjadi pendobrak dalam pembangunan desa yang berkelanjutan.

Menurut Maulida dan Zulfitria (2017) dalam pembelajaran sekolah dasar, permainan merupakan salah satu media yang tidak dapat diabaikan keberadaannya. Hal ini karena anak usia sekolah masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan kematangan sehingga dapat belajar sambil bermain (*playing by learning*). Bermain merupakan area atau lahan bagi anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa adanya unsur paksaan

(Rohmah, 2016). Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, anak merasa gembira dan bahagia dalam aktivitas bermain tersebut, tidak menjadi tegang atau stress (Fauziddin, 2015). Bermain bagi anak dapat mengembangkan aspek sosial, membangun kreativitas, serta mengasah kemampuan fikir dan kebahasaan anak dalam berkomunikasi. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya (Sugianto 1995 dalam Rohmah, 2016). Menurut Moyles (2010 dalam Nursiti, 2020) mengemukakan manfaat dari bermain, yaitu sebagai berikut:

- a. Bermain untuk aspek fisik, anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh. Sehingga, anak menjadi lebih sehat, otot-ototnya tumbuh lebih kuat, dan anak juga dapat menyalurkan tenaganya untuk mengatasi rasa gelisah yang mungkin ia rasakan.
- b. Bermain untuk aspek sosial, bermain dapat membantu anak untuk belajar bersosialisasi dan mengenali lingkungan, dan mulai belajar kemandirian. Anak juga akan belajar untuk berbagi hak milik, berkomunikasi dalam mengemukakan isi pikiran dan perasaannya, belajar sistem nilai, kebiasaan, serta standar moral yang dianut masyarakat.
- c. Bermain untuk aspek perkembangan emosi atau kepribadian, bermain merupakan kebutuhan insting. Melalui kegiatan bermain, anak juga dapat melepaskan ketegangan yang ia alami, serta untuk memenuhi kebutuhan dan dorongan dalam diri.
- d. Bermain untuk aspek perkembangan kognisi, banyak konsep ilmu yang dapat diperoleh anak dengan cara bermain. Anak juga dapat lebih mudah mengingat konsep tersebut karena ia lakukan dengan perasaan senang dan tertarik.
- e. Bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan, bermain dapat membantu anak untuk terus mengasah kelima inderanya untuk menjadi lebih peka dan tanggap terhadap hal-hal yang terjadi di sekitarnya. Dapat menjadikan anak lebih kritis, kreatif, berani, dan semakin percaya diri.
- f. Bermain untuk media terapi, pada beberapa kasus trauma atau kasus anak-anak yang ada mereka cenderung tertutup atau akan sulit memperoleh informasi secara langsung. Dengan bermain, perhatian anak-anak akan teralihkan dan tanpa disadari akan memberikan informasi berharga melalui kegiatan bermain tersebut. Terapis

juga dapat menyisipkan komunikasi terapeutik pada anak-anak tersebut.

Suminar (2019) mengemukakan macam-macam dan jenis bermain yaitu social play, cognitive play, individual play, dan cooperative play. Kegiatan bermain yang dilakukan di SD Karangpawitan V sendiri meliputi, social play dan cognitive play. Social play yaitu ketika anak memainkan mainan bersama dengan temannya dan tak hanya itu, permainan yang masuk social play dapat juga dilihat ketika permainan tersebut mengandung unsur sosial. Cognitive play yaitu ketika suatu permainan atau mainan dapat mengembangkan aspek kognitif dan juga apabila ketika memainkannya baru akan mengembangkan aspek kognitif. Cooperative play, yaitu ketika suatu permainan atau mainan memungkinkan anak untuk bermain secara bersama-sama dan memunculkan skenario untuk memainkannya secara bersama-sama. Contohnya yaitu game with rule, sebuah permainan dengan kelompok namun dengan syarat permainan tersebut dilakukan secara berkelompok karena game with rule juga bisa menjadi individual play apabila anak melakukannya secara individual disebabkan adanya persaingan didalamnya.

Adapun permainan yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah permainan puzzle dan balok.

a. Puzzle

Bermain Puzzle Maulida dan Zulfitria (2017) mengemukakan bahwa puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping sehingga membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Permainan puzzle dapat melatih anak-anak untuk bersabar dan tekun. Selain untuk anak normal, puzzle juga dapat digunakan pada anak berkebutuhan khusus (ABK) secara bertahap agar ABK tersebut dapat belajar dengan lebih tenang, lebih fokus, lebih rajin, lebih sabar dalam menyelesaikan sesuatu, dan tentunya pembelajaran lebih menyenangkan. Abdulloh, 2012 (Anjani dan Nurjanah, 2014) mengemukakan bahwa terdapat beberapa manfaat puzzle sebagai media bermain, yakni: 1) Meningkatkan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan permasalahan. Melalui permainan puzzle, anak-anak akan mencoba untuk memecahkan masalah yakni dengan menyusun kepingan gambar menjadi gambar yang utuh; 2) Meningkatkan keterampilan motorik halus. Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya sehingga menjadi satu gambar yang utuh; 3) Melatih kemampuan nalar dan daya ingat serta konsentrasi. Saat bermain puzzle, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan

berpikirnya serta berkonsentrasi untuk menyelesaikan kepingan-kepingan gambar tersebut; 4) Pengetahuan melalui puzzle. Pengetahuan yang didapatkan anak dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan dibandingkan dengan pengetahuan yang didapatkan dari hafalan; 5) Meningkatkan keterampilan sosial. Puzzle dapat dimainkan lebih dari satu orang, jika puzzle dimainkan secara berkelompok maka dibutuhkan diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari puzzle tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak. Berdasarkan uraian di atas, dapat pula dikatakan bahwa puzzle termasuk jenis bermain social play dan cognitive play.



Gambar 1. Permainan Puzzle

b. Balok

Menurut Chambel (1997) bermain balok merupakan permainan yang melibatkan aktifitas otot besar, permainan ini juga dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih ketrampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta. Mulyadi (2004) mengemukakan bahwa bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang disediakan. Hal itu juga senada dengan pendapat (Chandra, 2008) mengatakan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif. Menurut Lara Fridani S.Psi, M.Psych, dosen pendidikan anak usia dini, manfaat bermain balok yaitu sebagai berikut: 1) Belajar mengenai konsep. Dalam bermain susun balok, akan ditemukan beragam konsep, seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan; 2) Belajar mengembangkan imajinasi. Bermain balok bermanfaat untuk

mengembangkan imajinasi. Karena, membangun sesuatu tentunya diperlukan kemampuan anak dalam berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk; 3) Melatih kesabaran. Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran. Berarti ia melatih dirinya sendiri untuk melakukan proses dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu. Ia berlatih untuk menyelesaikan pekerjaannya; 4) Secara sosial anak belajar berbagi; 5) Ketika bermain susun balok bersama teman, anak terlatih untuk berbagi. Misalnya, jika si teman kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk mau membagi balok yang dibutuhkan. Perlahan tapi pasti, anak juga belajar untuk tidak saling berebut saat bermain; 6) Mengembangkan rasa percaya diri anak. Ketika anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya.



Gambar 2. Permainan Balok

Metode

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara offline yang dimulai dari tanggal 01 Juli – 31 Juli 2023 yang berlokasi di Kampung Buher Kelurahan Karangpawitan, Kecamatan Karawang Barat, Kabupaten Karawang. Adapun Sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa kelas II SDN Karangpawitan V. Penerapan metode bermain dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan terkait dengan kejenuhan belajar yang dapat berdampak pada rasa malas, mengatasi permasalahan terkait kurang konsentrasi ketika proses mengajar, serta mengatasi permasalahan terkait dengan sosialnya. Dengan diterapkannya metode bermain dengan bermain balok dan puzzle

dengan metode demonstrasi serta diberikan penjelasan singkat, kemudian siswa akan mengikuti ketika sudah memahami cara bermainnya, dimana permainan ini dilaksanakan secara berkelompok. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin, 24 Juli 2023 pukul 08:00-09:30, dengan durasi kegiatan satu jam tiga puluh menit yang terdiri dari pembukaan dan perkenalan, ice breaking, pembagian kelompok, demonstrasi dan penjelasan permainan puzzle, bermain puzzle, demonstrasi dan penjelasan permainan balok, bermain balok, dan terakhir pemberian snack dan penutupan. Dengan jumlah siswa kelas II yaitu 35 siswa yang dibagi menjadi lima kelompok.



Gambar 3. Penyerahan Alat Peraga



Gambar4. Pembagian Snack dan Dokumentasi
Kepada Wali Kelas

Hasil dan Pembahasan

A. Bermain Puzzle

Pada tahapan ini, pengabdian memasuki kelas dan mengajak siswa untuk bermain. Setelah pembagian kelompok pengabdian memberikan demonstrasi dan penjelasan singkat terkait dengan cara bermain, selanjutnya siswa diperbolehkan bermain bersama dengan kelompoknya masing-masing dengan gambar puzzle yang berbeda setiap kelompoknya. Kemudian siswa akan bermain bersama untuk menyelesaikan puzzle tersebut dengan bekerjasama. Adapun durasinya berkisar 20 menit.

Saat kegiatan bermain puzzle berlangsung, siswa sangat bersemangat dan senang selain itu dengan dilaksanakannya secara berkelompok membuat siswa menjadi saling berinteraksi satu sama lainnya. Selain itu kegiatan ini juga membantu meningkatkan konsentrasi siswa, serta mempengaruhi aspek kognitifnya yang terlihat

dari sebagaimana cepat mereka menyelesaikan puzzle tersebut.



Gambar 4. Penerapan Permainan Puzzle

B. Bermain Balok

Setelah permainan puzzle selesai, kemudian dilanjutkan dengan permainan balok. Sama dengan kegiatan sebelumnya dimana pengabdian memberikan demonstrasi dan arahan terlebih dahulu terkait dengan cara bermainnya, kemudian dilanjutkan bermain di tiap-tiap kelompoknya. Para siswa diminta untuk mengambil balok dan menyimpannya kembali di bagian atas susunan balok tanpa merubuhkan susunan balok tersebut secara bergantian. Ketika susunan balok tersebut rubuh maka siswa akan mengulanginya kembali hingga dua putaran. Adapun durasi kegiatan ini berkisar 20 menit.

Saat kegiatan bermain balok ini berlangsung, siswa terlihat bersemangat dan senang. Dari kegiatan ini dapat dilihat cara mereka berinteraksi dengan teman kelompok, gerak motoriknya, serta pemecahan masalahnya pun dapat terlihat secara tidak langsung.



Gambar 4. Penerapan Permainan Balok

Kesimpulan dan Rekomendasi

Dari hasil kegiatan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan metode bermain dapat memengaruhi siswa untuk menghilangkan rasa jenuh dan menjadi lebih bersemangat di tengah kegiatan belajar di sekolah. Selain itu dengan penerapan kegiatan ini juga dapat meningkatkan konsentrasi serta meningkatkan interaksi sosial siswa dan membentuk pertemanan yang baik.

Adapun saran bagi SDN Karangpawitan V yaitu untuk dapat menerapkan metode bermain ini untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan belajar serta membantu siswa untuk menghilangkan rasa jenuh sehingga lebih bersemangat dan siap untuk mengikuti kegiatan belajar.

Daftar Pustaka

Amelia, Lina & Hetmidar. (2017). Pengaruh modifikasi permainan ular naga dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B2 di Paud Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4.

Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2014). Permainan puzzle mempengaruhi perkembangan kecerdasan visual-spatial anak usia 4-5 tahun di tk al-fath desa keboan anom gedangan sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7(2), 186-192.

Maulida, A., & Zulfitria. (2017). Pengembangan kecerdasan interpersonal anak autisme melalui pemanfaatan media puzzle pada siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 120-130.

Nursiti, Dwi. (2020). Psikologi asyik psikologi bermain bersama anak bangsa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Sari Mutiara Indonesia*, 1(1), 122-128.

Rohmah, Naili. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2).