

## Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SD

Sri Rezeki Agustina\*, Sabrina, Umul Aiman, Adi Apriadi Adiansha, Anita Nurgufriani  
STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

\*Corresponding Author: [srirezekiagustina58@gmail.com](mailto:srirezekiagustina58@gmail.com)

|                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Article history</b>                                                                                 | <b>Abstrak:</b> Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode bermain sambil belajar dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa Sekolah Dasar (SD). Metode bermain sambil belajar dianggap efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, empati, komunikasi, dan penyelesaian masalah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan observasi langsung serta wawancara terhadap guru dan siswa yang terlibat dalam kegiatan bermain sambil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan sosial siswa, terutama dalam meningkatkan partisipasi, kerja sama, serta empati terhadap teman sebaya. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dan fasilitas, penerapan strategi pengelolaan yang tepat dan kreativitas guru dalam merancang permainan dapat mengatasi hambatan tersebut. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode bermain sambil belajar dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SD, yang sangat penting dalam pembentukan karakter sejak usia dini. |
| <b>Dikirim:</b><br>24-01-2025                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Direvisi:</b><br>30-01-2025                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Diterima:</b><br>31-01-2025                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Key words:</b><br>Bermain Sambil Belajar;<br>Kemampuan Sosial;<br>Kerja Sama; Empati;<br>Komunikasi |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

### PENDAHULUAN

Kemampuan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia sekolah dasar (SD). Perkembangan kemampuan sosial, yang mencakup aspek komunikasi, kolaborasi, empati, serta kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sosial, berperan besar dalam membentuk kepribadian dan kemampuan adaptasi anak di masa depan. Seiring dengan tuntutan pendidikan yang semakin dinamis, pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan menjadi kebutuhan mutlak agar anak tidak hanya mendapatkan pemahaman akademis tetapi juga keterampilan sosial yang seimbang. Dalam konteks ini, penerapan metode "bermain sambil belajar" menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial siswa SD (Iskandar, 2021; Mohamed Norok & Kamarudin, 2022).

Metode bermain sambil belajar berakar pada konsep pembelajaran berbasis pengalaman, di mana anak belajar melalui interaksi dengan objek, teman, dan lingkungan sekitarnya. Metode ini menempatkan anak sebagai subjek aktif yang tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung. Dengan menggabungkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, pendidik dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan mendukung perkembangan berbagai aspek sosial, seperti kerja sama, saling menghargai, menyelesaikan konflik, dan berbagi tanggung jawab dalam kegiatan

kelompok. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini juga efektif dalam membantu anak yang memiliki kesulitan sosial untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran (Panjaitan & Suriadi, 2023; Syamsurrijal, 2020)

Tantangan dalam penerapan metode bermain sambil belajar di lingkungan sekolah dasar tidaklah sederhana. Beberapa sekolah mungkin mengalami keterbatasan fasilitas dan sumber daya yang mendukung kegiatan bermain dalam pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini seringkali membutuhkan keterampilan tambahan dari pendidik untuk menciptakan kegiatan yang efektif dan terintegrasi dengan materi pembelajaran. Dalam konteks sistem pendidikan yang menuntut hasil akademis yang tinggi, ada kekhawatiran bahwa metode ini dapat mengurangi fokus pada capaian akademik siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mendasar: bagaimana penerapan metode bermain sambil belajar dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa SD secara efektif tanpa mengesampingkan pencapaian akademik?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode bermain sambil belajar dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa SD. Penelitian ini akan mengeksplorasi bentuk-bentuk kegiatan bermain yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, mengevaluasi pengaruhnya terhadap aspek sosial anak, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inklusif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa SD (Maria Lily et al., 2023).

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai dampak metode bermain sambil belajar terhadap peningkatan kemampuan sosial siswa. Dengan dukungan data yang akurat dan analisis yang mendalam, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pedoman bagi pendidik dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek akademik tetapi juga aspek sosial. Selanjutnya, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait, seperti lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan, agar lebih memperhatikan pentingnya metode ini dalam pengembangan kurikulum yang seimbang dan mendukung perkembangan anak secara holistik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami penerapan metode bermain sambil belajar dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa sekolah dasar (Manab, 2015). Fokus dari pendekatan ini adalah menggali berbagai referensi dan hasil penelitian sebelumnya terkait aktivitas bermain sebagai media pembelajaran untuk pengembangan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kolaborasi, dan empati. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Selain itu, kajian terhadap berbagai jurnal ilmiah, buku, serta laporan penelitian menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar secara konsisten meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi hambatan komunikasi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif. Data yang dikumpulkan melalui analisis literatur ini



diinterpretasikan secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas metode tersebut dalam membangun keterampilan sosial anak.

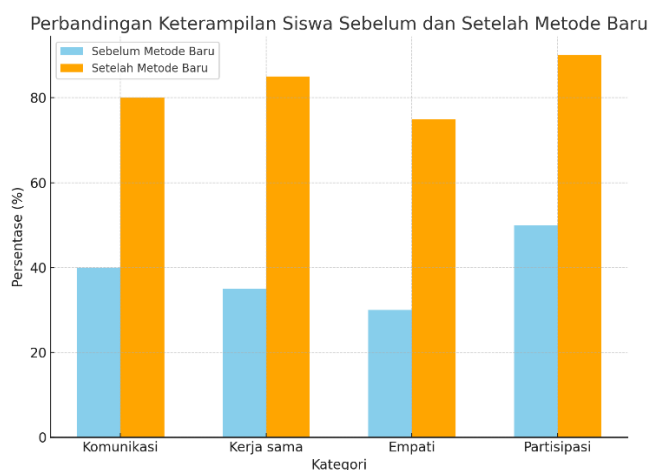
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat adanya perubahan signifikan dalam beberapa aspek keterampilan sosial siswa. Sebelum penerapan metode baru, siswa cenderung pasif dalam diskusi dan interaksi, mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta memiliki pemahaman empati yang terbatas. Namun, setelah metode bermain sambil belajar diterapkan, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan komunikasi, kerja sama, empati, partisipasi, dan pemecahan masalah. Perubahan ini menunjukkan efektivitas metode tersebut dalam mengembangkan kemampuan sosial siswa.

**Tabel 1.** Perbandingan Sebelum dan Sesudah

| Aspek                   | Sebelum Metode Baru                            | Setelah Metode Baru                              |
|-------------------------|------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| Keterampilan komunikasi | Siswa pasif dalam diskusi dan interaksi.       | Siswa lebih aktif berkomunikasi dan mendengar.   |
| Kerja sama              | Siswa sulit menyelesaikan tugas kelompok.      | Siswa bekerja sama dengan lebih baik.            |
| Empati                  | Pemahaman perspektif teman sebatas minimal.    | Empati meningkat dengan memahami perasaan teman. |
| partisipasi             | Beberapa siswa kurang terlibat dalam kegiatan. | Sebagian besar siswa terlibat aktif.             |
| Pemecahan masalah       | Terbatas pada bimbingan guru.                  | Siswa mulai mandiri menyelesaikan konflik kecil. |



**Grafik 1.** Perbandingan Peningkatan Aspek Sosial

Grafik ini menggambarkan perubahan signifikan dalam keterampilan sosial siswa, yaitu komunikasi, kerja sama, empati, dan partisipasi, setelah penerapan metode bermain sambil belajar. Sebelum metode baru diterapkan, persentase keterampilan komunikasi siswa hanya mencapai 40%, sementara setelah penerapan metode meningkat pesat menjadi 80%. Begitu juga dengan keterampilan kerja sama yang awalnya 35%, mengalami peningkatan yang sangat baik menjadi 85%. Aspek empati juga menunjukkan perubahan positif, dari 30% menjadi 75%, menandakan

peningkatan pemahaman siswa terhadap perasaan teman-temannya. Terakhir, partisipasi siswa yang sebelumnya hanya 50%, melonjak menjadi 90%, mencerminkan keterlibatan yang lebih aktif dalam setiap kegiatan. Secara keseluruhan, penerapan metode bermain sambil belajar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SD, yang tercermin dalam peningkatan persentase yang signifikan pada setiap aspek yang diukur.

## **Pembahasan**

### *Efektivitas Metode Bermain Sambil Belajar dalam Meningkatkan Kemampuan*

Penerapan metode bermain sambil belajar telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa sekolah dasar, berdasarkan berbagai studi literatur. Aktivitas bermain yang terstruktur memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sekaligus membangun keterampilan sosial mereka. Bermain kelompok, misalnya, mendorong siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, serta berbagi peran dalam menyelesaikan tugas tertentu. Dalam aktivitas bermain, siswa tidak hanya belajar untuk mengatur strategi atau mengikuti aturan permainan, tetapi juga melatih keterampilan penting seperti empati, kemampuan mendengarkan, serta bernegosiasi dengan teman sebayanya.

Keunggulan metode ini juga terletak pada kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang bebas tekanan, di mana siswa dapat mengekspresikan diri tanpa rasa takut untuk gagal. Melalui permainan, anak-anak diajak untuk menyelesaikan tantangan yang mengasah keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka dalam konteks sosial. Menurut Fitri et al., (2023), hal seperti ini memperkuat kemampuan komunikasi dan kerja sama mereka. Sebagai contoh, permainan role-playing yang mengharuskan siswa untuk memerankan peran tertentu di dalam kelompok dapat membantu mereka memahami peran sosial yang berbeda serta meningkatkan pemahaman akan norma sosial yang berlaku. Dengan begitu, metode ini tidak hanya membangun kemampuan sosial, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

### *Peran Interaksi Sosial dalam Proses Belajar melalui Bermain*

Metode bermain sambil belajar terbukti mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Berbagai kajian menunjukkan bahwa aktivitas bermain tidak hanya memperkuat keterampilan sosial, tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting seperti kerja sama dan empati (Aminah et al., 2022; Hartatik et al., 2022). Namun, penerapan metode ini menghadirkan berbagai aspek yang penting untuk dibahas, mulai dari efektivitas metode, peran interaksi sosial, hingga kendala yang dihadapi. Berikut adalah beberapa temuan utama terkait penerapan metode bermain sambil belajar dalam konteks pendidikan sekolah dasar: 1) Meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui interaksi langsung dalam permainan; 2) Mendorong kerja sama tim dan rasa kebersamaan di antara siswa. 3) Membantu siswa memahami aturan sosial dan norma yang berlaku. 4) Mengembangkan keterampilan empati dengan mendorong mereka untuk memahami perasaan dan pandangan teman sebayanya. 5) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui permainan berbasis strategi. 6) Membantu siswa mengelola konflik dan mencari solusi secara sehat. 7) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi keterlibatan aktif siswa. 8) Memberikan ruang bagi siswa untuk



berekplorasi dan mengekspresikan diri tanpa takut gagal. 9) Memperkuat hubungan sosial antara siswa melalui aktivitas bermain bersama. 10) Memberikan peluang untuk pembelajaran kolaboratif yang lebih dinamis. 11) Membantu siswa membangun rasa percaya diri melalui pengalaman bermain yang sukses. 12) Memfasilitasi pembelajaran nilai-nilai moral dan etika melalui kegiatan permainan yang bermakna. 13) Mengintegrasikan pembelajaran sosial dalam aktivitas sehari-hari di kelas. 14) Meningkatkan fleksibilitas siswa dalam beradaptasi dengan situasi sosial yang berbeda. 15) Membantu siswa yang memiliki kesulitan berinteraksi secara sosial dengan pendekatan yang lebih inklusif.

### *Kendala dan Strategi Implementasi Metode Bermain Sambil Belajar*

Meskipun metode bermain sambil belajar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, penerapannya tidak terlepas dari berbagai kendala yang perlu diatasi agar dapat memberikan hasil yang optimal. Salah satu tantangan terbesar yang sering dihadapi oleh guru adalah keterbatasan waktu di kelas. Banyak sekolah yang memiliki jadwal yang padat dan menuntut pencapaian akademik yang cepat, sehingga waktu untuk melakukan aktivitas bermain sering kali terbatas. Guru harus mampu menyeimbangkan antara pencapaian tujuan pembelajaran akademik dan penerapan metode bermain sambil belajar yang membutuhkan waktu tambahan untuk interaksi sosial dan permainan (Aulia & Sudaryanti, 2023).

Fasilitas yang kurang memadai juga menjadi hambatan signifikan dalam mengimplementasikan metode ini. Tidak semua sekolah, terutama yang berada di daerah dengan sumber daya terbatas, memiliki alat permainan yang memadai untuk mendukung kegiatan bermain sambil belajar. Dalam beberapa kasus, ruang kelas yang sempit atau kurang nyaman untuk kegiatan yang membutuhkan interaksi fisik antar siswa juga mengurangi efektivitas metode ini. Tanpa fasilitas yang memadai, pendidik mungkin merasa kesulitan untuk menciptakan lingkungan bermain yang optimal bagi siswa.

Perbedaan karakteristik siswa juga dapat mempengaruhi efektivitas penerapan metode bermain sambil belajar. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, yang dapat mencakup kecenderungan untuk lebih fokus pada permainan kelompok atau lebih suka aktivitas yang lebih individual. Hal ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam partisipasi siswa selama kegiatan bermain. Sebagian siswa mungkin lebih mudah berinteraksi dan membangun keterampilan sosial melalui permainan, sementara siswa lainnya mungkin merasa canggung atau kurang tertarik untuk berpartisipasi (Cahyo et al., 2019). Oleh karena itu, strategi untuk menyelaraskan permainan dengan karakteristik siswa yang beragam sangat penting untuk memastikan setiap siswa dapat merasakan manfaat yang setara dari metode ini.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, terdapat beberapa strategi yang dapat diterapkan oleh pendidik. Salah satu solusi untuk keterbatasan waktu adalah dengan merancang permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga relevan dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Dengan demikian, siswa tetap dapat belajar sambil bermain, tanpa mengurangi pencapaian akademik yang harus dicapai. Permainan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran akan memaksimalkan penggunaan waktu kelas yang terbatas dan memastikan siswa tetap memperoleh keterampilan akademik dan sosial secara bersamaan.



Perbedaan karakteristik siswa dapat diatasi dengan merancang permainan yang memungkinkan partisipasi dari semua siswa. Pendekatan seperti ini akan Pendekatan yang inklusif, di mana permainan dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat keaktifan dan keterampilan sosial siswa, akan memastikan bahwa setiap siswa terlibat dan memperoleh manfaat dari permainan tersebut. Guru juga dapat mengatur kegiatan bermain dalam bentuk kelompok kecil, di mana siswa yang lebih pendiam atau kurang percaya diri memiliki kesempatan untuk berkembang dalam lingkungan yang lebih intim. Dengan demikian, setiap siswa, terlepas dari karakteristik pribadi mereka, dapat berinteraksi dan meningkatkan keterampilan sosial mereka secara maksimal.

Melalui penerapan strategi-strategi ini, kendala-kendala dalam implementasi metode bermain sambil belajar dapat diatasi, dan manfaat yang diperoleh oleh siswa, baik dalam hal keterampilan sosial maupun akademik, dapat ditingkatkan secara optimal. Dengan pendekatan yang tepat dan fleksibilitas dalam mengelola waktu, fasilitas, serta karakteristik siswa, metode ini dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Metode bermain sambil belajar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial siswa sekolah dasar, seperti komunikasi, kerja sama, empati, partisipasi, dan pemecahan masalah. Meskipun terdapat kendala dalam penerapannya, seperti keterbatasan waktu dan fasilitas, strategi pengelolaan yang baik serta kreativitas guru dapat mengatasi hambatan tersebut. Penelitian ini memberikan bukti bahwa pendekatan ini tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan keterampilan sosial, tetapi juga dapat diterapkan secara seimbang dengan pencapaian akademik siswa. Dengan penerapan yang tepat, metode bermain sambil belajar dapat menjadi alat yang efektif untuk membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa sejak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Cahyo, F. T., Djuwita, P., & Wasidi, W. (2019). Studi Deskriptif Bentuk Permainan Kegiatan Kepramukaan dalam Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Kerjasama dan Tolong Menolong pada Interaksi Sosial Siswa SD Negeri 68 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i1.8680>



- Fitri, A., Alfahira, N., & Hayati, F. (2023). Membangun Kerja Sama Tim dalam Perilaku Organisasi. *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies*. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v2i2.252>
- Hartatik, S., Mariati, P., Nafiah, N., Rulyansah, A., & Amin, S. M. (2022). Pengenalan Metode BEBER (Belajar Sambil Bermain) Matematika bagi Guru-Guru Maarif di Surabaya. *Indonesia Berdaya*. <https://doi.org/10.47679/ib.2023376>
- Iskandar, B. (2021). Bermain Sambil Belajar: Konsepsi Guru dalam Mengelola Permainan Anak Usia Dini di PAUD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.242>
- Manab, H. A. (2015). Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif. In *Kalimedia*.
- Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Mohamed Norok, N. B., & Kamarudin, K. F. (2022). Tahap Kesiapan Guru Terhadap Penggunaan Kaedah Bermain Sambil Belajar Bagi Murid Berkeperluan Khas Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i1.1246>
- Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*. <https://doi.org/10.58466/literasi.v3i1.888>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>

