Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 4, Nomor 3, April 2026, P. 98-101
E-ISSN: 2986-6340
Licenced by CC BY-SA 4.0
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.20094343

Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Bakti Angkasa Semuli Jaya

Implementation of the Learning Through Play Method in Developing the Cognitive Abilities of Group B Children at TK Bakti Angkasa Semuli Jaya

Martoyo, Siti Marfuah
STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Lampung Utara
Email: martoyoir2023@gmail.com, sitisitimarfuah.102@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain sambil belajar dalam pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Bakti Angkasa Semuli Jaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas dan anak kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar diterapkan melalui berbagai kegiatan seperti permainan edukatif, aktivitas kelompok, dan penggunaan media konkret. Metode ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan keaktifan anak dalam belajar. Selain itu, metode ini juga membantu perkembangan kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengenal konsep dasar dan memecahkan masalah sederhana. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain sambil belajar efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Bakti Angkasa Semuli Jaya.
Kata kunci: *bermain sambil belajar, kognitif, anak usia dini*

Abstract

This study aims to describe in depth the implementation of the play-based learning method in developing the cognitive abilities of Group B children at TK Bakti Angkasa Semuli Jaya. This research uses a qualitative approach with a descriptive design. The subjects of the study consisted of the classroom teacher and Group B children. Data collection techniques were carried out through participatory observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was conducted using data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study indicate that the play-based learning method is implemented through various activities such as educational games, group activities, and the use of concrete learning media. This method is able to create a joyful learning atmosphere and increase children's active participation in the learning process. In addition, it also supports the development of children's cognitive abilities, especially in recognizing basic concepts and solving simple problems. In conclusion, the play-based learning method is effective in supporting the cognitive development of early childhood learners at TK Bakti Angkasa Semuli Jaya.
Keywords: *play-based learning, cognitive development, early childhood, qualitative study*

Article Info
Received date: 28 April 2026 Revised date: 30 April 2026 Accepted date: 07 May 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses perkembangan manusia. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama pada aspek kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Kemampuan kognitif anak mencakup kemampuan untuk berpikir, memahami, mengingat, mengklasifikasi, serta memecahkan masalah sederhana yang menjadi dasar bagi proses belajar di jenjang pendidikan selanjutnya.

Perkembangan kognitif anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Anak pada usia taman kanak-kanak cenderung belajar melalui aktivitas bermain, pengalaman langsung, serta interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu,

pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan tidak menekan sangat diperlukan agar anak dapat belajar secara optimal. Namun, dalam praktik di lapangan masih ditemukan proses pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional, di mana guru lebih dominan dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini menyebabkan anak kurang aktif, cepat bosan, dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Akibatnya, perkembangan kemampuan kognitif anak belum berkembang secara maksimal sesuai dengan harapan.

Salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode bermain sambil belajar. Metode ini mengintegrasikan kegiatan bermain dengan proses pembelajaran, sehingga anak dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan tanpa merasa tertekan. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan berpikir secara alami.

Menurut Jean Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap di mana anak belajar melalui simbol, imajinasi, dan pengalaman konkret.[1] Selain itu, Lev Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial dan aktivitas bermain memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak melalui bantuan orang lain dalam zona perkembangan proksimal (ZPD).[2] Pendapat ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan metode bermain sambil belajar diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di taman kanak-kanak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain sambil belajar dalam pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Bakti Angkasa Semuli Jaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam fenomena penerapan metode bermain sambil belajar dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di lingkungan pembelajaran yang alami.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bakti Angkasa Semuli Jaya. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas kelompok B dan anak-anak kelompok B yang berjumlah kurang lebih 15–20 anak. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi Reduksi data (merangkum dan memilih data penting), Penyajian data (menyusun data secara sistematis), Penarikan kesimpulan (verifikasi hasil penelitian).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar diterapkan melalui berbagai kegiatan yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru menggunakan permainan edukatif seperti menyusun balok, permainan warna, pengenalan angka, serta kegiatan kelompok yang melibatkan interaksi antar anak. Selain itu, guru juga memanfaatkan media pembelajaran konkret agar anak lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan anak selama kegiatan berlangsung. Suasana kelas dibuat menyenangkan agar anak merasa nyaman dalam belajar.

Respon Anak dalam Pembelajaran

[1] Jean Piaget, *The Psychology of the Child*, New York: Basic Books, 1972.
[2] Lev Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambridge: Harvard University Press, 1978.

Berdasarkan hasil observasi, anak menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penerapan metode bermain sambil belajar. Anak terlihat lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka juga lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan teman sebaya.

Selain itu, anak tidak mudah merasa bosan karena kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak

Penerapan metode bermain sambil belajar memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak. Anak menunjukkan perkembangan dalam beberapa aspek, seperti:

a. Kemampuan mengenal angka dan berhitung sederhana
b. Kemampuan mengenal warna dan bentuk
c. Kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu
d. Kemampuan memecahkan masalah sederhana melalui permainan

Perkembangan ini terjadi secara bertahap melalui pengalaman langsung yang diperoleh anak selama kegiatan bermain. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa anak belajar paling baik melalui pengalaman nyata dan aktivitas yang menyenangkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang sangat relevan dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Bakti Angkasa Semuli Jaya. Penerapan metode ini memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek pemahaman konsep dasar, tetapi juga pada keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, metode bermain sambil belajar menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Aktivitas seperti permainan edukatif, pengenalan konsep angka, warna, bentuk, serta kegiatan kelompok memberikan pengalaman belajar yang konkret bagi anak. Kondisi ini membuat anak lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman nyata yang dekat dengan dunia mereka.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa anak lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi anak dalam setiap aktivitas yang diberikan oleh guru. Anak menjadi lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Situasi ini menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial anak.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pandangan Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana proses berpikir anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman konkret dan aktivitas langsung. Anak belajar lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi lingkungan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak melalui konsep Zone of Proximal Development (ZPD). Dalam konteks pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan agar anak dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi melalui bantuan dan kerja sama dengan orang lain.

Lebih lanjut, penerapan metode bermain sambil belajar juga memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah sederhana, serta meningkatkan daya ingat. Aktivitas bermain yang terstruktur membantu anak dalam memahami hubungan sebab-akibat,

mengelompokkan objek berdasarkan kategori tertentu, serta mengenali pola-pola sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sisi pedagogis, metode ini juga mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada anak (child-centered learning). Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mendampingi proses belajar anak. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keaktifan peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain sambil belajar dapat menjadi strategi yang efektif bagi guru taman kanak-kanak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan variasi permainan edukatif yang kreatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar pembelajaran tetap menarik dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain sambil belajar tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan aspek lain seperti sosial, emosional, dan kemandirian anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain sambil belajar di TK Bakti Angkasa Semuli Jaya berjalan dengan baik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Metode ini diterapkan melalui berbagai kegiatan bermain yang edukatif, seperti permainan menyusun balok, pengenalan warna dan bentuk, kegiatan berhitung sederhana, serta aktivitas kelompok yang melibatkan interaksi antar anak.

Penerapan metode bermain sambil belajar terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan tidak membosankan bagi anak. Anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih berani berinteraksi, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, metode bermain sambil belajar juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal konsep dasar seperti angka, warna, bentuk, serta kemampuan dalam memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan bermain.

Dengan demikian, metode bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Bakti Angkasa Semuli Jaya.

REFERENSI

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Los Angeles: Sage Publications.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: UNY Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.