

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Belajar**

Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2017:4) belajar adalah suatu proses upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Lebih lanjut Slameto dalam Hayati (2017:2) menyatakan bahwa “Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Kemudian Menurut Herliani, dkk (2021:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah

laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Wardana dan Djamaluddin (2021:10) menyatakan bahwa jika hakikat belajar merupakan perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan kedalam ciri-ciri belajar yaitu sebagai berikut.

- a) Perubahan yang terjadi secara sadar, ini berarti individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
- b) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis.
- c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam perbuatan belajar perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.
- d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang bersifat sementara (temporer) yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, menangis, dan sebagainya tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam pengertian belajar.
- e) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang kn dicapai.
- f) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, perubahan yang diperoleh individu setelah melalui satu proses belajar melalui perubahan keseluruhan tingkah laku.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi secara sadar dan merasa telah terjadi perubahan pada dirinya. Sehingga seseorang dapat dikatakan

belajar jika dalam diri orang terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan relative lama.

Proses belajar adalah suatu hal yang kompleks, tetapi dapat dianalisis dan dirinci dalam bentuk prinsip-prinsip belajar. Prinsip belajar merupakan suatu hubungan yang terjadi antara siswa dengan guru agar siswa mendapat motivasi belajar yang berguna bagi dirinya sendiri. Secara umum prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda oleh setiap siswa secara individual menurut Slameto dalam Hayati (2017:75-76) adalah sebagai berikut:

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional;
2. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya;
3. Belajar harus dapat menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional;
4. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya;
5. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery;
6. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya;
7. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;
8. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembang kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif;
9. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungan. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapat pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan;
10. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar merupakan suatu hubungan yang terjadi antara siswa dengan guru agar siswa mendapat motivasi belajar yang berguna bagi dirinya sendiri dalam situasi dan kondisi yang berbeda secara individu.

#### **b. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Djameluddin dan Wardana (2019:13) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Lebih lanjut Romiszowski dalam Hayati (2017:2) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan sebagai proses pembelajaran yakni proses belajar sesuai dengan rancangan”. Kemudian Budimansyah dalam Hayati (2017:2) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan”.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian pembelajaran yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasikan, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

## **2. Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Menurut Yuliani (2019:7) “Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak”.

Kemudian Mardyawati (2017:22) “Pendidikan anak usia dini dapat bermakna suatu proses atau usaha pembinaan yang dilakukan atau diberikan kepada seseorang untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini”. Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung

secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 disampaikan bahwa

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Berdasarkan karakteristik pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini terbagi 3 tahapan yaitu: (a) masa bayi lahir hingga 12 bulan, (b) masa toddler usia 1-3 tahun, (c) masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan (d) masa kelas awal SD 6-8 tahun. Pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yg sempurna bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang menjadi dasar pembentukan pribadi yang utuh. PAUD juga bisa dijadikan menjadi cermin untuk melihat keberhasilan anak pada masa mendatang. Anak yang menerima layanan dengan baik semenjak dini memiliki harapan lebih besar buat meraih kesuksesan masa depan, sebaliknya anak yang tidak menerima layanan pendidikan yang memadai membutuhkan perjuangan yang relatif berat untuk menyebarkan kehidupan selanjutnya. Perlakuan terhadap anak usia dini diyakini mempunyai pengaruh kumulatif yang akan terbawa dan mempengaruhi fisik serta mental anak selama hidupnya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu pembinaan yang diberikan semenjak anak lahir sampai usia

enam tahun dengan memberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak seperti spritual, sosial kognitif, bahasa motorik dan seni agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal serta anak usia dini adalah individu yang memiliki karakteristik sesuai dengan tahapan usianya, melalui proses pertumbuhan dan perkembangannya.

Pendidikan anak Usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang utama dimasa *golden age*. Peran pendidikan PAUD dirasa sangat penting dalam masa pertumbuhan seorang anak dalam tingkat dasar. Sehingga, anak dapat mempersiapkan diri dalam memasuki jenjang pendidikan yang selanjutnya. Menurut Syefriani (2018:4-5) pada pendidikan anak usia dini, terdapat 4 prinsip utama yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut :

- a. Holistik dan terpadu Pendidikan anak usia dini perlu dilakukan dengan terarah ke pengembangan segenap aspek pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak serta dilaksanakan secara terintegrasi dalam satu kesatuan program yang utuh dan proporsional.
- b. Berbasis keilmuan Praktik pendidikan anak usia dini yang tepat perlu dikembangkan berdasarkan temuan-temuan terkini dalam bidang ilmu yang relevan. Disamping itu, para pendidik anak usia dini juga diharapkan untuk senantiasa mengikuti perkembangan ilmu tentang pendidikan anak Pendahuluan: Mengenal Si Usia Dini 5 usia dini melalui berbagai sumber, seperti buku, jurnal, seminar atau menjelajah internet.
- c. Berorientasi pada perkembangan anak Pendidikan anak usia dini perlu dilaksanakan sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak sehingga proses pendidikan yang dilakukan bersifat tidak terstruktur, informal, responsive terhadap perbedaan individual anak dan melalui aktifitas langsung dalam suasana bermain.
- d. Berorientasi pada masyarakat Pendidikan anak usia dini perlu berorientasi pada masyarakat karena anak adalah bagian dari masyarakat dan sekaligus sebagai generasi penerus masyarakat. Diharapkan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini berlandaskan

dan turut mengembangkan nilai-nilai sosial budaya yang berkembang pada masyarakat tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini harus dilakukan dengan terarah ke pengembangan segenap aspek pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak dan terintegrasi dalam satu kesatuan program yang utuh dan proporsional, dikembangkan berdasarkan temuan-temuan terkini dalam bidang ilmu yang relevan, berorientasi pada perkembangan anak, dan berorientasi pada masyarakat.

Selanjutnya Risaldy (2018:86) menyatakan dalam prinsip-prinsip pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD) terdapat prinsip-prinsip utama yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Mengutamakan kebutuhan anak. Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosioemosional.
- 2) Belajar melalui bermain atau seraya belajar. Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui permainan, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.
- 3) Lingkungan yang kondusif dan menantang. Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan, sekaligus menantang dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.
- 4) Menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain. Pembelajaran anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang harus dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak, serta bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal



berbagai konsep serta mudah dan jelas sehingga pembelajarn menjadi mudah dan bermakna bagi anak didik.

- 5) Mengembangkan berbagai kecakapan atau keterampilan hidup (*life skills*). Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri, dan bertanggungjawab, serta memiliki disiplin diri.
- 6) Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar. Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik, guru, dan orang tua.
- 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat kuasai dengan baik, hendaknya guru menyajikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan berulang kali.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip utama dalam pendidikan anak usia dini adalah mengutamakan kebutuhan anak, belajar melalui bermain atau seraya belajar, lingkungan yang kondusif dan menantang, menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain, mengembangkan berbagai kecakapan atau keterampilan hidup (*life skills*), menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar, dan dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

### **3. Merdeka Belajar di PAUD**

Merdeka belajar merupakan bentuk penyesuaian kebijakan untuk mengembalikan esensi dari asesmen yang semakin dilupakan. Menurut Wahib (2022:65), merdeka belajar merupakan proses pembelajaran secara alami untuk mencapai kemerdekaan. Esensi merdeka belajar adalah mengali potensi terbesar guru dan siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Mandiri bukan hanya mengikuti proses birokrasi pendidikan, tapi benar-

benar inovasi pendidikan. Menteri Pendidikan Nadiem Makarim sebagaimana dikutip Yamin & Syahrir (2020:4) mengatakan bahwa merdeka belajar berarti kemerdekaan berpikir. Apakah siswa di sekolah dasar difasilitasi untuk berpikir atau proses pembelajaran menjadi kegiatan rutin untuk mentransfer pengetahuan yang dilahap oleh siswa. Merdeka belajar harus merupakan merdeka berpikir baik bagi guru terutama bagi siswa di sekolah dasar. Desain dan implementasi pembelajaran perlu memfasilitasi siswa untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal. Hal itu berarti bahwa desain pembelajaran, pemilihan strategi dan media pembelajaran, penerapan proses pembelajaran hingga penentuan sistem penilaian mestinya memfasilitasi siswa mengembangkan kemampuan berpikir berdasarkan kecerdasannya secara bebas dan optimal.

Selanjutnya Widya (2020:77) menyatakan bahwa Merdeka belajar merupakan sebuah konsep pembelajaran yang memberikan kebebasan dan kemerdekaan bagi siswa dan lembaga pendidikan mulai dari PAUD hingga Perguruan Tinggi. Konsep merdeka belajar bertujuan untuk mengurangi beban administratif guru diluar tugas utamanya yaitu pengajaran. Selain itu, melalui merdeka belajar guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif, memiliki strategi untuk merumuskan metode pengajaran yang disesuaikan dengan keadaan lingkungan disekitarnya.

Lebih lanjut Sri (2022:2) menyatakan “Merdeka belajar sebagai bebaskanya sebuah sistem pendidikan dari belenggu yang menyulitkan dan membatasi ruang gerak baik pendidik maupun peserta didik untuk kreatif”. Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak- anak usia sekolah dasar,

anak pra remaja, remaja, lebih-lebih dengan orang dewasa. Mereka sangat unik, dan cara belajar mereka juga unik Mereka belajar sesuai dengan karakteristiknya. Anak usia dini belajar sambil bermain, dan bermain seraya belajar. Merdeka belajar dalam pendidikan anak usia dini memberikan kebermaknaan pembelajaran untuk anak melalui meberikan kebebasan untuk memilih kegiatan belajar yang mereka inginkan .

Berdasarkan konsep di atas dapat disimpulkan bahwa merdeka belajar merupakan program kebijakan yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk mengembalikan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang dengan memberi kebebasan kepada sekolah, guru dan murid untuk bebas berinovasi, bebas untuk belajar dengan mandiri dan kreatif, dimana kebebasan berinovasi ini harus dimulai dari guru sebagai penggerak pendidikan nasional.

#### **4. Metode Bermain**

##### **a. Pengertian Bermain**

Para pakar sepakat menyatakan bahwa bermain merupakan dunia bagi anak. Bermain bagi anak dilakukan saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan masih banyak lagi. Menurut Nurhayati & Putro (2021:54) bermain diartikan sebagai setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Secara bahasa, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya,

dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh. Selanjutnya Khadijah dan Armanila (2017:7) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam, mengaktualisasikan potensi tersebut dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya, baik melalui kesadaran dirinya sendiri maupun dengan bantuan orang lain (sesama teman, orang tua, saudara, dan guru).

Kemudian Brooks, J.B. dan D.M. Eilliot yang dikutip oleh Latif (2016:6) mengemukakan bahwa bermain adalah istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun.

Bermain merupakan sesuatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Menurut Nurhayati & Putro (2021:33) Bermain dapat mempengaruhi seluruh atau semua aspek perkembangan dengan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, keluarga, teman sebaya, dan lingkungan disekitar anak. Melalui bermain anak juga dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri

dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya

#### **b. Fungsi Bermain**

Bermain adalah kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini. bermain dapat mengembangkan berbagai potensi anak, tidak hanya pada potensi fisik saja, tetapi juga pada kognitif, bahasa, sosial, emosional, kreatifitas, dan pada akhirnya potensi akademik anak. bermain ada nilainya, yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Menurut Khadijah dan Armanila (2017:10-11) kegiatan bermain memiliki fungsi yang sangat besar bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu mengenali dirinya sendiri dalam hubungannya dengan dunia luar, perkembangan emosi (perasaan senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan takut), perkembangan sosial (interaksi sosial, kerjasama, menghemat sumber daya, peduli terhadap orang lain), dan membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan yang sebenarnya, baik melalui kesadaran dirinya maupun dengan bantuan orang lain.

Syefriani (2018:94-97) menyatakan aktifitas bermain merupakan suatu rangkaian kegiatan di pendidikan anak usia dini. Kegiatan yang dilakukan membutuhkan pengaturan lingkungan bermain dan belajar serta alat-alat

permainan yang dibutuhkan. Di pendidikan anak usia dini dikenal dua kategori bermain, yaitu bermain bebas dan bermain terpimpin.

### 1. Bermain Bebas

Dalam permainan bebas anak boleh memilih sendiri kegiatan yang diinginkannya serta alat-alat yang ingin digunakannya. Bermain bebas merupakan bentuk bermain aktif baik dengan alat maupun tanpa Aneka Permainan Berkualitas dengan Si Usia Dini alat, didalam maupun diluar ruangan. Saat bermain bebas anak-anak membutuhkan tempat, waktu, peralatan bermain, serta kebebasan. Kebebasan yang diberikan adalah kebebasan yang tertib, yaitu kebebasan yang bertanggung jawab. Kebebasan tersebut diarahkan pada tumbuhnya disiplin diri secara bertahap. Tugas guru dalam kegiatan bermain bebas adalah melakukan observasi terhadap anak-anak dan mendorong atau memotivasi anak untuk lebih aktif bermain.

### 2. Bermain Terpimpin

Dalam kegiatan bermain terpimpin anak tidak bebas, melainkan terikat pada peraturan permainan atau kegiatan tertentu. Aktivitas permainan terpimpin yang dapat membantu guru menciptakan permainan antara lain adalah: permainan dalam lingkaran, permainan dengan alat, permainan tanpa alat, permainan dengan angka, permainan dengan nyanyian, permainan bentuk lomba. Permainan mengasah panca indra. Sebelum melaksanakan permainan, sebaiknya guru mempersiapkan alat permainan yang dibutuhkan terutama yang harus dibuat sendiri, seperti cat untuk *finger painting*, *play dough*, kartu angka, kartu gambar, kartu majemuk, larutan air sabun dan sebagainya.

## 5. Metode Bermain Peran

### a. Pengertian Bermain Peran

Menurut Mayke dalam Khadijah & Armanila (2017:7) bermain peran, anak bisa mengubah-ubah status antara peran purapura dengan identitas sesungguhnya. Misalnya: saat bermain peran tiba-tiba anak yang berperan sebagai bayi berjalan sendiri, maka anak yang lain akan segera memberi komentar, bahwa bayi belum biasa berjalan seperti itu. dengan demikian, kegiatan bermain itu sendiri dipengaruhi oleh konteks, dan keadaan sekitar dimana kegiatan berlangsung. Menurut Hamalik dalam Hendrapipta (2021:58) model *role playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas. *Role playing* adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. *Dramatic play* (bermain peran atau khayal) artinya anak suka memainkan suatu peran di luar peran nyatanya. Misalnya bermain dagang-dagangan, dokter-dokteran, dimana anak membayangkan dirinya sebagai pedagang ataupun dokter sehingga perilaku atau tindakan mereka sesuai dengan peran yang dilakonkan. Semakin baik peran yang dimainkan oleh anak. Maka semakin tinggi tingkat imajinasinya.

Selanjutnya menurut Hendrapipta (2021:58), bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau

mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya kemanusiaan. Model ini juga menyongkong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Kemudian menurut Rahmat, dkk (2015:11) bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa metode bermain peran adalah bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada peserta didik dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas.



Menurut (Rustaman, 2018:461) proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar

#### **b. Langkah-langkah dalam Metode Bermain Peran**

Agar proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin. Menurut Rahmat, dkk (2015:23-27) langkah-langkah bermain peran terdiri atas:

- a) Guru menyiapkan skenario bermain peran dalam bentuk *story board*  
Dalam tahap ini Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dan menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario paling lambat dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- b) Guru menyiapkan media bermain peran  
Dalam tahap ini guru menyiapkan media yang berhubungan dengan konsep peran yang akan di mainkan misalnya jika tema yang digunakan adalah bermain peran sholat berjamaah di rumah, maka media yang dipersiapkan adalah sajadah, kopiah, mukenah dll.
- c) Guru menyampaikan cara bermain peran sesuai tema  
Dalam tahap ini Guru menyampaikan cara bermain peran sesuai tema kepada semua kelompok yang sudah dibentuk. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- d) Anak mulai bermain peran  
Dalam tahap ini guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- e) Anak mengkomunikasikan apa yang telah diperankan.  
Dalam tahap ini setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan penilaian atas penampilan masing-masing dan Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- f) Evaluasi secara deskriptif  
Dalam tahap ini Guru mengevaluasi Masing-masing kelompok.

Menurut Rahmat, dkk (2015:23-27) langkah-langkah tersebut tersebut ditempuh melalui prosedur bermain peran sebagai berikut:

a) Persiapan atau Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan peserta didik pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi peserta didik atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat peserta didik berpikir tentang hal tersebut.

b) Memilih Pemain (Partisipan)

Peserta didik dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih peserta didik yang sesuai untuk memainkannya.

c) Menata Panggung (Ruang kelas)

Guru menyiapkan penataan panggung ini dapat dibuat sederhana dan kompleks. dengan peserta didik di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

d) Menyiapkan Pengamat (Observer)

Guru menunjuk peserta didik sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

e) Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak peserta didik yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

f) Diskusi dan Evaluasi

Guru bersama dengan peserta didik membahas permainan tadi dan melakukan pertimbangan/perubahan terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada peserta didik yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

g) Bermain Peran Ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

h) Diskusi dan Evaluasi ke-2

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang peserta didik memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

#### i) Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan

Peserta didik diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya peserta didik akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya peserta didik menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi Ayah dari peserta didik tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, peserta didik akan belajar tentang kehidupan.

#### **c. Manfaat Bermain Peran**

Pada pelaksanaannya metode permainan sama juga seperti metode-metode lainnya yang banyak memiliki kelebihan dan kekurangannya dalam penerapannya di kegiatan pembelajaran. Adapun kelebihan dan manfaat dari proses bermain menurut Astuti dalam Khadijah dan Armanila (2017: 9-10) yaitu:

1. Meningkatkan kreativitas anak
2. Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak.
3. Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak
4. Meningkatkan rasa percaya diri anak
5. Meningkatkan keterampilan problem solving dan kemampuan berfikir
6. Menimbulkan emosi positif dan meningkatkan rasa percaya diri, terutama ketika mereka memenangkan permainan.
7. Proses yang baik untuk menanamkan program-program positif ke dalam pikiran bawah sadar anak.

Dari penjeasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak usia dini dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas.

Metode permainan juga memiliki beberapa kelemahan yang harus diperhatikan oleh guru ketika akan menerapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain (2018:101) kelemahan metode bermain peran adalah:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang berepuk tangan, dan sebagainya.:

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa apabila metode bermain 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.

## **6. Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini**

Pembelajaran pada anak usia dini dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode. Mengutip penjelasan dari Direktorat PAUD tahun 2001 dan Depdikbud dalam Risaldy (2014:30-32) menjelaskan beberapa metode pembelajaran di antaranya adalah bercerita, bernyanyi, berdarmawisata, bermain peran, peragaan/demonstrasi, pemberian tugas dan latihan. Menurut

Suyadi & Ulfah (2018:34) menyatakan bahwa bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode/bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan berbeda-beda di sekitarnya. Bermain ialah cara belajar yang sangat krusial bagi anak usia dini namun seringkali kali guru serta orang tua memperlakukan mereka sesuai dengan keinginan orang dewasa, bahkan seringkali melarang anak untuk bermain. Akibatnya, pesan-pesan yang akan diajarkan orang tua sulit diterima anak karena banyak hal yang disukai sang anak dihentikan oleh orang tua, sebaliknya banyak hal yang disukai orang tua, tetapi tidak disukai anak. Untuk itu, orang tua dan guru di lembaga pendidikan anak usia dini perlu memahami hakikat perkembangan anak serta hakikat pendidikan anak usia dini, supaya bisa memberi pendidikan yang sinkron dengan jalan pikiran dan tingkat perkembangan mereka.

## **B. Kajian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Julyasari (2017) penelitian tersebut menunjukkan bahwa guru memang sudah menerapkan langkah-langkah metode bermain peran sesuai dengan metode yang mereka pahami.

Dimulai dengan guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan. guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan, guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran, guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran, guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran, guru hanya mengawasi /mendampingi anak dalam bermain, apabila di butuhkan anak guru dapat membantu, guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik.

Relevansi Penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan metode bermain cocok diterapkan untuk taman kanak-kanak. Jadi peneliti memilih PAUD sebagai lokasi penelitian dimana sampel penelitiannya dibawah 5 tahun

2. Penelitian yang dilakukan oleh Puspalani (2019) hasil penelitian yang dicapai dalam penelitian ini yaitu penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di TK harapan ibu Sukarame bahwa guru memang sudah menerapkan langkah – langkah metode bermain peran sesuai metode yang mereka pahami.

Guru memulai dengan memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai, guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan, guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran, guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran, guru menjelaskan alat- alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut sat bermain peran, guru hanya mendampingi peserta didik dalam bermain peran, guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai – nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik tetapi guru kurang mengantisipasi setiap kelemahan disalam langkah–langkah bermain peran sehingga menyebabkan anak kecerdasan interpersonal anak belum berkembang secara maksimal.

Relevansi penelitian tersebut dengan yang akan peneliti lakukan yaitu: metode bermain dalam merdeka belajar sesuai dengan materi langkah- langkah dalam metode permainan. Yang akan diterapkan disekolah PAUD, cara yang digunakan pada saat belajar menggunakan metode permainan yaitu guru memilih tema yang akan diterapkan, guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan. Sehingga metode bermain cocok diterapkan untuk taman kanak-kanak.

### 3. Penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh (2020)

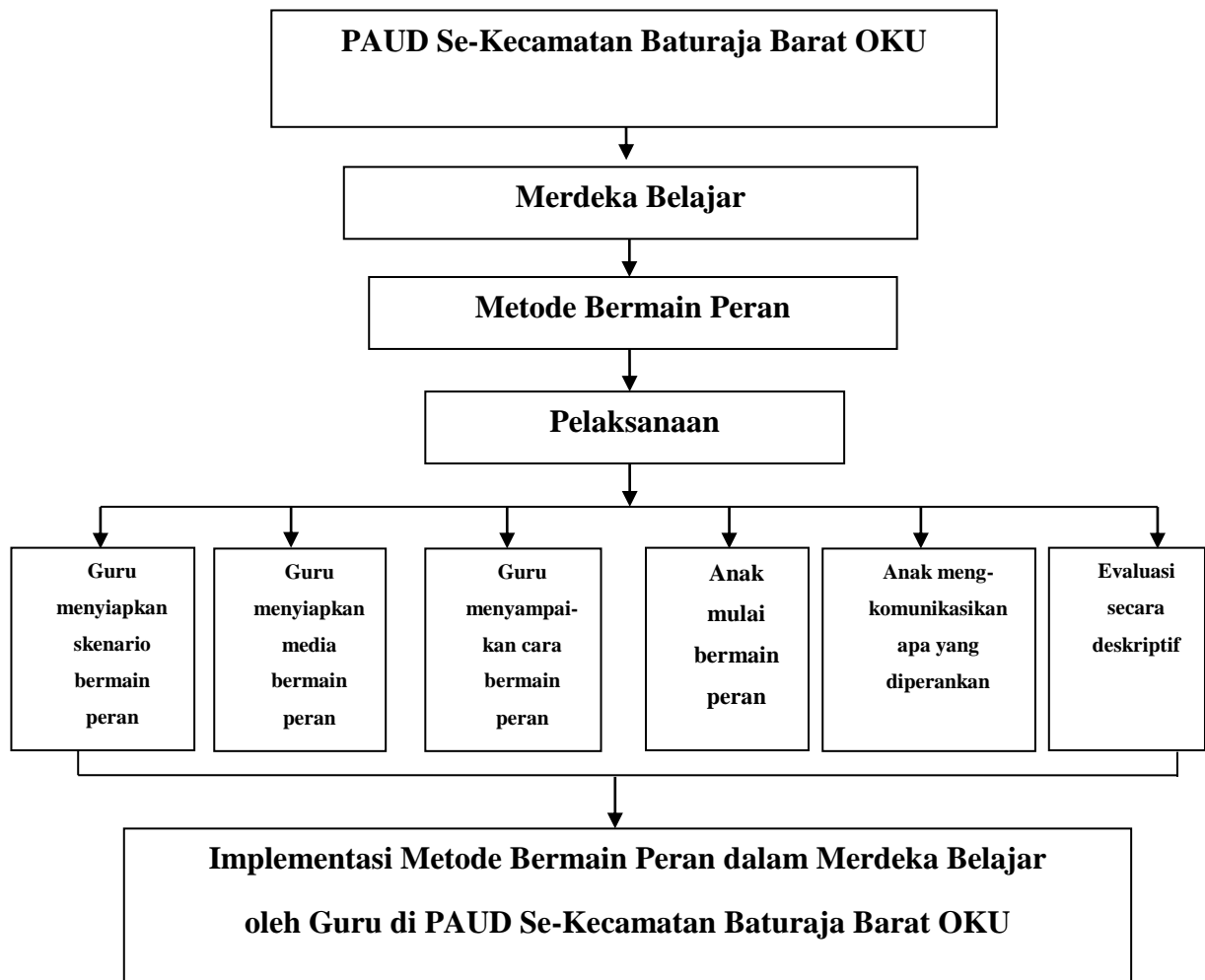
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran ini, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.



Relevansi penelitian tersebut dengan yang akan peneliti lakukan yaitu: metode bermain peran dalam merdeka belajar adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan untuk anak yang hampir sama yaitu dibawah 5 tahun. Bermain peran juga bertujuan untuk memotivasi anak dalam melakukan suatu kegiatan belajar, menarik minat, dan perhatian pada anak.

### **C. Kerangka Konseptual**

Bertitik tolak dari perumusan masalah dan tujuan penelitian, maka aspek yang diteliti dalam penelitian ini secara sistematis dapat dilihat pada bagan 1 berikut ini.



**Bagan 1.**

**Kerangka konseptual Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Merdeka Belajar oleh Guru di PAUD Se-Kecamatan Baturaja Barat OKU**