

Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Dalam Mengembangkan Minat Belajar Anak-Anak Gang Perwira Medan

Shifa Bilbi¹, Mia Aulina^{2*}

^{1,2*}Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera
Utara, Medan, Indonesia

Email: ¹shifabilbilubis@gmail.com, ^{2*}mialubis90@gmail.com

Abstrak

Minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Salah satunya belajar sambil bermain untuk menumbuhkan minat belajar seseorang, melihat anak-anak jiwa bermain nya sangat tinggi oleh karena itu dipadukan agar belajar tidak tertinggal. Anak-anak cepat merasa bosan jika tidak dipadukan dengan metode seperti ini, selain untuk menambah minat belajar juga meningkatkan kreatifitas terhadap anak Gang perwira. Proses membantu meningkatkan minat belajar dengan *mini project* PKL I dengan menggunakan metode casework melalui tahap intervensi individu dari Engagment Intake Contract, Assessment, Planning/Perencanaan, Intervensi, Evaluasi, dan Terminasi. Adapun fokus dari proses penyelesaian masalah klien adalah penggunaan metode Belajar Sambil Bermain sebagai strategi yang dirancang bersama untuk meningkatkan minat belajar klien. Tujuan dari program ini pun dinyatakan tercapai, terbukti, dan bertambahnya semangat belajar dan besarnya rasa ingin tahu terhadap matematika dan ilmu pengetahuan lainnya.

Kata Kunci: Minat Belajar, Belajar Sambil Bermain, Praktek Kerja Lapangan I

Abstract

Interest is a sense of preference, interest, attention, focus, persistence, effort, and the result of a person's or individual's interaction with certain content or activities. One of them is learning while playing to foster one's interest in learning, seeing children's playing spirit is very high, therefore it is combined so that learning is not left behind. Children get bored quickly if it is not combined with methods like this, in addition to increasing interest in learning, it also increases creativity for the officers of Gang officers. The process of helping to increase interest in learning with the PKL I mini project using the casework method through the individual intervention stages of Engagment Intake Contract, Assessment, Planning / Planning, Intervention, Evaluation, and Termination. The focus of the client problem solving process is the use of the Learning While Playing method as a jointly designed strategy to increase the client's interest in learning. The purpose of this program is stated to have been achieved, proven, and an increase in the enthusiasm for learning and a great curiosity towards mathematics and other sciences

Keywords: Interest in Learning, Learning While Playing, Field Work Practice I

PENDAHULUAN

Praktik kerja lapangan yang biasanya PKL merupakan kegiatan pendidikan dan pelatihan dengan bekerja langsung secara sistematis dan terarah dengan supervisi yang kompeten, Praktik Kerja Lapangan (PKL) diimplementasikan secara sistematis dengan cara menyelaraskan antara program pendidikan di universitas dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja. Kegiatan ini dilakukan oleh salah satu Mahasiswa Program Studi Kesejahteraan Sosial FISIP USU, Shifa Bilbi dengan NIM 190902030. Dan saya juga dibimbing oleh Supervisor Sekolah yaitu Ibu Mia Aulina, S.Sos, M.Kesos dan dosen Pengampu pada mata kuliah PKL yaitu Bapak Fajar Utama Ritonga S.Sos, M.Kesos.

dalam PKL 1 saya menggunakan METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar anak di wilayah dampingan dari KKSP (Pusat Pendidikan dan Informasi Hak Anak). Yang berlokasi di Jl. Brigjend Katamso gang perwira Sei Mati, Kec. Medan Maimun, Kota Medan, Sumatera Utara. Pelaksanaan ini kurang lebih sudah berjalan 3 bulan, dimulai dari bulan Maret sampai Juni dan dilakukan tiga kali seminggu.

Yayasan KKSP Medan (Pusat Pendidikan dan Informasi Hak Anak) sebuah Organisasi Non-Pemerintah yang didirikan tahun 1987. Yayasan KKSP peduli dengan anak-anak yang berada dalam situasi sulit, Pada melakukan observasi, saya dan kedua rekan saya bertemu pada pemilik dan pengurus Yayasan KKSP yaitu bapak Maman dan Kak Tia melalui perbincangan, bahwasanya kami ditempatkan di wilayah dampingan yang berada di Gang. Perwira. Di wilayah ini memiliki banyak penduduk yang banyak di satu gang terdapat anak-anak yang sering berpartisipasi sekitar 10-20 anak-anak dari umur 1-13 tahun dari yang belum sekolah sampai ke tingkat SD dan mempunyai satu Ibu Kepala Lingkungan yaitu Ibu Donna dan satu kakak pendamping yaitu Kak Iin. Kak Tia mengatakan wilayah dampingan Gang. Perwira termasuk kelompok marginal dan yang berada disitu ada beraneka ragam, mulai dari anak yang tidak memiliki orang tua, kesulitan ekonomi, dan orang tua banyak yang tidak memiliki pekerjaan atau pengangguran. Setelah berbincang sedikit, saya dan kedua teman saya melakukan kontrak dan menyetujui persyaratan yang sudah disediakan untuk melaksanakan PKL.

Tujuan dari Praktek Kerja Lapangan I adalah untuk melatih keterampilan dan kemampuan beradaptasi dalam menjalankan tugas dan kewajiban yang diembankan. Salah satunya melakukan *mini project* pada level mikro (casework). Sebelum *mini project*, saya dan kedua rekan melakukan pendekatan dengan Metode BELAJAR SAMBIL BERMAIN. Sebelum memulai metode yang akan dilakukan kami membuat perkenalan dengan games-games yang seru serta siapa yang berhasil menjawab pertanyaan dari games tersebut akan diberikan reward serta kami membuat yel-yel agar membuat anak-anak lebih bersemangat. Pada saat bermain game kami bertanya siapa yang sudah memulai sekolah dan yang belum agar membagi tiga kelompok belajar dan membagi tiga kelompok ada yang membaca, menulis, berhitung agar mudah saat melakukan kegiatan belajar, adapun juga kegiatan kreatifitas sambil bermain yang akan mengembangkan minat belajar setiap melakukan kegiatan yang dari belajar bertani, membuat origami, sampai membuat enggrang dari batok. Bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak, psikologisnya banyak memperoleh pengalaman baru, dapat menambah logika matematika, dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Adapun juga menurut **Meyke (Martuti : 45)**

1. Meningkatkan pengetahuan akan konsep-konsep warna, bentuk, arah, dan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain
2. Mengaktifkan semua panca indera anak
3. Meningkatkan kognitif anak
4. Memenuhi keingintahuan pada anak
5. Memberikan motivasi dan rancangan anak beresplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan)
6. Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah
7. Memberikan kegembiraan dan kesetiaan pada anak

Dari kegiatan yang sudah dilaksanakan masing-masing mempunyai tujuan yaitu untuk melatih kekompakan dan menumbuhkan rasa peduli terhadap lingkungan. Selain melakukan kegiatan belajar dan kreativitas, kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti memiliki kemampuan untuk menciptakan daya cipta yang artinya suatu kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kami membuat kegiatan buka puasa bersama untuk silaturahmi bersama masyarakat sekitar beserta anak-anak yang ada disana dan mengikuti kegiatan yang telah dilaksanakan oleh Yayasan KKSP kegiatan berupa sosialisasi perubahan iklim. Tak hanya itu, saya menempelkan poster dengan tema “ Human Trafficking” agar mengingatkan kepada anak-anak untuk lebih berhati-hati kepada orang asing yang mengajak berbicara. Kegiatan

pendekatan kami didukung oleh **Sanjaya (2008:127)**, yang mengungkapkan pendekatan dapat dikatakan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran.

Kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya langkah untuk mengamati dengan jelas setiap anak-anak yang berada di Gang. Perwira untuk mengetahui masalah yang timbul dan dapat diselesaikan. Dari pengamatan yang telah dilakukan saya mendapatkan satu anak berinisial OP berusia 8 tahun yang memiliki masalah minat belajar. Melihat lingkungan sangat penting dalam memicu tumbuh berkembangnya anak, salah satunya **Sullivan (dalam santrock, 2003)** berkata teman memainkan peranan penting dalam membentuk kesejahteraan serta perkembangan anak dan remaja. Mengenai hal ini cukup menarik perhatian karena pada proses pendekatan OP acuh tak acuh saat berlangsungnya kegiatan. Saya mengajak OP berbincang sedikit, saya mendapatkan informasi bahwa dia telat memulai pendidikan diumur dia yang sudah 8 tahun ini OP masih kelas 1 SD dan kedua orang tua nya sudah tidak ada, OP tinggal bersama bunda (adik dari ibu kandung) nya dan kedua adiknya, maka dari itu OP acuh tak acuh belajar dan OP sering kena marah oleh bundanya karena malas belajar. OP berkata ingin sekali belajar terutama matematika tetapi tidak tahu caranya.

Kajian teori yang saya ambil untuk menyelesaikan masalah OP adalah teori belajar behavioristik dari **King (2010:15)** perilaku memusatkan pada interaksi dengan lingkungannya yang dapat dilihat dan diukur. Prinsip-prinsip perilaku diterapkan secara luas untuk membantu orang-orang mengubah perilakunya ke arah yang lebih baik. Dengan stimulus (apa yang diberikan) dan respon (reaksi yang diterima) harus sangat diperhatikan agar mengetahui perilaku nya. Dalam penerapan teori ini berharap OP meningkat minat belajar dan kegiatan yang disukai nya.

METODE

Praktikum I merupakan Praktik Lapangan yang dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu yang fokusnya menggunakan metode intervensi level mikro (casework). pada praktikum ini diharapkan mahasiswa melakukan *mini project* yaitu mengimplementasikan metode casework dalam menyelesaikan masalah klien. Karena dalam membantu klien untuk suatu permasalahan akan secara langsung tidak hanya idndividu teapi juga ke masyarakat maka dari itu untuk meningkatkan semangat belajar, saya menggunakan metode casework melalui tahap intervensi individu, menurut Zastrow diantaranya sebagai berikut

1. Engagement, intake, contract

pada tahap ini klien ingin terlibat dengan konselor (casework) harus merasakan masalah yang dihadapi akan tetapi klien belum mampu mengatasi masalah yang sedang ia hadapi. Disini pekerja sosial memberi kehangatan dan empati terhadap klien, termasuk didalamnya persetujuan/penerimaan, mendengarkan isu-isu klien, mengidentifikasi harapan yang ingin dicapai klien. Intake merupakan pengenalan profesi pekerja sosial kepada klien untuk membantu masalah klien dan menyelesaikannya. Dan terakhir contract adalah kesepakatan kontrak berapa lama proses intervensi akan dilakukan.

Pada tahap ini, saya melakukan pendekatan kepada OP melalui perbincangan yang dimulai dari harapan-harapan, makanan kesukaan, dan juga mendengarkan keresahan OP dalam belajar. Kemudian saya menjelaskan profesi pekerja sosial yang bersedia membantu OP, dan membuat kesepakatan kontrak.

2. Asessment

Assessment adalah tahap pertama dalam menyelesaikan masalah dimana pekerja sosial berusaha mendapatkan pemahaman masalah tersebut dan pengenalan lebih dalam untuk menyelesaikan masalah

Pada tahap ini, saya menggunakan tools assessment ecomap. Tools ecomap sangat membantu saya untuk mengetahui hubungan OP dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bahwasanya OP saat ini sulit menerima materi yang telah dilakukan. Dan dilihat lagi dari umur tidak sesuai pada umumnya. OP ingin sekali memulai belajar tetapi tidak menemukan caranya.



3. Planning/Perencanaan

Planning atau perencanaan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mempermudah mengatasi masalah klien dan merencanakan dan penanganan masalah.

Dalam tahap ini, saya melibatkan OP dalam penyusunan strategi. Hal ini didukung oleh **Isbandi Rukminto Adi dalam bukunya yang berjudul “kesejahteraan sosial” “ (2013).** ia menyebutkan bahwa klien disini perlu dilibatkan, karena setiap klien adalah *unique* (berbeda satu dengan yang lainnya). Dengan demikian, klien mempunyai peran yang sangat besar atas kesembuhannya sendiri. Akhir dari tahap ini adalah menemukan strategi yang tepat bagi klien dalam menyelesaikan masalahnya yaitu meningkatkan belajar OP sesuai yang diinginkannya yaitu dengan metode belajar sambil bermain dalam mengembangkan minat belajar. Mengacu pada **Hidi, Berndoff, dan Ainley (2002)** minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu dan juga mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan, dan tingkat pembelajaran.

4. Intervensi

intervensi adalah mengatasi masalah yang dihadapi klien, pekerja sosial akan diarahkan pada beberapa bagian sistem sosial atau proses tujuan memberikan perubahan.

Pada tahap ini, saya juga menyadarkan bahwa jangan takut salah dalam memulai apapun salah satunya belajar, dan dalam memilih pergaulan pertemanan yang positif untuk belajar kedepannya. Dan memberikan soal-soal matematika dengan cara penyelesaiannya susun ke bawah agar lebih memudahkan klien dan diselingi beberapa kegiatan agar tidak bosan.

Belajar bertani

Pada kegiatan ini dilakukannya bertani untuk memupuk sejak dini kecintaan terhadap tumbuhan, aktifitas menanam akan memberikan dampak positif pada anak usia dini. Bertani mengajarkan nilai kerja sama dan proses yang penting untuk dipahami anak-anak. Menanam bawang dengan menggunakan cup plastik agar memudahkan anak-anak dalam proses pengerjaannya.



Mewarnai dan membuat enggrang dari batok

Kegiatan ini seluruh anak-anak diberikan sketsa untuk mewarnai sesuka hati, mencampurkan warna yang cocok kedalam sketsa untuk melatih kreativitas dalam mengkombinasikan warna. Dan juga membuat kreativitas dari batok untuk diadakan permainan tradisional agar anak-anak mengingat masih banyak permainan dari barang bekas yang dapat digunakan sebagai barang berguna dan layak pakai. Karena setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa terkecuali. Namun setiap manusia memiliki potensi kreatif berbeda-beda, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru.



Gambar kegiatan mewarnai



Gambar kegiatan enggrang

Belajar matematika dan membuat origami

Belajar matematika dengan susun kebawah agar lebih memudahkan klien dalam menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan baik dalam penjumlahan dan pengurangan. Dan diselingi dengan kegiatan membuat origami agar klien tidak merasa bosan saat melakukan proses belajar. Pada saat membuat origami anak-anak sangat senang karena membuat bentuk sesuai kemauan dan kreativitas masing-masing dan diberikan hiasan yang menarik.



Gambar kegiatan saat membuat origami

5. Evaluasi dan terminasi

Pada tahap ini yaitu melihat kemajuan dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam perencanaan, dilakukan penilaian terhadap klien dengan cara memberikan soal apakah klien bisa menyelesaikan soal tersebut, dari soal ini klien sudah bisa menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan cepat. Selain itu pada tahap ini mengakhiri hubungan kontrak dengan klien karena sudah mencapai tujuan yang diinginkan, klien sudah mulai berubah dengan rajin belajar dan saya memberikan reward berupa alat tulis agar klien semangat dalam proses belajar kedepannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari *mini project* yang telah saya lakukan adalah terdapat perubahan-perubahan yang signifikan terhadap minat belajar OP, semenjak dilakukannya metode belajar sambil bermain dalam meningkatkan minat belajar. OP sangat suka saat melakukan kegiatan membuat origami dan mewarnai karna membuat OP merasa bebas dalam mengkreasikan bentuk dan warna dan OP mengaku ia sangat tertarik dengan matematika dengan menggunakan cara susun kebawah karena menurut ia itu hal yang praktis. OP jadi lebih semangat saat mengerjakan matematika. Dan saya bertanya pada orang-orang sekitarnya mengatakan sedemikian rupa, saya memberikan tantangan kepada OP untuk memastikan agar OP bisa mengerjakan tantangan itu dengan cepat dan benar, dan juga OP mengaku bahwa OP akan lebih giat lagi dalam belajar karna sudah menemukan cara cepat dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Melihat semangat OP yang membara terhadap belajar dan percaya diri yang besar dapat disimpulkan bahwa tujuan saya untuk meningkatkan minat belajar OP telah berhasil.

KESIMPULAN

Pelaksanaan PKL I dilaksanakan di Yayasan KKSP wilayah dampingan Gang Perwira membawa dampak yang sangat baik kepada anak-anak terutama OP sebagai klien, perubahan yang dilihat bukan dari pendidikan tetapi dari tingkah laku sosial anak-anak, OP melalui beberapa program yang telah dirancang bersama *mini project*, berhasil melewati permasalahannya. Kegiatan belajar yang awalnya sangat membosankan dan dipersulit dengan lingkungan sekitar yang tidak mendukung perubahan, semenjak metode BELAJAR SAMBIL BERMAIN dilakukan dan ditekuni, dengan diselingi berbagai kegiatan kreativitas membuat anak-anak semakin semangat. OP menjadi mudah memahami dalam menghadapi soal-soal dalam penjumlahan maupun pengurangan. Hal ini menjadi bukti konkrit bahwasanya upaya dan tujuan daripada pelaksanaan intervensi tercapai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya selaku mahasiswa Kesejahteraan Sosial FISIP USU mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak/Ibu Yayasan yang dimana telah mengizinkan saya dan kedua rekan saya untuk melakukan kegiatan PKL I di Yayasan KKSP. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Mia Aulina Lubis S.Sos, M.Kesos selaku supervisor sekolah dan Bapak Fajar Utama Ritonga S.Sos, M.Kesos selaku dosen pada mata kuliah PKL I yang dimana telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya dalam pelaksanaan kegiatan PKL I. Dan saya juga terima kasih kepada anak-anak yang telah ikut program-program yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Isbandi Rukminto (2018). Kesejahteraan Sosial (Pekerjaan Sosial, Pembangunan Sosial, dan Kajian Pembangunan). Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Fahrudin, Adi. 2012. Pengantar Kesejahteraan Sosial. PT Refika Aditama, Bandung
- Nahar, Novi Irwan (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 01, 64-74. Retrieved from <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/download/94/94>
- Abdullah, (2017). Pendekatan Dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa. *Edureligia, Jurnal Pendidikan Agama Islam* 01(01), 45-61. Retrieved from <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/download/45/41>
doi:10.33650/edureligia.v1i2.45
- Rahmat, Wahyu. “Pengaruh Tipe Kepribadian Dan Kualitas Persahabatan Dengan Kepercayaan Pada Remaja Akhir.” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 2.1 (2014) 41-47
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/download/45/41>
doi: 10.30872/psikoborneo.v2i1.3572
- Sobandi, A, Nurhasanah, Siti. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1.1 (2016) 128-135.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/download/3264/2338>
- Adhani, Nurhayati, Hanifah, Hasanah. “ Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna.” *Jurnal P-G Paud Trunojoyo* 4.1 (2017) 1-81