Jurnal Aplikasi Dan Inovasi Ipteks **SOLIDITAS**
Volume 7 Nomor 1, April Tahun 2024
ISSN Cetak : 2620-5076
ISSN Online : 2620-5068
DOI : 10.31328/js.v7i1.5748
(Hal.106-111)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK MENGGUNAKAN METODE PLAY BASED LEARNING PADA KB AL-ISHLAH SINGOSARI

Arief Rizki Fadhillah[1*], Mohammad Yusron Kholish[2], Muhammad Bayu Aji Tetuko[3]

[1]Program Studi Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Widyagama Malang
[2]Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widyagama Malang
[3] Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Widyagama Malang
*Email Korespondensi: arief.rizki.f@widyagama.ac.id

Submitted : 23 Januari 2024*; Revision :* 19 April 2024*; Accepted :* 20 April 2024

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam perkembangan kemampuan motorik. Penelitian ini mengeksplorasi penerapan model pembelajaran kontekstual dengan metode *Play Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak di KB Al-Ishlah Singosari. Melalui pendekatan ini diharapkan anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga memperkuat kemampuan motorik mereka secara efektif. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi partisipatif dan wawancara dengan guru dan orang tua siswa. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik anak-anak setelah menerapkan model pembelajaran ini. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Kata kunci : Pembelajaran Kontekstual; *Play Based Learning*; Kemampuan Motorik; KB Al-Ishlah Singosari

ABSTRACT

Early childhood education plays an important role in the development of motor skills. This research explores the implementation of contextual learning models using the Play-Based Learning method to enhance children's motor skills at KB Al-Ishlah Singosari. Through this approach, it is hoped that children can learn while playing, thus effectively strengthening their motor skills. The research was conducted through participatory observation and interviews with teachers and parents of students. The results show a significant improvement in children's motor skills after implementing this learning model. This research contributes significantly to the development of learning strategies that can enhance the quality of early childhood education.

***Keywords** : Contextual Learning; Play-Based Learning; Motor Skills; KB Al-Ishlah Singosari*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merujuk pada proses pembelajaran dan pengasuhan yang ditujukan untuk anak-anak mulai dari lahir hingga sekitar usia 6 atau 7 tahun. Masa ini merupakan periode penting dalam perkembangan anak karena di sinilah fondasi dasar kognitif, sosial, emosional, dan fisik mereka dibangun. Pendidikan anak usia dini tidak hanya tentang membekali anak dengan pengetahuan akademis, tetapi juga tentang membantu mereka membangun keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang akan membantu mereka tumbuh dan berkembang secara holistik. Melalui pendekatan yang tepat, pendidikan anak usia dini dapat memberikan stimulus yang diperlukan untuk membantu otak anak berkembang dengan optimal.

Selain itu, pendidikan anak usia dini juga merupakan waktu yang sangat penting untuk membentuk pola pikir dan perilaku yang positif. Lingkungan belajar yang

menyenangkan dan mendukung di masa ini dapat membangun rasa percaya diri, kemandirian, dan rasa ingin tahu anak-anak, yang merupakan landasan penting untuk kesuksesan di masa depan. Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan anak usia dini memiliki dampak jangka panjang yang signifikan, tidak hanya bagi perkembangan individu anak, tetapi juga bagi masyarakat secara keseluruhan. Dengan memberikan perhatian dan dukungan yang tepat di masa ini, kita dapat membantu anak-anak menjadi individu yang lebih berkualitas, berdaya saing, dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat (Warsita, 2010; Ahyar *et al.*, 2021; Soleha *et al.*, 2021; Akbar, 2022; Lestari *et al.*, 2023).

KB Al-Ishlah Singosari adalah sebuah PAUD yang bertempat di Jl. Kramat Gg 4 No.1 RT.03 RW.04, Kel. Pagentan, Kab. Malang. Dengan no NPSN 69941851. Status sekolah ini swasta di bawah naungan pondok pesantren Al-Ishlahiyah. SK pendirian sekolah yaitu 400/280/421.102/2011. Sekolah ini beroperasi mulai pada tanggal 22 Februari 2022. Dengan terdapat 2 ruangan kelas dan 1 ruang guru. Lokasi KB ini cukup strategis dengan jalan utama sehingga akses menuju lokasi tersebut cukup mudah di jangkau. Tempat PAUD yang rindang banyak pohon membuat sekolah tampak asri dari luar dan nyaman. Namun ada beberapa kendala pada sarana dan prasarana sekolah.

KB Al-Ishlah Singosari di ketuai oleh ibu Mir'atul Khusna yang bertempat tinggal tidak jauh dari lokasi KB. Beliau juga lulusan dari sebuah universitas dengan kelas S1 PG PAUD. Beliau sehari- hari mengurus kegiatan paud bersama guru lainnya. Di PB ini yang lulusan PG PAUD hanya bu khusna yang lainnya masih menempuh pendidikan jenjang kuliah dan ada juga yang baru lulusan SMA. Guru pendidik pada KB ini berjumlah 3 orang yang setiap harinya mengajar anak-anak PAUD.

Sarana prasarana dalam KB ini ada beberapa yang cukup memadai dan ada juga yang perlu di perbaiki. Sebagian besar bagian taman bermain cat nya banyak yang mengelupas sehingga di khawatirkan berdampak pada keselamatan dan kesehatan anak-anak. Selain itu fasilitas yang ada masih ada beberapa yang kurang misalnya tempat sampah, buku belajar, dan papan tulis. Oeh karena itu kami KPM Kelompok 2B berencana untuk memberikan tambahan fasilitas kepada KB ini untuk membant proses belajar jadi lebih nyaman. Berdasarkan analisis situasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa KB Al-Ishlah Singosari memiliki suatu permasalahan antara lain:

1. Kurangnya antusias belajar siswa karena metode pembelajaran yang membosankan dan kurang bervariatif, Sehingga banyak anak didik yang malas untuk belajar.
2. Anak-anak sering bosan karena berbagai alasan, seperti tidak cukup tertantang atau tidak merasa termotivasi oleh materi pelajaran yang sedang dibahas.
3. Alat pembelajaran yang masih digunakan sebatas alat pembelajaran konvensional seperti buku dan alat mewarnai saja, sehingga alat pembelajaran kurang variatif, hal ini menjadikan factor yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh.

Sehingga untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada KB Al-Ishlah Singosari diantaranya adalah membuat pembelajaran dengan metode *Play Based Learning*.

METODE

Game edukasi merupakan metode pembelajaran baru yang dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran berupa permainan yang seru. Pembelajaran berbasis game adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan, kita dapat merangsang tiga bagian penting dari pembelajaran, yaitu emosional, intelektual dan psikologis (Nasional, 2002; Putrianasari and Wasitohadi, 2015; Fadhilaturrahmi, 2017; Rumahorbo and Nurfajriani, 2022).

Metode pembelajaran berbasis permainan ini merupakan jenis metode pembelajaran yang biasa digunakan dan diterapkan oleh guru di dalam kelas. Game berbasis

ISSN Cetak : 2620-5076
ISSN Online : 2620-5068
DOI : 10.31328/js.v7i1.5748
(Hal.106-111)

pembelajaran pertama kali dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edward. Pembelajaran berbasis game adalah metode pembelajaran yang menggunakan dan melibatkan aplikasi game yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran peserta didik. Sebagai alternatif lainnya aplikasi game ini diterapkan melalui digital (Nasional, 2002; Akib, 2014; Putrianasari and Wasitohadi, 2015; Fadhilaturrahmi, 2017; Ahyar *et al.*, 2021; Rumahorbo and Nurfajriani, 2022).

Secara keseluruhan, metode pembelajaran ini dirancang untuk menyeimbangkan materi pembelajaran yang diajarkan guru dengan permainan dan kemampuan peserta didik untuk menerapkan pembelajaran tersebut ke dunia nyata. Game atau aplikasi yang termasuk dalam metode pembelajaran berbasis game ini berguna untuk meningkatkan kemampuan berpikir imajinatif peserta didik.

Dengan melakukan game berkelompok, maka peserta didik akan merasakan bahwa nelajar itu asyik dan menyenangkan. Game ini bisa dilakukan sesudah atau sebelum belajar. Sesuai dengan kebutuhan. Terdapat empat langkah dalam metode pembelajaran bermain:

1. Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik.
2. Menyajikan informasi.
3. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar.
4. Membimbing kelompok belajar

Pembuatan Jadwal

Untuk melancarkan kegiatan, maka tim pelaksana membuat jadwal pelatihan di Tanggal 24 Januari 2024 terhadap tenaga pendidik di KB Al- Ishlah yang berlokasi di Piknik Hub Malang, Jl Simpang Borobudur No 41 A, Mojolangu, Kota Malang beserta *Let's Play Indo* yang bekerja sama dalam kegiatan pelatihan pembelajaran *Play Based Learning.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pelatihan *Play Based Learning* dengan tim *Let's Play Indo* dapat dilihat pada Gambar 1 dan Tabel 1.

Gambar 1. Kegiatan pembelajaran *Play Based Learning* kepada guru pendidik.

Tabel 1. Tahapan Pelatihan

Pemahaman Konsep	Tahap awal dari pelatihan adalah memahami konsep dasar dari Play-Based Learning. Ini mencakup pemahaman tentang pentingnya permainan dalam pembelajaran anak usia dini, tujuan dari pendekatan ini, dan bagaimana permainan dapat digunakan untuk merangsang perkembangan holistik anak.
Pelatihan Pendidik	Guru dan pendidik harus dilatih untuk mengerti bagaimana merancang dan mengelola lingkungan pembelajaran yang mendukung pendekatan Play-Based Learning. Ini melibatkan pembelajaran tentang cara memilih dan menyesuaikan permainan sesuai dengan kebutuhan dan minat anak-anak, serta memahami peran guru sebagai fasilitator pembelajaran.
Pemilihan Materi dan Aktivitas	Pendidik perlu dilatih untuk memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan Play-Based Learning. Ini melibatkan identifikasi berbagai jenis permainan dan aktivitas yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran anak-anak, termasuk permainan fisik, permainan sosial, permainan kreatif, dan sebagainya.
Evaluasi dan Penyesuaian	Setelah penerapan pendekatan Play-Based Learning, penting untuk terus mengevaluasi efektivitasnya dan melakukan penyesuaian yang diperlukan. Ini melibatkan pengumpulan data tentang perkembangan anak-anak, observasi terhadap interaksi dan keterlibatan mereka dalam permainan, dan mendengarkan umpan balik dari guru, orang tua, dan anak-anak sendiri.
Pengembangan Keterampilan Guru	Pelatihan tidak berhenti setelah penerapan awal. Pendidik perlu terus dikembangkan dalam hal mengintegrasikan pendekatan Play-Based Learning dalam praktik pembelajaran sehari-hari mereka. Ini dapat melibatkan pelatihan lanjutan, workshop, dan sharing best practices antar guru.

Analisis Keberhasilan

Analisis keberhasilan *Play-Based Learning* dapat dilakukan melalui beberapa pendekatan (Warsita, 2010; Andini *et al.*, 2021; Akbar, 2022; Hasriadi, 2022; Lestari *et al.*, 2023):

1. Pengukuran Kemajuan Anak.
   Salah satu cara utama untuk menganalisis keberhasilan *Play-Based Learning* adalah dengan mengukur kemajuan anak dalam berbagai aspek perkembangan mereka. Ini bisa meliputi pengukuran kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan fisik sebelum dan sesudah menerapkan pendekatan *Play-Based Learning*. Data ini dapat diperoleh melalui observasi, tes standar, dan penilaian oleh guru dan spesialis perkembangan anak.
2. Partisipasi dan Keterlibatan Anak.
   Tingkat partisipasi dan keterlibatan anak dalam aktivitas pembelajaran juga merupakan indikator penting keberhasilan *Play-Based Learning*. Analisis dapat dilakukan dengan mengamati sejauh mana anak-anak terlibat dalam permainan, seberapa aktif mereka berpartisipasi, dan seberapa banyak mereka mengeksplorasi dan belajar melalui permainan.
3. Pengembangan Keterampilan Kritis.

ISSN Cetak : 2620-5076
ISSN Online : 2620-5068
DOI : 10.31328/js.v7i1.5748
(Hal.106-111)

Keberhasilan *Play-Based Learning* juga dapat diukur dari kemampuan anak untuk mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, kreativitas, pemikiran kritis, dan kolaborasi. Analisis dapat dilakukan dengan mengamati seberapa baik anak-anak menerapkan keterampilan-keterampilan ini dalam konteks permainan dan aktivitas yang diberikan.

4. Perubahan dalam Sikap dan Perilaku.
   Play-Based Learning juga dapat berhasil jika menghasilkan perubahan positif dalam sikap dan perilaku anak-anak. Ini bisa termasuk peningkatan rasa percaya diri, kemandirian, kerjasama, kesabaran, dan kemauan untuk belajar. Analisis keberhasilan dapat dilakukan dengan mengamati perubahan ini pada tingkah laku anak-anak di dalam dan di luar lingkungan pembelajaran.
5. Umpan Balik dari Pendidik dan Orang Tua: Pendapat dari pendidik yang terlibat langsung dalam implementasi *Play-Based Learning*, serta dari orang tua siswa, juga merupakan indikator penting keberhasilan pendekatan ini. Umpan balik ini dapat memberikan wawasan tentang kekuatan dan kelemahan pendekatan *Play-Based Learning*, serta area mana yang perlu ditingkatkan atau disempurnakan.

DAMPAK DAN MANFAAT

Play-Based Learning memiliki dampak dan manfaat yang signifikan (Putrianasari and Wasitohadi, 2015; Fadhilaturrahmi, 2017; Bahri, 2021; Rumahorbo and Nurfajriani, 2022; Mardin *et al.*, 2024):

1. Mendorong perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak secara holistik.
2. Merangsang keingintahuan, rasa ingin tahu, dan motivasi intrinsik anak terhadap pembelajaran.
3. Membantu anak mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan pemikiran logis.
4. Membangun keterampilan sosial seperti kerjasama, berbagi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.
5. Memperkuat rasa percaya diri dan kemandirian anak melalui pengalaman belajar yang positif dan berhasil.
6. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat anak terhadap pembelajaran.
7. Mengurangi stres dan kecemasan yang terkait dengan pembelajaran formal, karena pendekatan yang lebih santai dan berbasis permainan.
8. Membantu anak mengatasi hambatan belajar dengan cara yang alami dan menyenangkan.
9. Menumbuhkan hubungan positif antara anak-anak dan pendidik, serta antara anak-anak satu sama lain, melalui kolaborasi dalam permainan dan aktivitas.
10. Menyiapkan anak untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang aktif dan berdaya.

KESIMPULAN

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Play-Based Learning* memiliki banyak manfaat dan dampak positif dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui permainan dan aktivitas yang dirancang dengan baik, anak-anak dapat belajar secara efektif sambil bersenang-senang. Mereka tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, emosional, dan fisik secara holistik, tetapi juga memperoleh motivasi intrinsik untuk belajar dan mengatasi tantangan. *Play-Based Learning* menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, yang mempersiapkan anak-anak untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang aktif dan berdaya. Oleh karena itu, integrasi

pendekatan *Play-Based Learning* dalam media pembelajaran anak usia dini sangat penting untuk memastikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan berhasil bagi anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diucapkan kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam membantu kelancaran kegiatan ini, semua anggota Kelompok KPM 2B, LPPM Universitas Widyagama Malang, KB Al-Ishlah Singosari, *Let's Play Indo* yang bekerja sama dalam kegiatan pelatihan pembelajaran *Play Based Learning*..

REFERENSI

Ahyar, D.B. *et al.* (2021) *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.

Akbar, A. (2022) 'Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Kelas V SD', *Journal of Educational Analytics*, 1(2), pp. 71–80.

Akib, Z. (2014) 'Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual', *Bandung: Yrama Widya* [Preprint].

Andini, S.R. *et al.* (2021) 'Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(6), pp. 5671–5681.

Bahri, S. (2021) 'Peningkatan Kapasitas Guru Di Era Digital Melalui Model Pembelajaran Inovatif Variatif', *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(4), pp. 93–102.

Fadhilaturrahmi, F. (2017) 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Jaring-Jaring Balok dan Kubus dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Siswa Kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat', *Jurnal Basicedu*, 1(1), pp. 1–9.

Hasriadi, H. (2022) 'Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi', *Jurnal Sinestesia*, 12(1), pp. 136–151.

Lestari, W.P. *et al.* (2023) 'Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), pp. 28–33.

Mardin, H. *et al.* (2024) 'Ragam Model Pembelajaran Inovatif', *Penerbit Tahta Media* [Preprint].

Nasional, D.P. (2002) 'Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning* (CTL)', *Jakarta: Depdiknas* [Preprint].

Putrianasari, D.D. and Wasitohadi, W. (2015) 'Pengaruh Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Cukil 01 Kecamatan Tengaran-Kabupaten Semarang', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), pp. 57–77.

Rumahorbo, S. and Nurfajriani, N. (2022) 'Pengembangan Media E-Learning Berbasis Weblog Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) pada materi laju reaksi', *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(04), pp. 615–624.

Soleha, F. *et al.* (2021) 'Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 3117–3124.

Warsita, B. (2010) 'Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif', *Jurnal Teknodik*, pp. 062–073.