

---

## **Belajar Sambil Bermain : Bermain Sambil Belajar (Penggunaan Media Fun Thinkers Bagi Anak Usia Sekolah Tk, Sd Dan Smp) Di Bontomarannu Kabupaten Gowa)**

**St. Junaeda<sup>1</sup>, Bahri<sup>2</sup>, Ernawati S.K.<sup>3</sup> Heri Tahir<sup>4</sup>, Rohmah Rifani<sup>5</sup>**

---

**Keywords :**

Studying, playing, Fun Thinkers

**Correspondence Author**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Antropologi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Makassar

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi  
Pertanian Fakultas Teknik Universitas  
Negeri Makassar

<sup>4</sup>Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Ilmu  
Sosial dan Ilmu Hukum Universitas  
Negeri Makassar

<sup>5</sup>Fakultas Ilmu Psikologi Universitas  
Negeri Makassar  
Email: [st.junaeda@unm.ac.id](mailto:st.junaeda@unm.ac.id)\*

**History Artikel**

**Received:** 1-11-2022;

**Reviewed:** 6-11-2022

**Revised:** 19-11-2022

**Accepted:** 28-11-2022

**Published:** 01-12-2022

**Abstrak.** Salah satu keluhan yang sering didengarkan dari orang tua yang memiliki anak usia Sekolah Dasar adalah bahwa anak-anak mereka sangat susah diajak fokus ketika belajar atau susah menyuruh anak belajar. Tentu banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Sebagian anak melakukan aktifitas belajar belum karena kesadaran untuk mau belajar. Mereka belajar biasanya karena terpaksa, disuruh orangtua, atau ada PR dari sekolah yang harus segera diselesaikan. Faktor bagaimana orangtua dirumah menciptakan kultur belajar tentu menjadi salah satu faktor yang juga penting. Bahwa anak yang terbiasa dengan suasana belajar dirumahnya atau seringkali melihat orangtua atau saudaranya belajar kemungkinan akan menciptakan kultur belajar yang baik pada anak, demikian sebaliknya. Pada konteks inilah ditawarkan konsep belajar yang menyenangkan buat anak. Anak merasa bahwa mereka tidak sedang belajar tetapi hanya sedang melakukan aktifitas bermain yang menyenangkan. Belajar dengan menggunakan media fun thinkers ini dicoba diterapkan pada anak usia sekolah dasar di Bumi Batara Mawang Kecamatan Bontomarannu Gowa. Metode yang digunakan ada dua tahap, pertama mengajak mereka belajar dengan cara konvensional dan tahap kedua di hari yang berbeda mengajak mereka bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Anak yang dilibatkan pada kegiatan ini ada 17 orang yang terdiri dari siswa Taman Kanak-Kanak (TK) siswa Sekolah Dasar (SD) dan siswa SMP..

**Abstract.** One of the complaints that parents often hear from elementary school-age children is that it is very difficult for their children to focus when studying or to get their children to study. Of course there are many factors that influence this. Some children carry out learning activities not yet because of the awareness to want to learn. They usually study because they have to, because they are told by their parents, or they have homework from school that must be completed immediately. The factor of how parents at home create a learning culture is certainly one factor that is also important. That children who are used to the learning atmosphere at home or often see their parents or siblings studying are likely

to create a good learning culture for children, and vice versa. It is in this context that a fun learning concept is offered for children. Children feel that they are not learning but only doing fun playing activities. Learning by using fun thinkers media was tried to be applied to elementary school-age children in Bumi Batara Mawang, Bontomarannu Gowa District. There are two stages of the method used, first inviting them to learn in a conventional way and the second stage on different days inviting them to play while learning or learning while playing. There were 17 children involved in this activity consisting of Kindergarten (TK) students, Elementary School (SD) students and Middle School students.

---



This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License

## PENDAHULUAN

Metode pembelajaran anak usia sekolah dasar selama ini dilakukan di sekolah dengan model pembelajaran konvensional. Anak-anak diminta duduk dengan tertib dikursinya kemudian guru akan menjelaskan di depan kelas. Guru akan mengajar sesuai dengan metode pembelajaran yang mereka telah ketahui dan biasanya dipraktikkan sebagai warisan dari guru-guru sebelumnya atau yang sudah senior. Padahal dalam konteks pembelajaran, seorang guru memiliki kewenangan penuh untuk mengembangkan metode pembelajarannya secara kreatif tanpa harus terpasung dengan satu metode yang seakan-akan sudah paten. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat dimodifikasi

untuk membuat anak merasa nyaman untuk belajar tanpa tekanan atau meminimalkan tekanan. Salah satunya adalah dengan mengajak anak melakukan aktifitas bermain sambil belajar atau sebaliknya belajar sambil bermain.

Konsep tentang bermain sambil belajar atau sebaliknya, pada dasarnya mengacu pada pengembangan keilmuan pada disiplin ilmu Psikologi khususnya dalam *Teaching Development Psychology* (Elizabeth Brestan Knight, Emmber L. Lee (auth), William Bulkist, Douglas A. Bernstein (eds), 2008 : 117). Dalam buku ini dijelaskan bahwa konsep perkembangan anak pada dasarnya terus mengalami perubahan. Hal tersebut sangat berkaitan dengan subjek atau

objeknya masing-masing. Pada konteks ini Elizabeth mencoba mengembangkan konsep terkait perkembangan anak menjadi lebih interaktif dan disenangi anak-anak.

Terkait dengan model pembelajaran dan metode pengajaran bagi anak usia sekolah dasar yang tinggal di Perumahan Bumi Batara Mawang Kabupaten Gowa ini pada dasarnya sangat menarik untuk dicermati. Salah satu penyebab ketertarikan untuk melakukan kegiatan ini adalah ketika pada sebuah kesempatan anak-anak berkumpul dirumah dan iseng mengajak mereka mengajak belajar hitungan dan membaca. Tiga orang anak yang saat itu sedang berada dirumah dan saat itu kelas 3 SD ternyata belum lancar berhitung bahkan juga belum lancar membaca dengan baik. Kemampuan membacanya baru pada tahap mengeja suku kata. Kemudian ada anak yang juga hadir ketika itu dan sama-sama kelas 3 SD tetapi dari sekolah yang berbeda. Nampak ada perbedaan yang cukup signifikan diantara mereka. Kelihatan bahwa siswa yang satu ini relative lebih unggul disbanding temannya yang tiga orang tersebut. Setelah itu dicoba mengorek keterangan dari siswa yang satu tersebut dan dia menceritakan bahwa suasana belajar disekolahnya menyenangkan karena gurunya suka bercanda dan dirumahnya biasa melakukan aktifitas belajar menggunakan media berupa buku *fun thinkers*. Inilah yang menjadi salah satu poin kenapa kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan model pembelajaran yang menyenangkan.

Proses belajar yang dilakukan oleh manusia adalah agar mereka mampu mewujudkan sebuah kemandirian sekaligus dapat beradaptasi dengan perubahan lingkungan yang ada disekitarnya (Conny, R. Semiawan, 2002). Kendati proses belajar tidak membutuhkan batasan-batasan yang ketat, akan tetapi manusia membutuhkan sebuah metode dalam proses tersebut agar

pencapaian pembelajaran tersebut dapat terarah dan kongkrit. Pada tahap inilah sebuah upaya untuk mampu mewujudkan perihal tersebut, membutuhkan sebuah *treatment* tertentu agar *outcome* yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Selain pada persoalan susah mengajak atau menanankan mereka untuk merasa sadar melakukan kegiatan belajar secara mandiri, masih ada persoalan yang lain lagi. Ersoalan tersebut adalah ternyata anak sangat susah fokus untuk waktu yang cukup lama dalam belajar. Durasi yang cukup lama ini misalnya selama 30 menit anak tetap bisa konsentrasi belajar tanpa melakukan aktifitas lain selain belajar. Beberapa penelitian telah dilakukan terkait dengan persoalan tersebut.

Abdul Alim dalam penelitiannya tentang Mengatasi Sulit Konsentrasi Pada Anak Usia Dini alah hasil penelitiannya memberikan beberapa poin kesimpulan. Bahwa seorang anak kurang memperhatikan dan berkonsentrasi sangat sulit mengejar pelajaran. Anak yang dalam kondisi demikian juga akan mengalami masalah-masalah psikologis. Yang harus diperhatikan orangtua dalam memberi invensi adalah harus bersabar dan tidak memaksakan anak secara keras. Anak perlu diberikan model pembelajaran yang menarik seperti kegiatan bercerita atau bermain sambil belajar. Faktor yang menjadi salah satu penyebab anak kurang konsentrasi adalah faktor rangsangan luar yang sangat kuat pada diri anak dan sulit dihindari. Pada dasarnya kemampuan fokus dan kinsentrasi adalah sebuah keterampilan yang bisa dilatih dan ditingkatkan. Konsentrasi dalam belajar sangat mudah terbentuk melalui latihan. Mempertahankan kepekaan psikis dan mengatur energy psikis selama latihan. Dengan *treatment* seperti ini, mampu meningkatkan konsentrasi anak sekaligus mampu melakukan secara mandiri terhadap

seleksi terhadap gangguan-gangguan dalam belajar (Abdul Alim, Jurnal Medikora Vol. V No.1 April 2009: 68-69).

Penelitian yang serupa banyak dilakukan oleh peneliti lain. Mariana Putri Manurung dan Dorlince Simatupang melakukan penelitian dengan topic yang sama tentang peningkatan kemampuan konsentrasi anak usia 5-6 tahun di TK theresia Binjai. Hasil penelitiannya menemukan fakta bahwa treatmen mengajar sambil bercerita mampu meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar anak dari angka 32,3% menjadi 43,5% dengan capaian tinglat konsengtrasi yang baik pada siklus pertama. Sedangkan pada siklus kedua angkanya menjadi 65,7% dan pada siklus ketiga meningkat lagi menjadi 80,5% anak yang mencapai tingkat konsentrasi nelajar pada level anak. Ini menunjukkan bahwa model bercerita menjadi salah satu mode yang efektif untuk peningkatan konsentrasi anak. (Mariana Putri Manurung dan Dorlince Simatupang, JUrnal Usia Dini, Volume 5 Nomor 1 Juni 2019 : 58).Perubahan angka-angka ini menunjukkan bahwa seorang guru harus kaya dalam memiliki kemampuan kreatifitas mengajar anak.

Penelitian lain yang dilakukan adalah analis tingkat konsentraasi belajar anak khususnya dalam pembelajaran matematika. Mungkin yang menjadi salah satu alasan dari pemilihan bidang studi ini adalah bahwa sejauh ini ketika anak sekolah mulai pada level SD, SMP dan SMA ditanyakan terkait dengan pelajaran yang paling sulit buat mereka, maka sebagian besar akan menyebutkan matematika. Yag menarik dari hasil penelitian ini adalah bahwa pencapaian persentasi dari tingkat konsentrasi justru terbalik. Hasil penelitian menunjukan bahwa ketiga subjek penelitian memiliki tingkat konsentrasi belajar yang berbeda. Subjek A dengan hasil belajar tinggi memenuhi 6 indikator konsentrasi belajar dan tidak memenuhi 3 indikator konsentrasi

belajar. Subjek A mendapatkan skor 58,82 dan tergolong memiliki tingkat konsentrasi sedang. Subjek B dengan hasil belajar sedang memenuhi 7 indikator konsentrasi belajar dan tidak memenuhi 2 indikator konsentrasi belajar. Subjek B mendapatkan skor 70,58 dan tergolong memiliki tingkat konsentrasi sedang. Sedangkan subjek C dengan hasil belajar tinggi memenuhi tujuh indikator konsentrasi belajar dan tidak memenuhi 2 indikator konsentrasi belajar. Subjek C mendapatkan skor 82,35 dan tergolong memiliki tingkat konsentrasi tinggi. (Mutia Rahma Setyani, Ismah, Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2018 Volume 01, Oktober 2018: 73). Hal ini barangkali bisa dipahami karena matematika adalah pejararan yang dianggap sulit atau bahwa ditakuti oleh siswa sehingga dalam proses pembelajarannya anak-anak akan berusaha sekuat mungkin untuk fokus dan konsentrasi. Peneleetian terkait dengan analisis fokus dan konsentrasi belajar siswa anak sekolah telah banyak dilakukan oleh peneliti. Baik pada pada siswa tingkat PAUD, SD, SMP, SMA, bahkan untuk mahasiswa.

Terkait dengan problem kemalasan belajar pada anak juga telah banyak yang melakukan penelitian. Rahmah Maulidia melakukan penelitian terkait dengan topic ini menggunakan persfektif psikologis. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa realitas sosial tentang malas belajar ini bukanlah persoalan yang sederhana. Masalah ini harusnya dipahami dalam konteks yang lebh luas atau menyeluruh terutama mencari faktor-faktor penyebab sekaligus solusi yang efektif atas masalah tersebut. persoalan ini jika tida segera diselesaikan akan memiliki dampak lanjutan yang serius. Misalnya pada anak remaja, salah satu dampak yang fatal adalah ketika siswa atau anak tersebut memilih kehidupa yang tida sehat. Misalnya menjalani pergaulan bebas, narkoba dan sejumlah aktivitas lain yang merugikan.

(Rahma Maulidiyah, Jurnal Tsaqafah Volume 3 Nomor 2 Jumadil Ula 1428: 355)

Persoalan yang dijelaskan di atas, itu tidak menjadi persoalan khas pada daerah tertentu tetapi menjadi persoalan yang umum dan terjadi di banyak daerah. Perumahan Bumi Batara Mawang adalah salah satu kompleks perumahan yang cukup padat warganya. Tingkat pendidikan pada perumahan ini juga boleh dikatakan relative rendah dengan persentasi sekitar 70% anak tamatan SMA tidak melanjutkan kuliah yang disebabkan oleh keterbatasan ekonomi. Sedangkan persentasi anak putus sekolah baik di SD maupun di SMP dan SMA juga mencapai angka yang cukup tinggi sekitar 35%. Yang menarik adalah pencapaian angka putus sekolah ini selain disebabkan oleh keterbatasan kemampuan ekonomi, faktor yang lebih dominan adalah karena dari siswa atau anak itu sendiri. Mereka yang memilih putus sekolah ini lebih karena faktor mereka malas sekolah, malas ketika diberikan PR di sekolah dan mereka lebih menikmati main-main. Pada dasarnya persoalan keterbatasan kemampuan ekonomi sudah mendapatkan solusi dengan kebijakan pemerintah yaitu bebas pembayaran sekolah khusus sekolah negeri, meskipun tentu saja anak-anak tetap butuh biaya untuk transport ke sekolah. Hanya saja, faktanya dilapangan bahwa tetap saja angka yang putus sekolah masih cukup tinggi. Termasuk masih ada anak usia sekolah 13 tahun yang belum mampu membaca bahkan tidak mampu mengenal huruf. (Hasil wawancara dengan Pengurus RT Daeng Mawangi, 8 Januari 2022)

Mengacu pada beberapa permasalahan di atas, maka menjadi penting untuk mengenalkan anak model pembelajaran yang menyenangkan sejak dini. Dengan harapan bahwa anak akan merasa bahwa aktifitas belajar adalah aktifitas yang menyenangkan, bukan sebaliknya. Ketika

kebiasaan itu sudah terbentuk sejak dini, maka tentu saja akan lebih mudah bagi guru dan orangtua untuk mengarahkan anaknya ketika semakin besar atau ketika berada pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Tentu banyak metode yang bisa dilakukan, baik oleh guru disekolah maupun oleh orangtua di rumah. Pada kegiatan ini, kami dari tim yang terdiri dari empat orang adalah kolaborasi dari berbagai disiplin ilmu, termasuk dari psikologi. Pada kegiatan ini, kami melibatkan anak-anak 13 orang yang kami jadikan sebagai subjek penelitian. media yang kami gunakan untuk model pembelajaran interaktif dan diharapkan menyenangkan ini adalah menggunakan media buku *Fun Thinkers*. Buku ini memberikan berbagai soal dalam banyak bidang keilmuan seperti mati-matika juga Bahasa Inggris. Anak-anak bisa menggunakan media belajar ini hingga usia SMP dan juga bisa digunakan secara mandiri. Setiap soal yang dijawab akan diketahui benar salahnya dengan pola yang disiapkan berupa bingkai yang berisi kotak-kotak dengan warna yang berbeda.

## METODE

Pelatihan ini adalah kegiatan yang pertama kalinya dilakukan bagi anak sekolah di perumahan Bumi Batara Mawang. Pelatihan ini bukan kegiatan yang hanya bersifat seremonial, melainkan pelatihan dalam arti mengajak anak-anak secara bersama-sama bermain sambil belajar disertai dengan pemberian treatment tertentu kepada mitra sasaran. Meskipun nampak sederhana, kegiatan ini membutuhkan kreatifitas sehingga tercipta suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi mitra sasaran. Fokus utama kegiatan ini adalah memberika *framing* bahwa belajar itu adalah aktivitas yang menyenangkan demikian juga sebaliknya

bahwa dalam aktifitas bermain juga membutuhkan kemampuan emosional dan integensi..

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berorientasi atau fokus pada pokok persoalan mitra sasaran dengan beberapa proses sebagai berikut: 1) Studi Pendahuluan; 2) uji coba; 3) Pemberian treatment; 4) Evaluasi.

#### 1. Studi Pendahuluan.

Studi pendahuluan yang dimaksudkan adalah observasi yang dilakukan melalui pengamatan terhadap subjek penelitian. pengamatan ini berlangsung selama seminggu dengan melihat aktivitas keseharian mereka termasuk wawancara informal bertanya terkait pelajaran mereka disekolah termasuk pelajaran yang paling disukai dan sebaliknya. Dari hasil observasi ini, kami mendapatkan data bahwa mereka relatif menyukai pelajaran olahraga dengan alasan bahwa mereka diajak senam pagi, *push up*, dari dan berbagai kegiatan motorik atau aktivitas fisik lainnya. Termasuk bahasa Indonesia mereka juga relative menyukainya, meski tidak sesuka dengan olahraga. Sedangkan untuk mata pelajaran lain seperti tematik selain Bahasa Indonesia seperti Matematika, PPKN, IPS, IPA dan Bahasa Inggris adalah pelajaran yang mereka relative tidak suka. Data dari hasil pengamatan inilah berikutnya kami gunakan sebagai pertimbangan untuk kegiatan pelatihan berupa jenis *treatment* yang akan diberikan

#### 2. Tahap Uji Coba

Pada tahapan ini, kami mengajak anak-anak yang menjadi subjek penelitian untuk belajar bersama secara konvensional. Diberikan sejumlah soal seperti matematika dasar secara tertulis. Selain secara tertulis, kami juga memberikan pertanyaan dalam bentuk tebak-tebakan dengan pilihan jawaban benar atau salah. Dari tahap uji coba ini, nampak bahwa anak-anak tidak terlalu nyaman dengan model pembelajaran

atau pemberian soal secara tertulis. Kelihatan bahwa mereka kurang konsentrasi termasuk beberapa jenis soal penjumlahan dengan angka puluhan, mereka tidak mampu menjawab secara tepat. Bahkan ada siswa kelas 4 SD yang belum bisa sama sekali untuk perkalian. Hanya dua tiga orang saja yang menguasai perkalian satu, dua dan sepuluh, selebihnya belum mereka kuasai. dan bahkan beberapa anak meninggalkan tempat dan memilih bermain lagi dengan temannya. Sedangkan model pertanyaan dalam bentuk teka-teki maupun tebak-tebakan, kelihatannya mereka cukup tertarik dan antusias.

#### 3. Pemberian *Treatment*

Tahapan ini dilakukan dihari berikutnya. Diantara 13 orang anak yang menjadi subjek penelitian, hanya 1 orang yang sudah mengenal bahkan memiliki buku *fun thinkers*. Diawal, kami jelaskan bagaimana bermain menggunakan media fun thinkers. Berikutnya mengajak mereka bermain bersama. Setiap anak diberikan kesempatan secara bergantian karena media yang ada hanya ada dua buah. Ketika temannya bermain, maka yang lainnya boleh membantunya tau ikut memperhatikan jawaban yang salah dan benar. Mereka sangat menikmati proses pembelajaran ini. Bahkan mereka tidak menyadari sedang belajar. Merka berpikir hanya sedang bermain saja. Tentu saja *treatment* yang diberikan kepada subjek penelitian ini tidak serta merta dapat merubah secara total perilaku belajar mereka. pemberian *treatment* ini diharapkan mampu mendorong perkembangan aspek kognitif anak dan membantu mereka pada pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Pada dasarnya sifat dari pemberian *treatment* ini lebih pada pemberian stimulant, dan bukan sebagai hasil akhir.

#### 4. Tahap Evaluasi

Evaluasi penting dilakukan dalam kegiatan

ini untuk mengetahui tingkat efektifitas dan kemanfaatan dari media yang digunakan. Tahapan ini dilakukan dengan cara meminta anak secara bergantian mengerjakan soal (memecahkan masalah). Dari 13 peserta (minus 1 orang yang sudah memiliki media ini), semua peserta menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi. Dari capaian model pembelajaran ala fun thinkers ini menunjukkan adanya pencapaian atau peningkatan yang cukup signifikan. Beberapa anak yang tadinya tidak mampu mengerjakan soal kemudian setelah dicoba berulang-ulang kemudian bisa menyelesaikan dengan baik. Bidang studi Bahasa Inggris mendapatkan capaian paling signifikan karena selama ini, mereka tidak pernah belajar Bahasa Inggris di sekolah. Sedangkan untuk bidang studi Matematika juga terlihat capaian yang menggemblakan. Pencapaian ini sangat signifikan dibandingkan ketika kami melakukannya dengan cara konvensional.

## **PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan secara luring pada minggu kedua Januari 2022 di Perumahan Bumi Batara Mawang Blok AE.10. pemilihan lokasi ini berdasarkan hasil pengamatan bahwa pada blok inilah terdapat paling banyak anak usia TK dan usia sekolah SD. Jumlah anak usia sekolah Dasar (SD) sekitar 30 orang. Fasilitator yang ikut dalam kegiatan ini ada 4 orang yang merupakan hasil kolaborasi antara ilmu Antropologi, psikologi dan ilmu sosial lainnya. Kegiatan ini dilakukan tanpa didahului dengan seremonial pemerintah setempat. Hal ini sengaja dilakukan untuk membuat anak-anak lebih nyaman dan tidak merasa tertekan. Anak-anak hanya mengetahui bahwa kami sedang mengajak mereka belajar dan bermain bersama dalam suasana yang

sangat informal..

### **1. Tahap Uji Coba**

Fun Thinkers Book memiliki beberapa kategori permainan dengan level permainan yang berbeda-beda. Terdapat empat (4) kategori permainan dengan tema sebagai berikut: 1) *All Around Fun* (no level); 2) *Math* (3 levels); 3) *English* (3 levels); dan 4) *Thinking Skills* (3 levels). Beberapa kategori permainan pada Fun Thinkers Book ini dapat dikembangkan masing-masing menjadi metode pembelajaran yang menarik. Cara yang paling tepat untuk melakukan pengembangan *Fun Thinkers Book* sebagai model dan metode pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan intelegensi anak adalah dengan cara pelatihan secara intensif.

Dari hasil observasi dan pelaksanaan kegiatan di lapangan, bahwa *Fun Thinkers Book* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik kepada anak-anak usia dini dan dapat meningkatkan intelegensi pada anak-anak usia dini. Dalam pelaksanaannya, tentunya ditambahkan beberapa perlakuan baik berkaitan dengan pendekatan personal, memahami instruksi permainan secara tepat, serta contoh analogi yang tepat dalam menjelaskan dan menyelesaikan permainan tersebut. Melalui penggabungan perihal tersebut, sehingga media pembelajaran ini dapat secara signifikan mampu menghasilkan sebuah metode dan model pembelajaran yang menarik yakni “belajar sambil bermain”.

Dari hasil observasi (indepth), maka dapat dihasilkan sebuah penjelasan yang menarik sebagai berikut. Terdapat tiga (3) kelompok yakni kelompok 1, 2, dan 3. Kelompok 1 merupakan sekumpulan anak-anak yang belum sekolah dan atau yang telah masuk PAUD/TK. Kelompok 2 merupakan sekumpulan anak-anak yang

telah masuk di SD. Kelompok 3 merupakan sekumpulan anak-anak yang telah masuk di SMP. Masing-masing kelompok diberikan 3 kategori permainan dengan level permainan secara bertingkat sesuai dengan jenjang pendidikannya.

### 1. Kelompok 1 (TK)

Kelompok ini memainkan dua kategori permainan yakni Math, dan Thinking Skills. Secara keseluruhan, level permainan yang dimainkan adalah level 1. Pada masing-masing katagori permainan, terdapat 21 jenis permainan yang harus diselesaikan. Pada masing-masing kategori permainan memiliki ragamnya masing-masing. Oleh karena itu, pihak pelaksana mencatat beberapa kelemahan yang muncul selama permainan ini dilakukan. Berikut tabulasi kelemahan yang muncul pada kelompok 1.

Tabel 4  
Analisis Kelemahan Kelompok I

Jenis Permainan	Bagian Kelemahan	Keterangan
Math Level 1 (Numbers Count)	Number Pairs, hal. 14	Kurang Cermat
	Number Line Fun, hal.16	Kurang Cermat
Thinking Skills (Shhh, I'm Thinking)	Circus Circles, hal. 6	Kurang Cermat
	Half and Half, hal. 7	Kurang Cermat
	Go Fly a kite! hal.11	Kurang Cermat
	Half and Half, hal. 15	Kurang Cermat
	Two Parts Make a Whole, hal. 16	Kurang Cermat
	Dominoes, hal. 17	Kurang Cermat
What Shall I Wear, hal. 19	Kurang Cermat dan bukan kebiasaan	

Dari kedua kategori permainan ini, beberapa kelemahan yang muncul dari setiap perjenjangan permainan pada masing-masing kategori adalah seputar kurangnya kecermatan pada masing-masing individu peserta. Dari dua jenis permainan, terdapat Sembilan (9) bagian permainan yang belum mampu diselesaikan oleh kelompok 1.

Permasalahan berikutnya adalah kelemahan terhadap faktor kebiasaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan penggunaan sesuatu yang sesuai musim. Persoalan ini pada dasarnya bukan menjadi persoalan, karena bagi mereka perihal tersebut bukan menjadi sesuatu yang penting dan tau tidak berlaku bagi umumnya orang Indonesia yang hanya mengenal dua musim. Secara keseluruhan, persoalan mendasar yang dihadapi oleh kelompok ini adalah kurangnya kecermatan dalam permainan tersebut.

### 2. Kelompok 2 (SD)

Kelompok ini memainkan dua kategori permainan yakni Math, dan Thinking Skills. Secara keseluruhan, level permainan yang dimainkan adalah level 2. Pada masing-masing katagori permainan, terdapat 21 jenis permainan yang harus diselesaikan. Pada setiap kategori permainan memiliki ragamnya masing-masing. Oleh karena itu, pihak pelaksana mencatat beberapa kelemahan yang muncul selama permainan ini dilakukan. Pencatatan kelemahan difokuskan pada kurangnya kecermatan pada jenis-jenis permainan yang dilakukan, sedangkan kelemahan yang disebabkan oleh ketidak laziman aspek budaya, untuk sementara waktu dikesampingkan. Berikut tabulasi kelemahan kecermatan yang muncul pada kelompok 2.

Tabel 5  
Analisis Kelemahan Kelompok 2

Jenis Permainan	Bagian Kelemahan	Keterangan
Math Level 2 (Figure on Fun)	Adding Hours, hal. 20	Kurang Cermat
	Quarter Hours, hal. 21	Kurang Cermat
Thinking Skills Level 2 (Mind Yours P'S and Clues)	Patterns are Fun, hal. 6	Kurang Cermat

Dari kedua kategori permainan ini, beberapa kelemahan yang muncul dari

setiap perjenjangan permainan pada masing-masing kategori adalah seputar kurangnya kecermatan pada masing-masing individu peserta. Dari dua jenis permainan, terdapat tiga (3) bagian permainan yang belum mampu diselesaikan oleh kelompok 2.

### 3. Kelompok 3 (SMP)

Kelompok ini memainkan dua kategori permainan yakni Math, dan Thinking Skills. Secara keseluruhan, level permainan yang dimainkan adalah level 3. Pada masing-masing katagori permainan, terdapat 21 jenis permainan yang harus diselesaikan. Pada setiap kategori permainan memiliki ragamnya masing-masing. Oleh karena itu, pihak pelaksana mencatat beberapa kelemahan yang muncul selama permainan ini dilakukan. Pencatatan kelemahan difokuskan pada kurangnya kecermatan pada jenis-jenis permainan yang dilakukan, sedangkan kelemahan yang disebabkan oleh ketidak laziman aspek budaya, untuk sementara waktu dikesampingkan. Berikut tabulasi kelemahan kecermatan yang muncul pada kelompok 3.

Tabel 6  
 Analisis Kelemahan Kelompok 3

Jenis Permainan	Bagian Kelemahan	Keterangan
Math Level 3 (Facts, Figures and Fun)	Take It Away, hal. 1	Kurang Cermat
	Multiplaying, hal. 8	Kurang Cermat
Thinking Skills Level 3 (Mind Puzzles)	It's a Match, hal. 9	Kurang Cermat
	Faces, hal. 10	Kurang Cermat
	Flag Signals, hal. 12	Kurang Cermat
	Stack'em up, hal. 13	Kurang Cermat
	Making Facess, hal. 15	Kurang Cermat

Dari kedua kategori permainan ini, beberapa kelemahan yang muncul dari setiap perjenjangan permainan pada masing-masing kategori adalah seputar kurangnya kecermatan pada masing-masing individu peserta. Dari dua jenis permainan, terdapat tujuh (7) bagian permainan yang

belum mampu diselesaikan oleh kelompok 3.

Dari keseluruhan permainan yang telah dimainkan oleh kelompok 1,2, dan 3. Masing-masing memiliki kekurangan pada aspek kecermatan dalam menyelesaikan permainan. Sebagai upaya untuk meningkatkan kecermatan pada masing-masing kelompok, berikutnya pelaksana kegiatan membuat evaluasi sekaligus memberikan Treatment pada masing-masing kelompok untuk meningkatkan kecermatan.

### 2. Pemberian Treatment dan Identifikasi Hasil

Setelah mengetahui kelemahan pada bebera jenis permainan pada masing-masing kelompok, tahapan berikutnya adalah menerapkan Treatment. Tujuan dari pemberian treatment ini adalah untuk memberikan menekanan pada masing-masing individu agar memberikan perhatian lebih terhadap segala sesuatu secara seksama. Pemberian treatment dilakukan oleh pelaksana kegiatan dengan cara memberikan permainan lain melalui ice breaking kepada seluruh peserta. Treatment yang diberikan disesuaikan pada masing-masing kelompok. Bagi kelompok 1, treatment yang diberikan dalam bentuk gambar yang mudah dipahami oleh mereka. bagi kelompok 2, treatment yang diberikan dalam bentuk simulasi permainan, dan bagi kelompok 3, treatment diberikan dalam bentuk quis.

Tahap ini dilakukan secara berulang-ulang. Dari hasil evaluasi yang telah diperoleh, pemberian treatment disesuaikan dengan jenis-jenis permainan yang belum diselesaikan oleh masing-masing kelompok. Pada masing-masing kelompok, pemberian treatment selalu disertai dengan penerapan ulang terhadap upaya pnyelesaian permainan yang sebelumnya belum mampu diselesaikan oleh masing-masing kelompok

tersebut.

Dari hasil pemberian treatment pada masing-masing kelompok dan perlakuan pada penerapan permainan yang belum mampu diselesaikan oleh masing-masing kelompok, berikutnya dapat dilihat sebuah perubahan signifikan. Dari beberapa jenis permainan yang belum diselesaikan oleh masing-masing kelompok sebelumnya mengalami perubahan signifikan. Masing-masing kelompok mengalami peningkatan keberhasilan dalam upayanya menyelesaikan permainan yang sebelumnya gagal dimainkan. Berikut identifikasi dari penerapan treatment yang dihubungkan dengan tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan permainan yang sebelumnya mengalami kegagalan.

#### A. Kelompok 1 (TK)

Kelompok 1 diidentifikasi tidak mampu menyelesaikan permainan sebanyak sembilan (9) jenis permainan dari dua kategori permainan yang dimainkan. Berkaitan dengan penerapan treatment yang telah diberikan, maka terdapat perubahan signifikan dalam upayanya menyelesaikan permainan yang sebelumnya gagal dilakukan. Berikut perubahan dalam penerapan permainan yang sebelumnya mengalami kegagalan.

Tabel 7

Identifikasi Hasil Peningkatan Penyelesaian Permainan Kelompok 1

Jenis Permainan	Bagian Kelemahan	Keterangan
Math Level 3 (Facts, Figures and Fun)	Take It Away, hal. 1	Berhasil
	Multiplaying, hal. 8	Berhasil
Thinking Skills Level 3 (Mind Puzzles)	It's a Match, hal. 9	Berhasil
	Faces, hal. 10	Berhasil
	Flag Signals, hal. 12	Gagal
	Stack'em up, hal. 13	Berhasil
	Making Faces, hal. 15	Berhasil

Dari Sembilan (9) jenis permainan yang sebelumnya gagal diselesaikan oleh kelompok 1, mengalami peningkatan

Jenis Permainan	Bagian Kelemahan	Keterangan
Math Level I (Numbers Count)	Number Pairs, hal. 14	Berhasil
	Number Line Fun, hal.16	Gagal
Thinking Skills level I (Shhh, I'm Thinking)	Circus Circles, hal. 6	Gagal
	Half and Half, hal. 7	Berhasil
	Go Fly a kite! hal.11	Berhasil
	Half and Half, hal. 15	Berhasil
	Two Parts Make a Whole, hal. 16	Gagal
	Dominoes, hal. 17	Berhasil
	What Shall I Wear, hal. 19	Gagal

keberhasilan dalam menyelesaikan permainan. Pada model Math Level I (Numbers Count) yang sebelumnya terdapat dua jenis permainan yang mengalami kegagalan, berikutnya satu permainan dapat diselesaikan dengan baik. kendati demikian, masih terdapat satu permainan yang masih mengalami kegagalan. Pada model Thinking Skills level I (Shhh, I'm Thinking) yang sebelumnya terdapat 7 kegagalan dalam menyelesaikan permainan, berikutnya mengalami perubahan. Terdapat empat (4) permainan yang berhasil diselesaikan dan tiga (3) jenis permainan yang belum berhasil diselesaikan alias masih gagal.

Penerapan treatment pada peserta memiliki signifikansi dalam mendorong penyelesaian permainan bagi kelompok 1. Dari Sembilan (9) kegagalan penyelesaian permainan sebelumnya, kini permainan yang belum dapat diselesaikan berkurang menjadi empat (4) permainan. Secara keseluruhan, penerapan treatment cukup membantu dalam meningkatkan kecermatan bagi para peserta.

#### B. Kelompok 2 (SD)

Kelompok 2 diidentifikasi tidak mampu menyelesaikan permainan sebanyak tiga (3) jenis permainan dari dua kategori permainan yang dimainkan. Berkaitan dengan penerapan treatment yang telah diberikan, maka terdapat perubahan

signifikan dalam upayanya menyelesaikan permainan yang sebelumnya gagal dilakukan. Berikut perubahan dalam penerapan permainan yang sebelumnya mengalami kegagalan.

Tabel 8

Identifikasi Hasil Peningkatan Penyelesaian Permainan Kelompok 2

Jenis Permainan	Bagian Kelemahan	Keterangan
Math Level 2 (Figure on Fun)	Adding Hours, hal. 20	Berhasil
	Quarter Hours, hal. 21	Gagal
Thinking Skills Level 2 (Mind Yours P'S and Clues)	Patterns are Fun, hal. 6	Berhasil

Dari tiga (3) jenis permainan yang sebelumnya gagal diselesaikan oleh kelompok 1, mengalami peningkatan keberhasilan dalam penyelesaian permainan. Pada model Math Level 2 (Figure on Fun) yang sebelumnya terdapat dua jenis permainan yang mengalami kegagalan, berikutnya satu permainan dapat diselesaikan dengan baik. kendati demikian, masih terdapat satu permainan yang masih mengalami kegagalan. Pada model Thinking Skills level 2 (Mind Yours P'S and Clues) yang sebelumnya terdapat satu (1) kegagalan dalam menyelesaikan permainan, berikutnya dapat diselesaikan dengan baik.

Penerapan treatment pada peserta memiliki signifikansi dalam mendorong penyelesaian permainan bagi kelompok 2. Dari tiga (3) kegagalan penyelesaian permainan sebelumnya, kini permainan yang belum dapat diselesaikan berkurang menjadi satu (1) permainan saja. Secara keseluruhan, penerapan treatment cukup membantu dalam meningkatkan kecermatan bagi para peserta, khususnya kelompok 2.

### C. Kelompok 3 (SMP)

Kelompok 2 diidentifikasi tidak mampu menyelesaikan permainan sebanyak tiga (3)

jenis permainan dari dua kategori permainan yang dimainkan. Berkaitan dengan penerapan treatment yang telah diberikan, maka terdapat perubahan signifikan dalam upayanya menyelesaikan permainan yang sebelumnya gagal dilakukan. Berikut perubahan dalam penerapan permainan yang sebelumnya mengalami kegagalan.

Tabel 9

Identifikasi Hasil Peningkatan Penyelesaian Permainan Kelompok 3

Dari tujuh (7) jenis permainan yang sebelumnya gagal diselesaikan oleh kelompok 3, mengalami peningkatan keberhasilan dalam penyelesaian permainan. Pada jenis permainan Math Level 3 (Facts, Figures and Fun) yang sebelumnya terdapat dua jenis permainan yang mengalami kegagalan, berikutnya keduanya dapat diselesaikan dengan baik. Pada model Thinking Skills level 3 (Mind Puzzles) yang sebelumnya terdapat lima (5) kegagalan dalam menyelesaikan permainan, berikutnya dapat diselesaikan empat permainan dengan baik. artinya masih terdapat satu (1) permainan yang masih gagal.

Penerapan treatment pada peserta memiliki signifikansi dalam mendorong penyelesaian permainan bagi kelompok 3. Dari tujuh (7) kegagalan penyelesaian permainan sebelumnya, kini permainan yang belum dapat diselesaikan tinggal satu (1) permainan saja. Secara keseluruhan, penerapan treatment cukup membantu dalam meningkatkan kecermatan bagi para peserta, khususnya kelompok 3.

## KESIMPULAN

Kemampuan anak-anak dari usia TK, SD dan SMP dini pada dasarnya berbeda-beda. Secara umum, kelemahan yang dimiliki

oleh anak-anak yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah kurangnya unsur detail atau kecermatan. Perihal ini pada dasarnya bukan sebuah kelemahan mendasar pada anak-anak tersebut, melainkan sesuatu yang cukup lumrah untuk ukuran usia mereka. Pada konteks ini, pada dasarnya ingin menjelaskan bahwa unsur detail atau kecermatan kendatipun menjadi sesuatu yang lumrah bagi anak-anak usia dini, tetapi kondisi ini sebaiknya tidak dibiarkan begitu saja. Pembiasaan terhadap perilaku anak secara berangsur-angsur akan melekat hingga usia dewasa. Atas dasar inilah, maka pemberian perlakuan terhadap pembelajaran dalam bentuk permainan sebagai upaya untuk meningkatkan unsur detail atau kecermatan pada anak usia dini ternyata dapat distimulan sejak dini. Pemberian treatment dalam meningkatkan kecermatan pada anak usia dini sedikit banyak dapat meningkatkan emosional dan kognitif anak dalam perkembangannya menuju dewasa. Model pembelajaran bermain sambil belajar dengan menggunakan media Fun Thinkers Book sangat perlu bagi perkembangan emosional dan kognitif anak usia dini. Model pembelajaran yang sangat menyenangkan ini berikutnya dapat diterapkan dalam meningkatkan unsur detail atau kecermatan pada anak usia dini di sekolah-sekolah formal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kabupaten Gowa tahun 2013.
- Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009.
- Elizabeth Brestan Knight, Ember L. Lee (auth.), William Buskist, Douglas A. Bernstein(eds.). A Guide to Teaching Developmental Psychology, Lee United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd, West Sussex, United Kingdom, 2008
- Conny, R. Semiawan., Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini, Jakarta: Prehalindo, 2002.
- Anonim., Fun Thinkers, Grolier Publisher.
- Mariana Putri Manurung, Dorlince Simatupang. Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui

Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai. Jurnal Usia Dini Volume 5 Nomor 1 Juni 2019. E-ISSN: 2502-7239. P-ISSN: 2301-914X

Abdul Alim. Mengatasi Sulit Konsentrasi Pada Anak Usia Dini. Jurnal Medikora Volume V Nomor 1, Apri 2009.

Mutia Rahma Setyani, Ismah. Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2018 Volume 01 Oktober 2018. P-ISSN: 2476-8898. E-ISSN: 2477-4812.