BAB V
PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas dan mengaitkan antara kajian pustaka dengan temuan yang ada di lapangan. Pembahasan dalam bab ini digunakan untuk mengetahui apakah kenyataan di lapangan sama dengan apa yang ada didalam kajian pustaka ataupun sebaliknya. Maka dari itu perlu adanya penjelasan lebih lanjut antara kajian pustaka dengan kenyataan yang ada di lapangan. Oleh sebab itu, masing-masing temuan dari peneliti akan dibahas dengan mengacu pada teori serta pendapat para ahli.

A. Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Metode Ceramah Pada Pelajaran Tematik Di MIN 5 Tulungangung.

1. Kreativitas guru menggunakan metode ceramah divariasikan dengan menggunakan media pembelajaran seperti gambar. Penggunaan media gambar sangat membantu guru untuk memperjelas materi saat berceramah, karena dengan menggunakan media, guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik. Menurut Arief S. Sadiman dkk dalam bukunya yang berjudul Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, menjelaskan bahwa:

> Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik, media gambar dapat membantu peserta didik untuk

> mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen masalah dapat dilihat lebih jelas.[1]

Dikemukakan lagi oleh Asnawir dan Basyirudin Usman dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran bahwa:

> Media gambar adalah wahana pengantar pesan yang menggunakan gambar sebagai alat bantu. Gambar merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan kongkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan yang diperlihatkan kepada peserta didik, dan hasil yang diterima oleh peserta didik akan sama. Gambar ini dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat lain dapat dilihat oleh orang lain dari tempat kejadian setelah peristiwa tersebut terjadi atau telah berlalu.[2]

H. Asnawir mengemukakan bahwa ada sembilan yang harus diperhatikan dalam memilih media gambar yaitu:

> (a) Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian atas situasi yang sebenarnya, (b) Keindahan, terutama dalam menentukan warna akan menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis, (c) Bentuk item, diusahakan agar peserta didik memperoleh tanggapan yang tepat tentang objek-objek dalam gambar, misalnya gambar dalam majalah, surat kabar dan sebagainya, (d) Gambar yang digunakan hendaklah menunjukkan hal-hal yang sedang dilakukan. Peserta didik biasanya lebih tertarik untuk memahami sesuatu yang kelihantannya sedang gerak, (e) Harus memperhatikan nilai fotografinya, biasanya peserta didik memusatkan perhatian pada sumber-sumber yang lebih menarik, (f) Gambar harus cukup populer, dimana gambar tersebut telah cukup dikenal oleh peserta didik secara sebagian atau keseluruhan, (g) Gambar harus membawa pesan yang cocok untuk tujuan pembelajaran yang sedang dibahas, bukan halnya segi bagusnya saja tetapi yang penting gambar tersebut membawa pesan tertentu.[3]

---

[1] Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014) hal. 29

[2] Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal 47

[3] H. Answar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11

Sebagaimana yang dijelaskan bahwa media merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru dengan menggunakan kata-kata ataupun kalimat saja. Penggunaan media gambar sangat penting dalam usaha guru memperjelas pengertian kepada peserta didik. Sehingga dengan menggunakan media gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan materi pelajaran. Serta pemilihan media yang tepat akan membantu guru mempermudah menyampaikan materi pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Karena dengan media akan memberi motivasi, kejelasan dan rangsangan atau stimulus bagi peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

2. Ketika menerapkan metode ceramah, guru memvariasikan dengan mengunakan metode lain, berupa metode diskusi, metode tanya jawab dan metode simulasi. Hal berikut seperti yang diungkapkan oleh Roestiyah N.K bahwa:

> Dalam menggunakan metode mengajar, anda perlu menyertai dengan metode yang lain atau mengkombinasikan dengan yang lain, sehingga mampu mengatasi metode inti yang dimanfaatkan itu.[4]

Nana Sudjana juga mengungkapkan dalam bukunya yang berjudul Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar bahwa:

> Variasi merupakan bermacam-macam atau beragam, maka variasi metode pembelajaran adalah bermacam atau beragamnya penggunaan cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, seperti kombinasi penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan

[4] Roestiyah N. K., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 5

penugasan, metode ceramah, diskusi dan penugasan, metode ceramah, demonstrasi dan eksperimen ataupun lain sebagainya.[5]

Sebagaimna yang dijelaskan oleh E. Mulyasa dalam buku yang berjudul Menjadi Guru Profesional " Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan", menegaskan bahwa:

> Tujuan variasi metode pembelajaran mencakup empat aspek yaitu: Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi standar yang relevan, Memberikan kesempatan bagi perkembangan bakat peserta didik terhadap berbagai hal baru dalam pembelajaran, Memupuk perilaku positif peserta didik terhadap pembelajaran, Memberikan kesepatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuannya.[6]

Penggunaan metode pembelajaran hendaknya bervariasi, penggunaan variasi metode pembelajaran adalah untuk menarik perhatian para peserta didik agar lebih berkonsentrasi terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru. Artinya guru sebaiknya menggunakan berbagai ragam metode sekaligus, sehingga peserta didik berkesempatan melakukan berbagai proses belajar. Penggunaan ragam metode pembelajaran juga berpengaruh dengan keberhasilan tujuan belajar mengajar, maka diharapkan guru yang kreatif agar dapat memaksimalkan penggunaan metode pembelajaran yang beragam.

3. Guru bertindak kreatif dengan memberikan stimulus berupa tepuk semangat dan menyanyi untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik. Stimulus merupakan rangsangan dari dalam diri seseorang yang mendorong

---

[5] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2009), hal 76

[6] E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional "Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006) hal. 111

terjadinya kegiatan. Dalam sistem pembelajaran stimulus juga merupakan rangsangan yang diberikan oleh guru atau pengajar kepada peserta didik. Dengan pembelajaran yang seperti ini diharapkan dapat mewujudkan peserta didik menjadi aktif, senang, dan bergairah untuk belajar. Hal berikut senada dengan apa yang diungkapkan oleh Wina Sanjaya dalam buku yang berjudul Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi bahwa:

> Keterampilam memberikan stimulus adalah keterampilan guru untuk menjaga agar suasana pembelajaran tetap menarik perhatian, tidak membosankan, sehingga peserta didik menunjukkan sikap antusias dan ketekunan, penuh gairah dan berpartisipasi aktif dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran. Tujuan mengadakan keterampilan stimulus adalah meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi standar yang relevan dan memberikan kesempatan bagi perkembangan bakat peserta didik terhadap berbagai hal baru dalam pembelajaran.[7]

Selain tujuan yang telah diuraikan diatas, Syaiful Bahri Djamarah juga merumuskan beberapa tujuan mengadakan keterampilan variasi stimulus sebagai berikut:

> (a) Meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, (b) Memberikan kesempatan berfungsinya motivasi dan rasa ingin tahu melalui eksplorasi dan penyelidikan terhadap situasi yang baru, (c) Membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah melalui penyajian gaya mengajar yang bersemangat dan antusias sehingga meningkatkan gairah belajar peserta didik, (d) Memberi pilihan dan fasilitas dalam belajar individual dan mendorong peserta didik untuk belajar dengan melibatkannya dalam berbagai pengalaman yang menarik pada berbagai tingkat kognitif.[8]

---

[7] Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2008), hal. 166

[8] Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 125

Menurut Sabil Risaldy dalam buku yang berjudul Bermain Bercerita dan Menyanyi Bagi Anak Usia Dini mengatakan bahwa:

> Bernyanyi merupakan sarana pengungkapan pikiran dan perasaan, sebab kegiatan bernyanyi penting bagi pendidikan peserta didik, selain itu bernyanyi adalah kegiatan yang menyenangkan dan mampu memberikan kepuasan kepada peserta didik, serta pada dasarnya bernyanyi merupakan bakat alamiah yang dimiliki seorang individu.[9]

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya variasi stimulus yang diberikan oleh guru secara psikis, peserta didik menerimanya dalam berbagai respon sesuai dengan suasana dan kondisi belajar peserta didik. semakin banyak pengalaman peserta didik dalam belajar, maka akan berkembang keterampilan berfikir, intelektual dan spiritual sebagai kekayaan kepribadian yang diharapkan. Contohnya dengan kegiatan bernyanyi, melalui kegiatan bernyanyi suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan, menggairahkan, membuat peserta didik bahagia, menghilangkan rasa sedih, peserta didik merasa terhibur dan lebih bersemangat. Maka dengan variasi pembelajaran seperti demikian mampu meningkatkan gairah belajar peserta didik

B. Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Metode Diskusi Pada Pelajaran Tematik Di MIN 5 Tulungangung.

1. Kreativitas guru menggunakan metode diskusi, divariasikan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*. Model pembelajaran *cooperative learning* sangat efektif digunakan guru ketika

[9] Sabil Risaldy, *Bermain dan Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Luxima Metro Media, 2014), hal. 89

menerapkan metode diskusi, dengan model ini pembagian kelompok-kelompok menjadi rata sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik masing-masing. Sebagaimana yang dijelaskan Etin Solihatin dan Raharjo dalam bukunya *Cooperative Learning* Analisis Model Pembelajaran IPS bahwa:

> Pada dasarnya pembelajaran *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur bersama dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.[10]

Sedangkan menurut istilah *Cooperative Learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan pembelajaran kooperatif. Menurut Johnson dalam Isjoni, mengungkapkan bahwa:

> Pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan peserta didik di dalam kelas kedalam suatu kelompok kecil agar peserta didik dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain.[11]

Menurut Isjoni, pada dasarnya model pembelajaran *cooperative learning* dikembangan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran yaitu:

> (a) Model struktur dapat meningkatkan nilai peserta didik pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar, (b) Tujuan lain model *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan

---

[10] Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 4

[11] Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, (Yogyaarta: Pustaka Belajar, 2012), hal. 23

> kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain, (c) Kooperatif mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki peserta didik, karena saat ini banyak anak muda masing kurang dalam keterampilan sosial.[12]

Model pembelajaran *cooperatif learning* mengandung pengertian suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara bersama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih, dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dpat diartikan sebagai suatu strukrur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif peserta didik dapat lebih menghargai dan saling menghormati perbedaan-perbedaan yang ada dalam lingkup kelasnya.

2. Guru bertindak kreatif dengan melakukan *ice breaking* dalam waktu-waktu tertentu. *Ice breaking* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk melatih konsentrasi, memberikan rasa nyaman serta mengurangi kejenuhan saat peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana yang diungkapkan M. Said dalam buku yang berjudul 80+ *Ice Breaker Games* Kumpulan Permainan Penggugah Semangat mengungkapkan bahwa:

> Yang dimaksud *ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Melalui aktivitas dan permaian tersebut diharapkan dapat mencairkan suasana yang beku menjadi lebih hangat dan menyenangkan. *Ice breaking* merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan

[12] *Ibid*,. hal.27-28

> kebekuan, kekalutan dan kejenuhan sehingga menjadi mencair dan suasana kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Jika sentuhan aktivitas ini diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, maka besar kemungkinannya peserta didik kembali pada kondisi semangat, termotivasi, bergairah belajar dan lain sebagainya. Suasana kondusif tersebut akan lebih efektif untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan dengan suasana yang tegang.[13]

Diungkapkan lagi oleh Sunarto dalam bukunya yang berjudul *Ice breaker* dalam Pembelajara Aktif bahwa:

> *Ice breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok belajar. Karakter teknik *ice breaking* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tetapi santai. Salah satu caranya dengan meramu *ice breaking* yang disisipkan dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukakan dengan lelucon, variasi tepuk tangan, yel-yel, bernyanyi, permainan (*game*) dan lain sebaginya pada saat membuka pelajaran ataupun pada saat-saat tertentu. Dapat dikatakan *ice breaking* sebagai pengondisi situasi dalam kelas, agar situasi kelas dapat terkondisi dengan baik.[14]

Adapun dalam buku Acep Yonny menjelaskan tujuan penggunaan *ice breaking* sebagai berikut:

> (a) Menghilangkan sekat-sekat pembatas diantara peserta didik, dengan adanya selingan *ice breaking* dalam pembelajaran, sehingga tidak ada lagi anggapan si A pandai, si B bodoh dan lain sebagainya, yang ada hanyalah kesamaan kesepakatan untuk maju, (b) Terciptanya kondisi yang dinamis diantara peserta didik adalah menimbulkan kegairahan antara sesama peserta didik untuk melakukan aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung, (3) Menciptakan motivasi antara sesama peserta didik untuk melakukan aktivitas selama proses belajar mengajar berlangsung, (d) Membuat peserta saling mengenal dan akan menghilangkan jarak mental sehingga suasana menjadi benar-benar rileks, cair dan mengalir, (e) Mengarahkan atau memfokuskan peserta pada topik pembahasan atau pembicaraan.[15]

---

[13] M. Said, *80+ Ice Breaker Games Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hal. 1

[14] Sunarto, *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), hal. 2

[15] Acep Yonny, *Cara Cerdas Membangkitkan Semangat Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Citra Aji Pratama. 2012), hal. 66

Maka dapat diketahui bahwa *ice breaking* merupakan suatu aktivitas permainan yang dilakukan untuk memecah kebekuan, kekakuan atau ketegangan di dalam kelas agar tercipta suasana yang kondisuf dan menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar. Dengan kata lain, *ice breaking* juga berfungsi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena minta belajar adalah kondisi dimana peserta didik merasa bergairah untuk melakukan proses belajar. Dengan demikian diharapkan guru kreatif yang mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

3. Guru bertindak kreatif menerapkan metode diskusi divariasikan dengan menggunakan media pendukung seperti LCD Proyektor (audio visual). Media audio visual mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah mencerna materi dari pada tanpa dibantu media, disini nilai praktis media terlihat, yang bermanfaat bagi peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar. Menurut Azhar Arsyad dalam bukunya Media Pembelajaran mengatakan bahwa:

> Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide. Media

> audio visual juga merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Disamping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dam disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. audio visual dapat menampilkan pesan yang memotivasi, disamping menarik dan memotivasi peserta didik dapat mempelajari materi lebih banyak, media audio visual dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan melihat serta mengevaluasi apa yang telah mereka pelajari.[16]

Menurut Amir Hamzah dalam bukunya Media Audio Visual mengatakan manfaat menggunakan media audio visual antara lain:

> (a) Media audio visual dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian, (b) Alat-alat media audio visual mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru, (c) Alat-alat media audio visual tidak hanya menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio visual lebih lama dan lebih baik, yakni tinggal dalam ingatan, (d) Peserta didik dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan peserta didik, baik yang cepat maupun yang lambat mambaca dan memahami.[17]

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran audio visual dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang dapat dilihat (visual) dan sekaligus dapat didengar (audio) berupa rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara dan lain sebagainya yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Contohnya seperti penggunaan LCD Proyektor, proyektor merupakan perangkat yang mengintegrasikan sumber cahaya, sistem optik, elektronik dan display

---

[16] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 142
[17] Amir Hamzah, *Media Audio Visual*, (Jakarta: Gramedia, 2000), hal. 17-18

dengan tujuan untuk memproyeksikan gambar atau video ke dinding atau layar. Alat ini dapat membuat tampilan yang sangat besar dan dapat dibawa dengan mudah serta fleksibelitas yang tinggi, serta ada berbagai manfaat yang dirasakan guru untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran di kelas.

C. Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Metode Tanya Jawab Pada Pelajaran Tematik Di MIN 5 Tulungangung.

1. Kreativitas guru dalam menerapkan metode tanya jawab, divariasikan dengan menggunakan metode permainan (game) untuk pembelajaran yang lebih menyenangkan. Peserta didik dalam lembaga sekolah dasar, sewajarnya menyukai permainan, oleh sebab itu dibutuhkan guru yang kreatif yang mampu mengkolaborasikan permainan sambil belajar. M. Ngalim Purwanto menjelaskan dalam buku yang berjudul Psikologi Pendidikan bahwa:

> Metode bermain adalah cara atau pendekatan dengan bermain dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Permainan bisa dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran, karena permainan memegang peranan penting bagi perkembangan peserta didik. Peserta didik dalam usianya belum remaja atau dewasa tidak bisa dipisahkan dari dunia permainan. Dalam bermain juga terjadi proses belajar, persamaannya adalah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.[18]

[18] M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal 87

Dikemukakan juga oleh Andang Ismail dalam buku yang berjudul *Education Games* bahwa:

> Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yag bisa menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain merupakan dunia anak. Dimana dan dengan siapa mereka berkumpul disitu akan muncul permainan. Melalui bermain mereka dapat mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri, baik dengan mempergunakan alat maupun tidak.[19]

Menurut Wolfgang yang dikutip oleh Yuliani, berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam permainan (*the value of play*), yaitu:

> Bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif. Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain: (a) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan. Ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya, (b) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, (c) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, melalui bermain, anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud rasa keingintahuannya, (d) Serta dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya.[20]

Dalam dunia pendidikan ada berbagai metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Salah satunya adalah metode belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Pada hakikaynya metode tersebut sama-sama saling mendukung dalam proses belajar peserta didik. Pada umumnya

---

[19] Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hal. 35

[20] Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), hal. 145

dalam proses pendidikan pada anak balita atau usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Maka para guru dapat memanfaatkan hal ini untuk mendidik mereka dengan cara bermain sambil belajar yaitu disamping mereka bermain mereka sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuannya. Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya, karena pada anak usai dini adalah masa-masa perkemangan memori otak sangat pesat.

2. Guru bertindak kreatif dalam menerapkan metode tanya jawab dengan memberikan *reward* berupa pujian, tepuk pujian maupun hadiah dari guru. Memberikan *reward* kepada peserta didik merupakan hal yang dapat memotivasi mereka dalam proses belajar mengajar menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Aris Shoimin menyatakan bahwa:

> *Reward* memiliki pengertian sebagai pemberian, ganjaran karena telah memenangkan suatu perlombaan maupun dapat melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan. Pemberian dalam bentuk kenang-kenangan, pengharhgaan, atau penghormatan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang peserta didik melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai sebuah tahap perkembangan tertentu, atau tercapainya sebuah target. Dalam pengertian tersebut, pengertian mengenai hadiah atau *reward* memiliki cakupan yang luas meliputi semua bidang.[21]

Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan motivasi yang bersifat instrinsik dari motivasi

[21] Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hal. 157

ekstrinsik, dalam artian peserta didik dalam berbuat, maka perbuatan yang dilakukan timbul dari kesadaran peserta didik itu sendiri. Dalam pemberian *reward*, diharapkan dapat membangun suatu hubungan positif antara guru dan peserta didik, karena *reward* itu adalah bagian wujud lain dari pada kasih sayang seorang guru kepada peserta didik. Menurut Marno dan Idris dalam bukunya yang berjudul Strategi dan Metode Pengajaran ada beberapa tujuan pemberian reward antara lain:

> (a) Meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar, (b) Membangkitkan, memelihara dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (c) Mengarahkan pengembangan berfikir peserta didik kearah berfikir yang divergen atau keratif, (d) Mengendalikan serta memodifikasi tingkah laku peserta didik yang kurang positif serta mendorong munculnya tingkah laku yang produktif.[22]

Reward merupakan suatu cara untuk menyenangkan dan menggairahkan belajar peserta didik, baik di sekolah maupun di rumah. Penghargaan yang diterima akan merangsang peserta didik agar bersemangat dalam belajar. Ketika peserta didik merasa senang, maka mereka cenderung lebih fokus sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Yang terpenting dalam pemberian penghargaan adalah hasilnya, yaitu terbentuknya kesadaran atau kemauan yang keras dari peserta didik untuk selalu belajar kapanpun dan dimanapun mereka berada. Keberadaan *reward* dalam kegiatan belajar dapat memberikan efek positif untuk peserta didik. Efek yang dirasakan oleh seseorang sebagai sesuatu yang menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang baik adalah

---

[22] Marno dan Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2008), hal. 133

pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Bagaimana caranya guru harus berusaha menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan bagi peserta didik, dengan demikian salah satunya bisa dilakukan adalah dengan memberikan *reward* dalam proses belajar mengajar.

3. Guru bertindak kreatif memvariasikan metode tanya jawab dengan menggunakan media pendukung berupa peta konsep (*mind map*). *Mind map* merupakan suatu teknik mencatat yang menggunakan kata-kata, warna, garis, simbol serta gambar dengan memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi. *Mind map* merupakan salah satu cara dalam belajar yang dapat digunakan sebagai metode belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Menurut Muhammad Musrofi dalam bukunya yang berjudul Melejitkan Potensi Otak mengatakan bahwa:

> *Mind mapping* atau peta konsep atau teknik berupa skema atau gambar untuk mencurahkan segala yang kita pikirkan atau yang ada diotak kita. *Mind mapping* telah digunakan lebih dari 30 tahun hampir diseluruh dunia. Penemunya adalah Tony Busan, seorang ahli dalam masalah otak. Pertama kali *mind mapping* diterapkan untuk para peserta didik dan mahasiswa, kemudian mendapatkan respon yang sangat bagus dan cepat meluas. *Mind mapping* dapat digunakan hampir semua bidang, mulai dari bidang pendidikan, pengembangan pribadi dan bisnis. *Mind mapping* merupakan alat bantu dalam mengolah pikiran dan kreativitas, sehingga bekerja dan belajar menjadi lebih efektif. *Mind mapping* atau peta pikran adalah teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari dan memproyeksikan masalah yang perlu dipelajari dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya.[23]

[23] Muhammad Musrofi, *Melejitkan Potensi Otak*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 179

Michalko yang dikutip Tony Busan dalam Musrofi mengungkapkan berbagai manfaat menggunakan mind mapping antara lain:

> (a) Mengaktifkan seluruh otak kita, (b) Memusatkan pada subjek, (c) Memungkinkan kita mengembangkan cara pengaturan pikiran secara terperinci sekaligus menunjukkan gambaran umum, (d) Mewujudkan hubungan antara bagian informasi yang tampak saling terpisah, (e) Memberikan gambaran grafis tentang subjek kita, dan memungkinkan kita dengan mudah menemukan celah diantara beragam informasi, (f) Memungkinkan kita mengelompokkan dan menata ulang kelompok-kelompok konsep, serta menemukan perbandingan, (g) Membuat pikiran kita tetap aktif dalam memudahkan kita menyelesaikan masalah, (h) Membuat kita memusatkan perhatian pada subjek dan membantu kita menarik informasi tentang subjek tersebut, kemudian memindahkannya dari memori jangakan pendek ke memori janga panjang.[24]

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Miftahul Huda dalam bukunya Model-Model Pembelajaran dan Pengajaran Isu Isu Metodis dan Paragmatis bahwa:

> Dalam *mind map* kedua belah otak difungsikan sesuai dengan porsinya masing-masing. Dengan kombinasi warna, gambar dan cabang-cabang yang melengkung, akan merangsang secara visual, sehingga informasi yang didapat mudah untuk diingat. Model pembelajaran ini merupakan salah satu cara mencatat materi pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk belajar. Selain itu model ini juga dikategorikan sebagai tehnik pembelajaran yang kreatif karena didalam pembuatan *mind map* ini dibutuhkan imajinasi dari pembuatnya. *Mind map* bisa digunakan untuk memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah membuat keputusan, merevisi dan mengklarifikasi topik utama, sehingga peserta didik mampu mengerjakan tugas-tugas yang banyak sekalipun. Sehinga model pembelajaran ini cocok digunakan hampir disemua bidang studi. Dalam model pembelajaran ini peserta didik akan cenderung lebih menjadi kreatif dan aktif, karena pada model ini membutuhkan kreatifitas peserta didik untuk mengkonsepkan materi dengan keinginannya.[25]

---

[24] *Ibid*., hal. 185

[25] Miftahul Huda, *Model-Model Pembelajaran dan Pengajaran Isu-Isu Metodis dan Paragdimatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 307

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa, *mind mapping* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memaksimalkan kemampuan kognitif peserta didik melalui teknik mencatat kreatif, yaitu dalam bentuk skema atau grafik disertai gambar dan interpretasi warna, sehingga dapat membantu seseorang dalam mengungkapkan ide. Sehingga melalui hal tersebut diharapkan peserta didik dapat memahami pelajaran yang diberikan dengan baik. Selain itu, dengan adanya gambar dan warna-warna yang digunakan akan mempermudah peserta didik untuk mengingat kembali informasi yang telah dicatat atau diringkas.