

# Kegiatan Belajar Sambil Bermain di Tk Aisyiyah Kampung Sawah, Jakarta Utara

*by Muhammad Aydin Azmi*

---

**Submission date:** 31-Jul-2024 11:17AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2425157916

**File name:** I\_Ilmu\_Pendidikan\_Volume.\_1,\_Nomor.\_2\_Tahun\_2024\_hal\_234-241.pdf (1.13M)

**Word count:** 2193

**Character count:** 13325



## Kegiatan Belajar Sambil Bermain di Tk Aisyiyah Kampung Sawah, Jakarta Utara

Muhammad Aydin Azmi<sup>1</sup>, Muhamad Yusuf Alfauzi<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

Email: [azmyammy@gmail.com](mailto:azmyammy@gmail.com)<sup>1</sup>, [ysalfzi04@gmail.com](mailto:ysalfzi04@gmail.com)<sup>2</sup>

Alamat: Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeu, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten  
15419

Korespondensi Penulis: [azmyammy@gmail.com](mailto:azmyammy@gmail.com)

**Abstract.** KKN (Community Service Program) is a program organized by the University of Muhammadiyah Jakarta as a form of implementation of al-ma'un theology towards caring and progressive students so that the KKN program can be carried out in accordance with the locations determined by the Institute for Research and Community Service. This learning while playing program was attended by 10 kindergarten students. This number of students is based on the current conditions at TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah. This KKN program raises the topic of learning while playing using input and output methods. The program is carried out in a slum environment with a limited number of students where this kindergarten operates and competes with other kindergartens. The purpose of this program is to increase effectiveness and creativity in learning and to increase the attractiveness of early childhood learning. The results of this program can be concluded that during the learning activities, while playing at Kindergarten Aisyiyah 16 Kampung Sawah, North Jakarta, it went well and smoothly, even though there were several obstacles they could still be overcome and the increase in the number of students, from 10 students, increased by 5 people so that it became 15 students and The students were very enthusiastic about the activities carried out.

**Keywords:** learn and play, education, children.

**Abstrak.** KKN (Kuliah Kerja Nyata) merupakan suatu program yang di selenggarakan oleh Universitas Muhammadiyah Jakarta sebagai bentuk implementasi teologi al-ma'un menuju mahasiswa peduli dan berkemajuan sehingga dapat terlaksananya program KKN ini sesuai dengan lokasi tempat yang sudah ditentukan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Program belajar sambil bermain ini diikuti sebanyak 10 murid anak TK. Jumlah murid ini sudah berdasarkan dengan kondisi yang ada di TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah saat ini. Program KKN ini mengangkat topik tentang belajar sambil bermain dengan menggunakan metode input dan output. Program dilakukan di lingkungan yang kumuh dengan jumlah murid yang terbatas dimana TK ini beroperasi dan bersaing dengan TK lainnya. Tujuan program ini di laksanakan adalah untuk meningkatkan efektivitas dan kreativitas dalam pembelajaran serta meningkatkan daya tarik belajar anak anak usia dini. Hasil dari program ini dapat di simpulkan bahwa selama kegiatan belajar sambil bermain di Tk Aisyiyah 16 Kampung Sawah Jakarta Utara berjalan dengan baik dan lancar walaupun ada beberapa kendala tapi masih bisa diatasi serta bertambahnya jumlah murid yang mulanya 10 murid bertambah 5 orang sehingga menjadi 15 murid serta murid – murid sangat antusias dengan kegiatan yang dilakukan.

**Kata kunci:** belajar dan bermain, pendidikan, anak-anak.

### 1. PENDAHULUAN

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah suatu bentuk pendidikan dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat. Dalam pengabdian ini mahasiswa diberikan pengalaman belajar untuk hidup di tengah-tengah masyarakat di luar kampus dan secara langsung mengidentifikasi serta menangani masalah-masalah pembangunan yang dihadapi.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Jakarta merupakan salah satu bentuk implementasi teologi al-ma'un menuju mahasiswa peduli dan berkemajuan dari yang dimana salah satu implikasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian masyarakat. KKN bagi mahasiswa diharapkan dapat menjadi suatu pengalaman belajar yang baru untuk menambah pengetahuan, kemampuan, dan kesadaran hidup bermasyarakat.

Bagi masyarakat sasaran, kehadiran mahasiswa diharapkan mampu memberikan motivasi dan inovasi dalam bidang pembangunan dan pengalaman. Hal ini selaras dengan fungsi perguruan tinggi sebagai agen pembaharuan. Oleh karena itu, mahasiswa harus dapat bertindak sebagai jembatan (komunikator) terhadap masyarakat.

Salah satu program dalam melaksanakan KKN ini adalah dengan mengadakan belajar sambil bermain dengan murid TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah, Jakarta Utara. Dengan di adakan nya kegiatan belajar sambil bermain di harapkan dapat meningkatkan efektivitas dan kreatif serta meningkatkan daya tarik belajar anak usia dini. Lingkungan pendidikan, terutama taman kanak-kanak, dapat memberi anak-anak pengawasan dan keterampilan yang mereka butuhkan (Gogik, 2023). Anak melakukan proses belajar melalui pengalaman hidupnya. Pengalaman yang baik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangannya (Kurniati & Watini, 2022).

Metode pembelajaran yang paling tepat untuk anak usia Taman Kanak-Kanak adalah bermain (Soliz et al., 2011). Salah satu fungsi penting bermain adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan (Ishak et al., 2021). Belajar sambil bermain dapat menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan (Zaini, 2019).

Secara garis besar tahap pelaksanaan KKN terbagi atas 3 tahap yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Dengan begitu pelaksanaan program yang sudah di tentukan dapat berjalan dengan efektif sehingga bisa terwujud dari apa yang sudah di harapkan sebelumnya.

Penerapan kegiatan belajar sambil bermain adalah kegiatan yang dilaksanakan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran yang dapat membuat murid serta orang tua murid dapat memahami apa yang di laksanakan serta manfaat dalam program belajar sambil bermain ini. Bermain memiliki fungsi memberikan efek positif terhadap perkembangan anak. Anak yang bermain adalah anak yang menyerap berbagai hal baru di sekitarnya seperti kosakat a. Pemilihan jenis permainan yang cocok sesuai dengan perkembangan

anak menjadi penting agar pesan edukatif dari permainan dapat ditangkap anak dengan mudah (Azizah & Kurniawati, 2013).

Anak pada usia (4-6 tahun) merupakan usia yang tepat untuk menjalankan program belajar sambil bermain yang di harapkan dapat meningkatkan efektivitas serta kreativitas belajar dan bermain dalam usia nya. Sehingga menjadi kebiasaan dan menumbuhkan nilai positif pada anak TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah.

Berdasarkan hal tersebut Mahasiswa KKN tertarik untuk melaksanakan program belajar sambil bermain dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan kreativitas dalam pembelejaran serta meningkatkan daya tarik belajar anak usia dini.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini melalui beberapa tahapan dimulai dengan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

### A. Persiapan

Dimulai dari metode persiapan yaitu proses persetujuan dengan mitra dan mendiskusikan terkait permasalahan yang ada pada mitra sehingga dapat dilakukan perencanaan program kerja yang tepat.

#### 1). Observasi

Observasi yaitu pengamatan langsung kelapangan, Pada metode pengamatan ini, Mahasiswa KKN terjun langsung untuk mengamati secara langsung pelaksanaan kegiatan KKN, kegiatan-kegiatan, dan data yang diperlukan. Dalam metode pengamatan ini adalah mengamati secara langsung di lokasi, pelaksanaan proses, kegiatan-kegiatan program bersama mitra KKN.

#### 2). Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan dan dijawab secara lisan. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi yang relevan terkait dengan program yang di lakukan pada pelaksanaan KKN ini.

### B. Pelaksanaan

Setelah dilakukan observasi dan wawancara didapatkan hasil terkait permasalahan yang ada pada mitra. Berikut metode pelaksanaan yang kami lakukan:

#### 1) Mengajar pengenalan huruf dan angka

Dengan metode ini kami memperkenalkan bentuk serta jumlah huruf dan angka yang ada dengan berulang ulang tanpa melihat. Yang dimana di harapkan

anak TK Aisyiyah 16 ini dapat segera cepat paham dan hafal dari bentuk huruf dan angka.

2) Mengenali hewan dan warna dalam bahasa inggris

Setelah mengajar pengenalan huruf dan angka, selanjutnya kami melaksanakan kegiatan ini dengan cara memberi pertanyaan seputar hewan dan warna warna dalam bahasa inggris. Yang di harapkan dalam kegiatan mengajar ini anak anak mampu mengenali serta memahami bahasa selain bahasa indonesia dari hewan dan warna warna yang ada.

3) Ice breaking

Sebagai bentuk penutupan mengajar sambil bermain Mahasiswa KKN melakukan pertanyaan ulang dari apa yang telah kami ajarkan, dan siapa yang bisa menjawab tercepat akan mendapatkan hadiah yang telah disiapkan.

8 **C. Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) berdasarkan hasil kegiatan yang telah kami lakukan adalah belajar sambil bermain di TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah, Jakarta Utara.

a. Pembukaan

Sebelum melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Sawah Jakarta Utara kami memulainya dengan mengadakan pembukaan dengan perkenalan dan pendekatan pada anak-anak TK Aisyiyah 16 serta pemberitahuan mengenai program atau kegiatan yang akan kami laksanakan.

Dalam pelaksanaannya kegiatan ini dilakukan setiap seminggu 2 kali dengan jumlah keseluruhan 10 murid yang ada pada Tk Aisyiyah 16, dimulai dengan pembukaan pada



Gambar 1. Pembukaan KKN di TK Aisyiyah.

tanggal 1 Agustus 2023, pelaksanaan kegiatan belajar sambil bermain pada tanggal 8 Agustus 2023 dan penutupan belajar sambil bermain pada tanggal 22 Agustus 2023.

b. Belajar sambil bermain

Kegiatan belajar sambil bermain dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2022 dimulai pada pukul 07.00 dihadiri oleh 9 anak.



**Gambar 2.** Mengajar murid TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah Jakarta Utara



**Gambar 3.** Menggendong murid TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah Jakarta Utara.

c. Ice Breaking

Setelah kami menjalankan kegiatan belajar sambil bermain, kami mengadakan tanya jawab berhadiah yang dimana bertujuan agar murid TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah, Jakarta Utara tidak merasa bosan dan juga sebagai bentuk terimakasih dari kami karena sudah di berikan kesempatan mengajar di TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah, Jakarta Utara dengan respon yang sangat antusias dari murid murid tersebut.



**Gambar 4.** foto bersama setelah Ice Breaking dengan murid TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah, Jakarta Utara.



#### D. Hasil evaluasi pelaksanaan

Evaluasi pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata merupakan ukuran standar untuk mengetahui sejauh mana program KKN terlaksana. Selama pelaksanaan program kegiatan pasti ada kemungkinan ketidak sesuaian dan ketidaksempurnaan dalam menjalankan program kegiatan, oleh karena itu dilakukan beberapa evaluasi. Berikut beberapa evaluasi dari program kegiatan yaitu:

**Tabel 1.** Evaluasi program kegiatan belajar sambil bermain di TK Aisyiyah Kampung Sawah Jakarta Utara

<b>Input</b>	<i>Man-</i> Setiap anggota kelompok dapat menjalankan tugasnya masing-masing dalam menjalankan program kegiatan ini.
	<i>Money-</i> Sumber dana yang berasal dari kas kelompok mampu mencukupi kebutuhan selama kegiatan berlangsung
	<i>Methods-</i> Metode yang digunakan dalam belajar dan bermain melalui papan tulis dengan menulis huruf dan angka yang akan di ajarkan kepada murid, dengan media papan tulis anak anak dapat melihat secara langsung cara penulisan dari huruf dan angka yang di berikan.
	<i>Machine-</i> Materi yang disampaikan ringan karena sasaran kegiatan ini adalah anak-anak sehingga dapat dengan mudah diterima dan terlihat dari antusias serta aktif dalam setiap Tanya jawab yang diberikan
	<i>Material-</i> Ukuran dari papan tulis serta ukuran tulisan yang di kami tulis di papan tulis dapat terlihat oleh seluruh murid di dalam kelas dan cahaya penerangan yang cukup dalam berjalannya kegiatan belajar sambil bermain.
	<i>Process</i>
<b>Output</b>	Seluruh murid TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah, Jakarta Utara mampu mengulangi materi pada sesi ice breaking yang sudah kami sampaikan saat mengajar.

### 3. KESIMPULAN

Kegiatan KKN di Kampung Sawah, Jakarta Utara terkait program kegiatan belajar dan bermain di TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah, Jakarta Utara berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana meskipun masih terdapat beberapa kendala. Murid murid sangat antusias dengan kegiatan yang kami lakukan. Dengan adanya kegiatan ini bertambahnya jumlah murid Tk Aisyiyah 16 yang berawal 10 murid bertambah 5 menjadi 15 murid dan dengan adanya kegiatan ini berupaya agar murid murid dapat memahami apa yang telah kami sampaikan selama proses belajar sambil bermain serta dapat meningkatkan efektivitas dan kreativitas pada setiap individu murid TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah, Jakarta Utara dan kami berharap kedepannya lebih banyak proses dalam belajar dan bermain yang dapat meningkatkan potensi belajar dan bermain pada anak anak usia dini.

### 4. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapkan sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Jakarta, Dosen Pembimbing Lapangan, Kepala Sekolah TK Aisyiyah 16 Kampung Sawah, Jakarta Utara sebagai Mitra dan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar sesuai dengan apa yang telah kami rencanakan.

### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., & Kurniawati, Y. (2013). Tingkat keterampilan berbicara ditinjau dari metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 50–57.
- Gogik, B. (2023). Belajar sambil bermain dalam meningkatkan psikomotorik anak TK di sekolah Maitreyawira. 10(1), 149–159.
- Ishak, A. P., Afifah, R. N., & Kamelia, S. Q. (2021). Strategi belajar sambil bermain sebagai metode pembelajaran terhadap anak pada masa pandemi di Desa Leuwigoong. *Proceedings UIN SUNAN GUNUNG DJATI Bandung*, 1(87), 138–145.
- Kurniati, K. N., & Watini, S. (2022). Implementasi metode bernyanyi asyik dalam meningkatkan semangat belajar anak di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1873. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118.



<https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>.

# Kegiatan Belajar Sambil Bermain di Tk Aisyiyah Kampung Sawah, Jakarta Utara

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

- 1** Cahyo Dwi Andita, Desyandri Desyandri. "Pengaruh Penggunaan Musik Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar", **EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN**, 2019  
Publication 1%
- 2** [chiewhien-chania.blogspot.com](http://chiewhien-chania.blogspot.com)  
Internet Source 1%
- 3** [moam.info](http://moam.info)  
Internet Source 1%
- 4** Submitted to Purdue University  
Student Paper 1%
- 5** [jendelachildhoodgokil.blogspot.com](http://jendelachildhoodgokil.blogspot.com)  
Internet Source 1%
- 6** [prosiding.respati.ac.id](http://prosiding.respati.ac.id)  
Internet Source 1%
- 7** [publikasiilmiah.ums.ac.id](http://publikasiilmiah.ums.ac.id)  
Internet Source 1%
- 8** [salusta.wordpress.com](http://salusta.wordpress.com)  
Internet Source 1%

		1 %
9	Submitted to University of North Carolina, Greensboro Student Paper	1 %
10	repository.um-surabaya.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnal.stikeskesdam4dip.ac.id Internet Source	1 %
12	eprints.ums.ac.id Internet Source	1 %
13	journal.amikveteran.ac.id Internet Source	1 %
14	novierista93.blogspot.com Internet Source	1 %
15	semuamakalahpembelajaran.blogspot.com Internet Source	1 %
16	kipdf.com Internet Source	1 %
17	ojs.unimal.ac.id Internet Source	<1 %
18	undiknas.ac.id Internet Source	<1 %
19	obsesi.or.id Internet Source	

<1 %

20

[patents.google.com](https://patents.google.com)

Internet Source

<1 %

21

[pedpsy.duan.edu.ua](https://pedpsy.duan.edu.ua)

Internet Source

<1 %

22

[repo.poltekkes-medan.ac.id](https://repo.poltekkes-medan.ac.id)

Internet Source

<1 %

23

[www.uinjkt.ac.id](http://www.uinjkt.ac.id)

Internet Source

<1 %

24

Endang Puji Astuti, Sri Nurhayati.  
"IMPROVING CHILDREN'S EARLY LITERACY  
SKILL USING MAHARAJA CIRCLE MEDIA",  
Empowerment, 2022

Publication

<1 %

25

Yonna Beatrix Salamor, Darsiansi M, Irma  
Irma, Victor Januaris Berutu, Nurul Nurul,  
Tineke Teslatu, Umia Tomu, Rizky Majid.  
"BIMBINGAN BELAJAR SAMBIL BERMAIN  
PADA ANAK USIA DINI DI KEL. MANGGA  
DUA", Community Development Journal :  
Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2022

Publication

<1 %

26

[eprints.walisongo.ac.id](https://eprints.walisongo.ac.id)

Internet Source

<1 %

[lppm.unesa.ac.id](https://lppm.unesa.ac.id)

27

Internet Source

<1 %

---

28

sd.unej.ac.id

Internet Source

<1 %

---

29

www.tokoangga.id

Internet Source

<1 %

---

30

mamikos.com

Internet Source

<1 %

---

31

unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On

# Kegiatan Belajar Sambil Bermain di Tk Aisyiyah Kampung Sawah, Jakarta Utara

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---