

**PENGARUH METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN TERHADAP
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI RA FATHUN QARIB
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SARAH HUMAIRAH

NIM. 220201118

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/ 1447 H**

LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI
PENGARUH METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN
TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI TK
FATHUN QARIB UIN AR-RANIRY DARUSSALAM BANDA
ACEH

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Pendidikan Agama Islam

Oleh :

SARAH HUMAIRAH

NIM : 220201118

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Disetujui Oleh :

Pembimbing

**Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam**


Musradinur, M.S.I
NIP. 198609152018011001


Prof. Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 198401012009011015

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

PENGARUH METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN TERHADAP
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI RA FATHUN QARIB UIN AR-
RANIRY DARUSSALAM BANDA ACEH

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry dan Dinyatakan Lulus

Serta Diterima Sebagai Salah Satu Badan Studi Program Sarjana (S-1)

Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 29 Juli 2026 M
14 Shafar 1448 H

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,

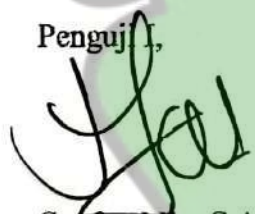
Sekretaris,


Musradinur, M.S.I
NIP. 198609152018011001


Sri Mawaddah, M.A
NIP. 197909232023212016

Penguji I,

Penguji II,


Syafruddin, S.Ag., M.Ag
NIP. 197306162014111003


Dr. Helian Fathiah, S.Ag., M.A
NIP. 197305152005012006

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sarah Humairah

Nim : 220201118

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di RA Fathun Qarib UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 29 Juli 2026
Yang Menyatakan,



ABSTRAK

Nama : Sarah Humairah
NIM : 220201118
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di RA Fathun Qarib UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Pembimbing : Musradinur, M.S.I
Kata Kunci : Metode Belajar Sambil Bermain, Peningkatan Prestasi Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemilihan strategi pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini, di mana aktivitas belajar idealnya disesuaikan dengan dunia anak yaitu melalui bermain. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh penerapan metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di RA Fathun Qarib UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan yaitu *Pre-Experimental Design* berupa *One-Group Pretest-Posttest*. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji analisis deskriptif dan uji inferensial. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai pretest sebesar 45,2 meningkat menjadi 78,6 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 43%. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, dengan peningkatan paling dominan terjadi pada aspek bahasa.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita semua, terutama kepada penulis sendiri sehingga dengan karunia tersebut penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di RA Fathun Qarib UIN Ar-Raniry Banda Aceh”**. Shalawat beriring salam tidak lupa pula penulis sanjungkan kepada baginda Nabi Besar kita Nabi Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan kalimat Allah SWT dan mengangkat martabat manusia dan membawa manusia dari alam Jahiliyah ke alam Islamiyyah. Penelitian ini dilakukan dengan penuh perjuangan sehingga didalamnya ada dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak baik dalam bentuk moral maupun material, bentuk moral maupun material, secara langsung maupun tidak langsung, maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan terkait baik secara akademis maupun non akademis.

Dengan mengucapkan rasa puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, atas terwujudnya karya yang sederhana ini sebagai jawaban atas penantian serta doa yang telah diberikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan, wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staf-stafnya yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan pelayanan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam beserta seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan, bimbingan, dorongan semangat,

serta membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan wawasan yang bermanfaat selama masa studi demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

3. Bapak Musradinur, M.S.I selaku pembimbing skripsi pada Prodi Pendidikan Agama Islam dan yang selalu bersedia meluangkan waktu di sela-sela kesibukannya, memberikan masukan yang berharga, serta membimbing penulis dengan sabar hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Kepada kepala sekolah RA Fathun Qarib, serta seluruh pengurus staf dan guru RA Fathun Qarib atas izin dan kerja sama yang diberikan sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dan pengumpulan data dengan lancar di tempat tersebut.
5. Teristimewa, rasa hormat dan cinta yang paling dalam penulis persembahkan untuk Ayahanda tercinta Hasballah Daud dan almarhumah Ibunda tersayang Khairani, yang meskipun kini telah tiada, namun kasih sayang, doa, dan pengorbanannya senantiasa menjadi penerang dalam setiap langkah penulis. Kepada Ayah, yang dengan sabar dan penuh cinta membesarkan, mendidik, serta senantiasa memberikan dukungan moral maupun materil tanpa henti, dan kepada almarhumah Ibu, yang walaupun tidak lagi berada di sisi penulis, namun segala nasihat dan doa restunya selalu mengiringi perjalanan hidup penulis. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat, maghfirah, dan tempat terbaik di sisi-Nya untuk almarhumah Ibu, serta senantiasa melindungi dan memberkahi Ayah dalam setiap detik kehidupannya. Tanpa doa dan pengorbanan kalian berdua, penulis tidak akan pernah sampai pada titik ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu bentuk bakti dan kebanggaan bagi kalian berdua.
6. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, serta energi positif dalam setiap langkah penulis. Kebersamaan yang telah dilalui, baik dalam suka maupun duka, menjadi kenangan berharga yang tidak akan terlupakan. Kehadiran kalian bukan hanya sebagai teman, tetapi juga sebagai keluarga kedua yang saling

menguatkan, mengingatkan, dan mendorong penulis untuk terus berjuang hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki menjadi faktor utama adanya kekurangan dalam penyusunan karya ini. Oleh karena itu, penulis bersedia menerima segala bentuk kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Harapan besar penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala meridhai setiap langkah ini dan menjadikannya sebagai amal jariyah yang terus mengalir pahalanya. Aamiin yaa Rabbal 'Aalamiin.

Banda Aceh, 29 Juli 2026

Sarah Humairah
NIM. 220201118



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Prestasi Belajar Aspek Bahasa	34
Tabel 3.1 Desain Penelitian One-Group	44
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Anak	46
Tabel 3.3 Lembar Instrumen Observasi Aktivitas Siswa.....	47
Tabel 3.4 Lembar Observasi Pembelajaran	48
Tabel 3.5 Lembar Penilaian	49
Tabel 3.6 Lembar Pengesahan Tes Unjuk Kerja.....	50
Tabel 3.7 Kategori Keberhasilan Anak.....	51
Tabel 4.1 Keadaan Guru Tahun 2024/2025	59
Tabel 4.2 Jumlah Rombongan Belajar 3 Tahun Terakhir	60
Tabel 4.3 Jumlah Peserta Untuk Masing-Masing Kelompok	62
Tabel 4.4 Tema Kegiatan Pembelajaran	65
Tabel 4.5 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	69
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Pretest Aspek Bahasa	70
Tabel 4.7 Hasil Posttest Aspek Bahasa	71
Tabel 4.8 Statistik Deskriptif Hasil Posttest	72
Tabel 4.9 Peningkatan Kemampuan Bahasa Per Indikator.....	72
Tabel 4.10 Perubahan Perilaku Anak.....	73
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Paired</i> Sampel t-Hitung.....	74
Tabel 4.12 Perbandingan t-Hitung dengan t-Tabel.....	74
Tabel 4.13 Kriteria Pengujian (Uji t-Tabel).....	75
Tabel 4.14 Hasil Perbandingan	75
Tabel 4.15 Hasil Uji <i>Paired</i> Sampel t-Test.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Alamat Peta Lokasi RA Fathun Qarib

Gambar 4.2 Diagram Hasil Pretest Aspek Bahasa



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing

Lampiran 2 Surat Penelitian FTK UIN Ar-Raniry

Lampiran 3 Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian

Lampiran 4 Modul Ajar

Lampiran 5 Lembar Penilaian Hafalan Santri



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN MUNAQASYAH	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISI	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Hipotesis Penelitian	6
F. Definisi Operasional.....	7
1. Metode Belajar Sambil Bermain	7
2. Prestasi Belajar Siswa	7
G. Kajian Penelitian Terdahulu	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Belajar Sambil Bermain	10
1. Pengertian Metode Belajar Sambil Bermain	10
2. Tujuan Metode Belajar Sambil Bermain	12
3. Manfaat Metode Belajar Sambil Bermain	14
4. Prinsip-Prinsip Metode Belajar Sambil Bermain	18
5. Jenis-Jenis Metode Belajar Sambil Bermain	19
6. Langkah-Langkah Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain	22
7. Kelebihan dan Kekurangan Metode Belajar Sambil Bermain.....	24
8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Metode Belajar Sambil Bermain	27
B. Prestasi Belajar	31
1. Peningkatan Prestasi Belajar	31
2. Faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar.....	33
3. Indikator Prestasi Belajar Siswa	33

4. Penilaian Prestasi Belajar Siswa.....	36
C. Hubungan Metode Belajar Sambil Bermain terhadap Prestasi Belajar Anak.....	38
D. Kerangka Berpikir.....	39
E. Implementasi Metode Belajar sambil Bermain.....	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pengertian Metode Secara Umum.....	43
B. Jenis dan Desain Penelitian.....	44
C. Populasi dan Sampel.....	45
1. Populasi.....	45
2. Sampel.....	45
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
E. Instrumen Penelitian.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Observasi.....	48
2. Tes.....	49
3. Dokumentasi.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	52
1. Pengelolaan/ Persiapan Data.....	52
2. Analisis Deskriptif.....	53
3. Uji Prasyarat Analisis.....	54
4. Analisis Inferensial dan Uji Hipotesis.....	54
5. Uji-t (Test).....	55
H. Variabel Penelitian.....	55
1. Variabel Bebas (Independent Variabel/X).....	56
2. Variabel Terikat (Dependent Variabel/Y).....	56

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	57
1. Identitas Madrasah.....	57
2. Sejarah Madrasah.....	58
3. Visi, Indikator Visi, Misi dan Tujuan RA Fathun Qarib.....	60
4. Kondisi RA.....	61
5. Kegiatan Pengembangan Diri Anak.....	62
B. Pembahasan.....	65
C. Hasil Penelitian.....	69
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	69
2. Hasil Pretest (Sebelum Penerapan Metode).....	70
3. Hasil Prosttest (Sesudah Penerapan Metode).....	71
4. Peningkatan Per Indikator Bahasa.....	72
5. Analisis Perubahan Perilaku Bahasa Anak.....	73
6. Hasil Uji Statistik (<i>Paired</i> Sampel t-Test).....	74

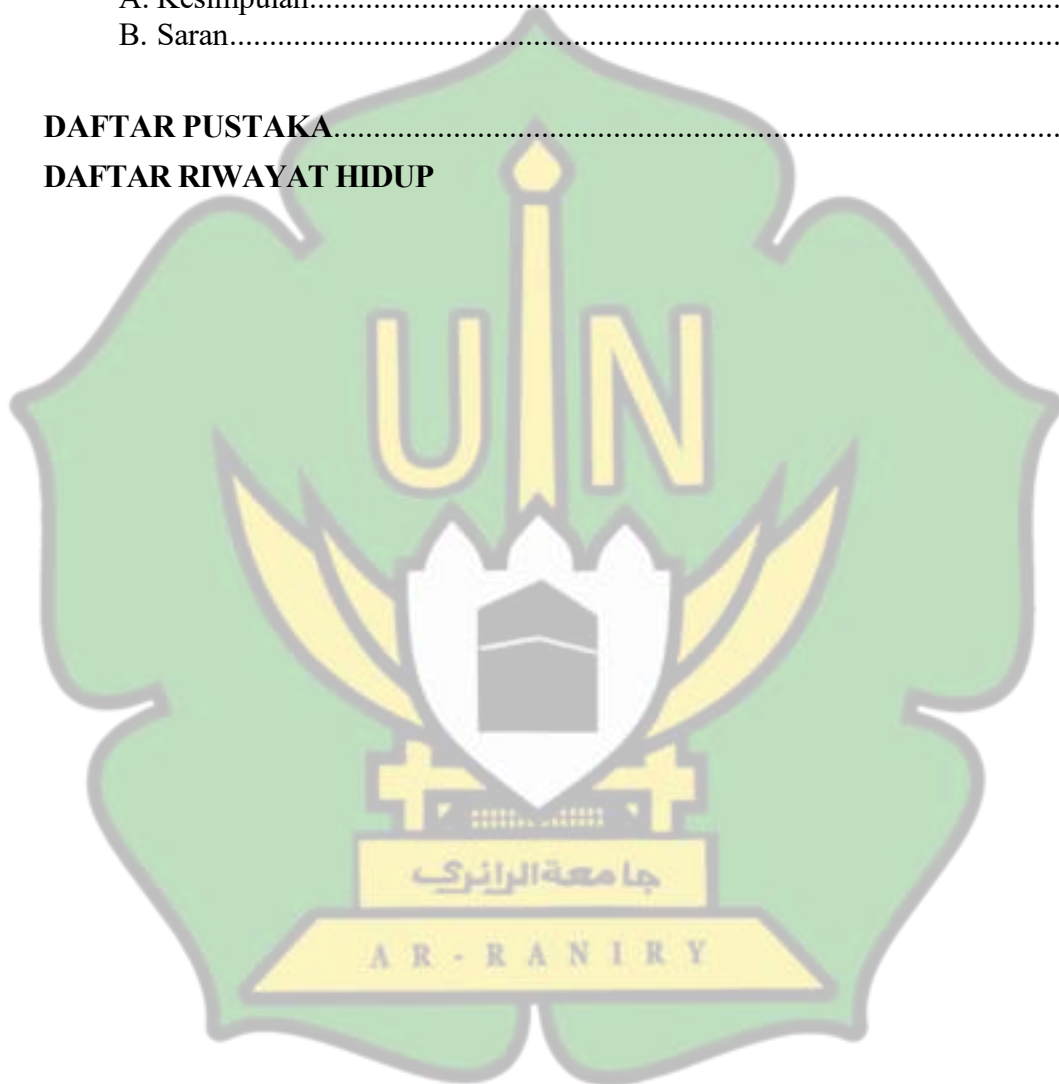
7. Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Aspek Bahasa	76
8. Peningkatan Indikator Bahasa.....	76
9. Perubahan Perilaku Bahasa Anak.....	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA.....	80
----------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi pembelajaran, tetapi juga perlu memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan pada tahap ini memiliki peranan penting karena anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya.¹

Prestasi belajar pada anak usia dini dapat dipahami sebagai hasil pencapaian kemampuan yang diperoleh anak setelah mengikuti proses pembelajaran. Pencapaian anak pada jenjang TK tidak hanya berkaitan dengan kemampuan akademik, tetapi juga mencakup berbagai aspek perkembangan, seperti nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran TK perlu dilihat dari perkembangan kemampuan anak secara menyeluruh sesuai dengan tahap perkembangannya.²

¹ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)

² Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk diperhatikan adalah aspek bahasa. Bahasa merupakan sarana yang digunakan anak untuk berkomunikasi, menyampaikan pikiran dan perasaan, memahami informasi, serta berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan bahasa anak mencakup kemampuan memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa melalui kegiatan menyimak, berbicara, mengenal kosakata, menjawab pertanyaan, serta mengungkapkan gagasan secara sederhana.³ Kemampuan bahasa yang berkembang dengan baik dapat membantu anak dalam mengikuti proses pembelajaran dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam mencapai prestasi belajar yang optimal, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Penggunaan metode yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.⁴ Oleh karena itu, pemilihan metode menjadi salah satu hal penting dalam meningkatkan pencapaian belajar anak.

Salah satu metode yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah metode belajar sambil bermain. Metode belajar sambil bermain merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Belajar sambil bermain juga dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik, karena mereka dapat mengalami langsung konsep-konsep yang dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan prestasi belajar siswa-siswi di RA Fatun Qarib UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan bahwa anak RA-b secara dalam penguasaan bahasanya belum maksimal, sehingga ingin menguji metode bermain untuk meningkatkan prestasi belajar anak. Pada anak usia dini, perkembangan Bahasa merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan karena Bahasa menjadi sarana bagi anak untuk berkomunikasi, menyampaikan keinginan, mengungkapkan perasaan, serta berinteraksi dengan lingkungan. Namun, dalam proses pembelajaran masih ditemukan anak yang belum aktif berkomunikasi, memiliki keterbatasan dalam kosakata, serta belum mampu mengungkapkan ide atau menjawab pertanyaan dengan baik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Temuan awal penulisan, kondisi prestasi secara umum Bahasa itu tidak berkembang secara maksimal. Metode yang digunakan selama ini adalah hanya mengajarkan sambil bernyanyi, sehingga peneliti ingin menerakan bagaimana pengaruh terhadap metode bermain sehingga peneliti ingin mencoba meningkatkan Bahasa dengan metode belajar sambil bermain.

Anak usia dini berada pada periode sensitive dalam perkembangan Bahasa. Kemampuan berbahasa sangat penting karena berperan vital dalam semua aspek perkembangan yang intelektual. Pada periode ini, anak akan terus menguasai struktur kalimat kompleks dan memperkaya kosakata mereka.

Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.⁵

⁵ Conny R. Semiawan, dikutip oleh Sabil Risaldy, *Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia, 2014), h. 29.

Setiap anak memiliki bakat kreatif. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk, maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam dan tidak dapat diwujudkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak seusianya.⁶

Pendidikan usia dini adalah momen yang pas yang tidak terulang dalam hidup manusia, untuk membekali dan menggali potensi anak dan pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menumbuhkan tiap-tiap potensi yang dimiliki oleh anak, oleh sebab itu kejadian tidak bisa terurai melalui bentuk pembelajaran atas siswa yakni menyarankan sebuah pembelajaran yang mengasyikkan dengan satu rancangan yaitu metode bermain.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini mengenai Adakah pengaruh penerapan metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di RA Fathun Qarib?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dalam prestasi belajar siswa yang menggunakan metode belajar sambil bermain di RA Fatun Qarib UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode belajar sambil bermain terhadap prestasi belajar anak RA. Alasan memilih metode ini adalah supaya bisa mengajak anak-anak melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain agar anak-anak tidak merasa bosan ketika penyampaian materi yang sedang dilakukan. Pengumpulan data ini berasal dari dari buku teks, jurnal, dan juga artikel ilmiah.

⁶ Musbikin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Mumtaz, 2010), h. 72.

Metode pembelajaran yang diterapkan seorang pendidik sangat berpengaruh dalam penentuan hasil belajar peserta didik. Ada banyak hal yang dapat meningkatkan inovasi peserta didik dalam belajar salah satunya adalah penerapan metode belajar sambil bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan inovasi siswa. Pendidik hendaknya mempersiapkan media sebelum proses pembelajaran berlangsung dan hendaknya harus memilih metode yang tepat seperti metode bermain sambil belajar untuk membuat situasi belajar siswa lebih aktif dan kondusif. Faktor keaktifan peserta sebagai subyek belajar. Ini berarti, peserta didik yang aktif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai.⁷

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pembelajaran pada guru RA, memberikan wawasan baru dalam bidang Pendidikan anak usia dini, terutama dalam mengembangkan moral dengan kegiatan metode bermain.

1. Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam pengetahuan untuk memperbaiki pembelajaran yang diberikan kepada anak mengenai cara atau langkah dalam menentukan metode dan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan moral melalui metode bermain peran, sehingga akan meningkatkan kreativitas guru dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi Anak RA

Meningkatkan nilai moral pada anak, sehingga anak dapat diterima oleh masyarakat dengan baik dan anak termotivasi serta senang dalam kegiatan yang dilakukannya.

3. Bagi Orang tua

Meningkatkan pengetahuan orang tua tentang kegiatan metode bermain peran, sehingga orang tua dapat memfasilitasi anak yang menyediakan alat dan media yang dibutuhkan.

⁷ Chan, *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia, 2017), h. 105.

4. Bagi peneliti

Dapat memperdalam teori yang diperoleh selama kuliah serta mampu mengaplikasikannya di lapangan. Dapat mengembangkan kemampuan dalam membimbing dan juga melayani anak. Mendapat ilmu dan dapat menerapkan pada kehidupan yang nyata.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah di dalam penelitian, yang dituangkan dalam rumusan masalah, disebut sementara karena jawaban ini hanya didasarkan pada teori yang relevan, bukan pada faktor empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Pernyataan peneliti ini kebenarannya harus dibuktikan atau diuji.⁸

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang sudah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang dilakukan dalam penerapan metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di RA Fathun Qarib.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang dilakukan dalam penerapan metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di RA Fathun Qarib.

Jadi, data disimpulkan bahwa secara teoritis metode belajar sambil bermain diduga memiliki pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di RA Fathun Qarib. Namun, karena hipotesis masih bersifat sementara, kebenarannya perlu dibuktikan melalui pengujian empiris di lapangan. Hasil uji hipotesis akan menentukan apakah H_a (terdapat pengaruh signifikan) diterima atau H_0 (tidak terdapat pengaruh signifikan) yang diterima.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), h. 99-100

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu metode belajar sambil bermain sebagai berikut:

1. Metode Belajar Sambil Bermain

Metode pembelajaran yang melalui kegiatan aktivitas bermain sebagai sarana belajar, sehingga anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman menyenangkan. Metode belajar sambil bermain dioperasionalkan melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif (puzzle, balok, permainan peran, lagu, gerak, dll.) secara terstruktur sesuai tema pembelajaran.⁹

Metode belajar sambil bermain untuk anak usia dini memiliki beberapa indikator:

- a. Anak terlibat aktif dalam permainan.
- b. Anak menunjukkan antusiasme (senang, bersemangat).
- c. Anak mampu menyelesaikan tugas permainan sesuai arahan guru.
- d. Anak berinteraksi dengan teman sebaya dalam kegiatan bermain.

Metode belajar sambil belajar dalam penelitian ini adalah hanya penerapan metode belajar sambil bermain untuk anak kelas B (5-6 tahun) hanya pada segi pencapaian Bahasa.

2. Prestasi Belajar Siswa

Tingkat pencapaian anak dalam aspek perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional, dan seni sesuai standar perkembangan usia dini. Prestasi belajar diukur melalui hasil penilaian guru menggunakan observasi, portofolio, dan tes sederhana sesuai indikator perkembangan anak usia dini.¹⁰

⁹ Hutagalung, D. G. A., & Tangkin, W. P. *Penerapan Metode Bernyanyi Sebagai Upaya Mengembangkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini*. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, Vol: 5(1), h. 111-119

¹⁰ Susilawati, *Penerapan Metoda Bernyanyi dalam Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa pada Pendidikan Anak Usia Dini*, *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 3, no. 2 (2014), h. 141–151.

Prestasi belajar siswa untuk anak usia dini memiliki beberapa indikator:

- a. Anak mampu mengenal huruf, angka, warna, dan bentuk
- b. Anak mampu mengenal dan menyebutkan kosakata sederhana sesuai dengan materi pembelajaran
- c. Anak mampu berkomunikasi sederhana dengan guru dan teman
- d. Anak menunjukkan koordinasi motorik halus dan kasar
- e. Anak mampu bekerja sama dan berbagi dalam kelompok

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Aktifitas bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena dunia anak lebih identic dengan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Aktivitas bermain juga mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar, baik pada aspek konitif (kemampuan berpikir), afektif (sikap, nilai, minat), maupun psikomotorik (kemampuan dalam melakukan suatu tindakan).

Penelitian yang dilakukan oleh Apriyani, Hibana, dan Suhrahman dengan judul “Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini” yang diterbitkan pada tahun 2021, yang menjelaskan bahwa dunia anak adalah dunia bermain sehingga proses pembelajaran harus dirancang melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.¹¹ Yang membedakan dengan penelitian ini yaitu kajiannya mengenai konsep metode bermain, sedangkan penelitian yang akan dilakukan itu menguji pengaruh metode tersebut terhadap prestasi belajar anak-anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri dengan judul “Pembelajaran Angklung Menggunakan Metode Belajar Sambil Bermain di TK Negeri Pembina Kota Tegal” yang diterbitkan pada tahun 2012. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan diskriptif kualitatif untuk mengetahui efektivitas metode

¹¹ Apriyani, Hibana, dan Suhrahman, *Pengaruh Metode Bermain terhadap Perkembangan Sosial Emosional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, Raudhatul Athfal, Jurnal Golden Age, Vol. 5, No. 2, (Jambi: Universitas Jambi, 2021), h. 145.

belajar sambil bermain dalam pembelajaran angklung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.¹² Persamaan dari penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan metode belajar sambil bermain terhadap anak usia dini. Yang membedakan dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitiannya, yaitu penelitian ini berfokus kepada peningkatan prestasi belajar anak secara umum, sedangkan penelitian Putri berorientasi pada pembelajaran seni musik.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Aisyah dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Usia Dini” yang diterbitkan pada tahun 2018. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode bermain dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan pemahaman anak usia dini secara signifikan. Anak-anak lebih cepat mengenal warna angka, dan huruf melalui permainan edukatif dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa.¹³

¹² Diah Rizky Kartika Putri, *Pembelajaran Angklung Menggunakan Metode Belajar Sambil Bermain*, Harmonia: Journal of Arts Research and Education, Vol. 12, No. 2, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2012), h. 116-124.

¹³ Aisyah, *Pengaruh Metode Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 4, No. 2, (Jakarta: Kemendikbud, 2018), h. 45.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Belajar Sambil Bermain

1. Pengertian Metode Belajar Sambil Bermain

Metode adalah cara atau langkah yang digunakan secara sistematis dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu proses. Dalam konteks pendidikan, metode merupakan cara yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan juga efisien.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan (baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan), sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya secara sadar dan juga terarah.¹⁴

Bermain adalah aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dan dilakukan secara sukarela tanpa paksaan, yang memiliki peran penting dalam perkembangan fisik, mental, sosial, dan juga emosi anak-anak.¹⁵ Melalui bermain, anak dapat belajar mengenal lingkungan, melatih kemampuan berpikir, serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosialnya.

Pembelajaran pada umumnya selalu menggunakan strategi teknik dan metode dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, beragam metode yang digunakan sesuai dengan kebutuhan atau disesuaikan dengan materi pembelajaran, namun pada umumnya di pendidikan anak usia dini metode yang sering digunakan adalah metode bermain sambil belajar.

Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya. karena pada usia dini adalah masa-masa

¹⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 2.

¹⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 2003) h. 112.

perkembangan memori otak sangat pesat yang disebut masa emas (*Golden Age*). Dengan cara ini maka dapat mengembangkan multiple intelegenci anak dengan pembelajaran yang menyenangkan akan merangsang multiple intelegenci anak yang dimiliki setiap anak.

Bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel, semakin suatu aktivitas memiliki ciri-ciri tersebut itu semakin merupakan bermain.¹⁶

Bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Perkembangan bermain berkaitan dengan perkembangan kecerdasan seseorang.¹⁷ Tahap perkembangan dengan permainan. Permainan fungsional dihubungkan dengan sensorimotor, simbolik berkaitan dengan praoperasional, dan aturan bermain berkaitan dengan konkrit operasional.¹⁸ Pada tahap pra-operasional konkrit, anak mulai menggunakan simbol-simbol dalam bermain.

Dalam bermain, anak mulai menirukan peran tertentu. Anak akan menirukan peran orang-orang disekitar atau yang diketahui walaupun kadang terjadi modifikasi atau perubahan dalam memainkan peran tersebut. Pada tahap operasi-operasi konkrit anak, bermain dengan menunjukkan adanya kombinasi dalam berbagai aktivitas, baik fisik maupun bahasa. Mulai kelihatan bentuk-bentuk abstrak dalam permainan yang dilakukannya.

Konsep belajar sambil bermain merupakan pembelajaran anak usia dini menggunakan metode bermain sambil belajar, hal ini karena akan menjadi salah satu faktor pada kecerdasan anak, sejalan dengan tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak (motivasi intrinsik) karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh, tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan

¹⁶ Solehuddin, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: Yayasan Pendidikan Pasundan), h. 85.

¹⁷ Jean Piaget, *Perkembangan Kognitif Anak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 48.

¹⁸ Ahmad Yus, *Model Pendidikan: Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 67.

untuk dilakukan (pengaruh positif)¹⁹. Bukan dikerjakan sambil lalu dan tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya. melainkan lebih bersifat pura-pura, cara/ tujuan bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. karena anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan, kelenturan karena bermain merupakan perilaku yang lentur dan kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.²⁰

Metode belajar sambil bermain itu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas bermain dengan kegiatan belajar, sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara menyenangkan tanpa merasa terbebani. Metode ini sangat bagus untuk diterapkan pada anak usia dini, karena dunia anak pada dasarnya adalah dunia bermain.

2. Tujuan Metode Belajar Sambil Bermain

Tujuan belajar sambil bermain diterapkan dalam Pendidikan anak usia dini bukan hanya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar anak, tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan imajinasi anak secara optimal. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar memecahkan masalah sederhana, melatih konsentrasi dan juga daya ingat, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian dalam mengemukakan suatu pendapat. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di RA/TK harus dirancang dalam bentuk

¹⁹ Dworetzky, *Introduction to Child Development*, (New York: West Publishing, 1990), h. 395, dalam Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 31

²⁰ Rahmat Sinaga, *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Prestasi Belajar Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 1, (Medan: Universitas Negeri Medan, 2018), h. 45.

permainan yang memiliki nilai edukatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.²¹

Pada hakikatnya, tujuan utama metode belajar sambil bermain adalah memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada seorang anak. Pengalaman belajar yang bermakna merupakan pengalaman yang diperoleh secara langsung melalui kegiatan mengamati, mencoba, mengeksplorasi, bertanya, dan menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari. Dengan demikian, anak tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami makna dari apa yang dipelajari melalui pengalaman nyata.²²

Selain menumbuhkan aspek kognitif, metode belajar juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Anak usia dini pada umumnya lebih mudah tertarik pada kegiatan yang bersifat menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berupa penjelasan dari guru. Ketika pembelajaran dibuat dalam bentuk permainan, anak akan merasa senang mengikuti kegiatan belajar sehingga muncul motivasi untuk belajar tanpa mereka merasa dalam keadaan terpaksa.²³

Selanjutnya, ada tujuan dalam menumbuhkan kemampuan social dan emosional anak. Dalam berbagai aktivitas bermain, anak belajar bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, menghargai pendapat teman, serta menyelesaikan konflik secara sederhana. Pengalaman tersebut sangat penting karena anak usia dini sedang berada dalam tahap belajar berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Melalui kegiatan bermain kelompok, anak juga belajar membangun rasa percaya diri, empati, tanggung jawab, dan sikap disiplin.²⁴

Metode belajar sambil bermain juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan Bahasa anak. Selama bermain, anak akan berkomunikasi dengan guru maupun teman sebayanya. Interaksi tersebut memperkaya kosa kata,

²¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 62.

²² Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 118.

²³ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 98.

²⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 103.

melatih kemampuan bicara, mendengarkan, bertanya, dan mengungkapkan pendapat. Semakin sering anak berinteraksi dalam kegiatan bermain, maka semakin baik pula perkembangan kemampuan bahasanya.²⁵

Metode belajar sambil bermain bertujuan mengembangkan kreativitas dan kemampuan dalam berpikir kritis. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, menemukan bagaimana cara dalam menyelesaikan suatu masalah, serta juga menghasilkan ide-ide baru.²⁶

Metode belajar sambil bermain juga dapat membantu guru-guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Selain itu, metode ini juga dapat menanamkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan kemandirian pada anak usia dini.

3. Manfaat Metode Belajar Sambil Bermain

Bermain sambil belajar tentunya permainan yang dilakukan sambil belajar agar anak tidak merasa bosan atau jenuh dengan terpacunya pada pembelajaran. Bermain sambil belajar juga dapat meningkatkan kemampuan fungsi-fungsi kognitif, psikomotor dan afektif anak. Guru dapat memilih berbagai jenis permainan yang sudah ada ataupun dapat membuat jenis permainan sendiri²⁷. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya secara optimal, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman nyata. Dalam kegiatan bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan imajinasi, serta melatih kemampuan berpikir dan berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu,

²⁵ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 85.

²⁶ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 145.

²⁷ Nurdiani, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), h. 56.

pembelajaran yang dikemas melalui kegiatan bermain akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.²⁸

Dengan bermain sambil belajar anak akan mendapatkan banyak manfaat, diantara manfaatnya adalah:

a. Meningkatkan Fungsi Kognitif

Melalui permainan edukatif, anak belajar mengenal konsep angka, huruf, warna, bentuk, ukuran, pola, serta hubungan sebab akibat. Anak-anak juga dilatih untuk berpikir logis, mengamati, membandingkan, mengelompokkan, dan memecakan suatu masalah sederhana. Bermain tidak hanya sekedar meluapkan kesenangan semata. Bermain juga dapat dijadikan wadah untuk melakukan stimulasi kemampuan anak cara yang menyenangkan. Aktivitas tersebut membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak sejak usia dini.²⁹

b. Menjadi Lebih Kreatif

Aktivitas bermain bermanfaat untuk membuat anak lebih kreatif. Ketika bermain, anak dapat mengembangkan proses berpikirnya serta ide-ide baru sehingga kreativitasnya terbentuk. Untuk itu perlu memberikan keleluasaan kepada anak untuk bermain dengan imajinasinya sendiri, guru cukup memberikan aturan-aturan mainnya.

c. Mengasah Kemampuan Komunikasi dan Berbahasa

Sejalan dengan poin yang telah dijelaskan sebelumnya, bermain dapat membantu melatih kemampuan komunikasi. Saat bermain, guru dapat meminta anak menjelaskan urutan-urutan bermain, atau menjelaskan apa saja yang dilakukan ketika bermain. Mereka belajar mendengarkan, berbicara, bertanya, menjawab pertanyaan, serta mengungkapkan ide dan perasaannya. Semakin sering anak berinteraksi dalam kegiatan bermain,

²⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 145-148.

²⁹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 118-123.

semakin berkembang pula kemampuan berbahasa dan kosakata yang dimilikinya.

d. Melatih Pengendalian Diri dan Emosi

Kegiatan bermain berkaitan dengan kontrol emosi anak. Sebab, dengan bermain anak dapat melatih pengendalian dirinya terutama jika ia bermain bersama teman atau orang lain. Dengan bermain bersama, anak berlatih untuk memberikan giliran bermain kepada temannya secara bergantian. Hal ini nantinya dapat mengurangi perilaku egois pada anak.

e. Melatih Keterampilan Sosial dan Empati

Bermain dapat melatih keterampilan sosial anak dan rasa empati kepada sesama teman atau lingkungan sekitar. Dalam permainan kelompok, anak belajar bekerja sama, berbagi, menghargai pendapat teman, menunggu giliran, menaati aturan, serta menyelesaikan konflik secara sederhana. Pengalaman tersebut membentuk sikap disiplin, tanggung jawab, empati, dan rasa percaya diri yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.³⁰

f. Memiliki Hubungan Interpersonal yang Lebih Baik

Permainan akan membuat anak lebih mudah bergaul tidak menutup diri dan lebih berani berinteraksi.

g. Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik

Permainan yang melibatkan aktifitas fisik sangatlah penting bagi anak sehingga anak tidak hanya mendapatkan kesenangan tapi juga mendapatkan tubuh yang lebih sehat dan bugar.

Mendapatkan keterampilan hidup bisa didapat saat bermain, ketika bermain anak dilatih untuk menghadapi tantangan serta menganalisis sekaligus menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.

Berbagai permainan, seperti berlari, melompat, Menyusun balok, menggambar, menggunting, dan meronce dapat melatih koordinasi gerak tubuh, keseimbangan, kekuatan otot, serta keterampilan motorik halus dan

³⁰ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 140-144.

motorik kasar. Perkembangan fisik yang baik akan mendukung kesiapan anak dalam mengikuti proses pembelajaran selanjutnya.³¹

h. Membuat Anak Lebih Bahagia

Ketika bermain, hormon dalam tubuh yang menghasilkan rasa senang akan dikeluarkan sehingga anak merasa senang. Hal ini akan membuat mental anak menjadi lebih stabil, terhindar dari kondisi tantrum, dan gangguan emosi lainnya.

i. Mengembangkan Sikap Sportif pada Anak

Dalam sebuah permainan, ada kalanya menang dan ada kalanya kalah. Anak terbiasa dengan kalah dan menang dalam sebuah permainan, sehingga timbul sikap sportif, tidak akan rendah diri jika kalah dan tidak akan tinggi hati jika menang.

j. Menemukan Minat dan Motivasi Belajar

Setiap Guru tentu ingin mengetahui minat anak didiknya, sehingga bisa mengembangkan potensi dalam diri anak secara maksimal. Bermain dapat mengungkapkan minat dan bakat anak secara alami, sehingga memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran secara diferensiasi.

Anak usia dini lebih mudah tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dibandingkan pembelajaran yang bersifat monoton. Suasana belajar yang menyenangkan membuat anak merasa nyaman, antusias, dan tidak mudah bosan. Kondisi tersebut mendorong anak untuk lebih aktif mengikuti kegiatan belajar yang berpartisipasi dalam setiap aktivitas yang diberikan guru.³²

k. Belajar Memecahkan Masalah

Dalam permainan anak akan tertantang untuk memecahkan masalah dengan mengerahkan segenap pikiran dan kreativitas mereka. Sehingga anak akan terlatih untuk mengutarakan pendapat dan memecahkan masalah.

³¹ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 115-120.

³² E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 80-83.

Dari beberapa pandangan yang telah dikemukakan dapat dinyatakan bahwa bermain merupakan proses belajar, baik disadari anak atau tidak anak telah belajar sesuatu yang berguna bagi kehidupannya. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa bermain sambil belajar bagi anak sangat besar manfaatnya. Bermain berguna untuk mengembangkan diri anak. Bermain memberi kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan anak. Ketika bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.³³

4. Prinsip-Prinsip Metode Belajar Sambil Bermain

Metode belajar sambil bermain merupakan pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa bermain adalah cara belajar yang paling alami bagi anak usia dini. Prinsip-prinsip tersebut menjadi pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak.

Prinsip-prinsip yang terdapat pada metode belajar sambil bermain ini yaitu sebagai berikut:

a. Berorientasi pada Kebutuhan Anak

Setiap anak memiliki karakteristik, kemampuan, minat, dan tahap perkembangan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang berdasarkan kebutuhan perkembangan anak, bukan semata-mata berdasarkan target materi yang harus diselesaikan guru.

Pendidikan anak usia dini harus mengutamakan pemenuhan kebutuhan belajar anak melalui kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga anak dapat belajar secara optimal tanpa merasa terbebani.³⁴

b. Belajar Melalui Bermain

Bermain merupakan media utama bagi anak untuk memperoleh pengalaman belajar. Pada usia dini, anak lebih mudah memahami suatu

³³ Maria Montessori, *Sudono, Sumber Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2000), h. 45.

³⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 35-38.

konsep apabila diperoleh melalui kegiatan yang menyenangkan daripada melalui ceramah ataupun hafalan. Ketika bermain, anak akan mengamati, mencoba, bertanya, dan menemukan sendiri berbagai pengetahuan baru. Oleh sebab itu, seluruh kegiatan pembelajaran di TK/RA hendaknya dikemas dalam bentuk permainan yang memiliki nilai edukatif.³⁵

c. Berpusat pada Anak (*child centered learning*)

Dalam metode belajar sambil bermain, anak menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif mengeksplorasi lingkungan, mengemukakan pendapat, memilih kegiatan, serta menyelesaikan masalah sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, anak dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan mampu membangun pengetahuannya sendiri.³⁶

d. Menggunakan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar

Lingkungan sekitar merupakan media belajar yang sangat kaya bagi anak usia dini. Guru dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar sekolah maupun rumah sebagai media pembelajaran. Seperti tanaman, hewan, pasir, air, batu, daun, atau benda-benda bekas yang aman digunakan. Pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan akan memberikan pengalaman nyata sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami oleh anak-anak.³⁷

5. Jenis-Jenis Metode Belajar Sambil Bermain

Kegiatan bermain yang diterapkan dalam Pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berekskserimen, berimajinasi, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

³⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 120-123.

³⁶ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 66-69.

³⁷ Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, *Pedoman Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), h. 15-20.

Dengan demikian, anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas yang sesuai dengan dunia mereka.³⁸

a. Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran merupakan kegiatan bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan tokoh tertentu dalam kehidupan sehari-hari, seperti menjadi guru, dokter, polisi, pedagang, petani, atau anggota keluarga. Melalui kegiatan ini, anak belajar memahami peran sosial, melatih kemampuan berkomunikasi, meningkatkan rasa percaya diri, serta mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.

Bermain peran mampu membantu anak mengembangkan kemampuan Bahasa, kecerdasan interpersonal, dan kemampuan memecahkan masalah melalui interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung. Anak juga belajar memahami perasaan orang lain sehingga dapat menumbuhkan sikap empati dan tanggung jawab.³⁹

b. Bermain Balok

Bermain balok merupakan salah satu permainan konstruktif yang sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kreativitas anak. Anak diberi kesempatan untuk menyusun balok menjadi berbagai bentuk, seperti rumah, jembatan, menara, sekolah, atau bangunan lainnya sesuai dengan imajinasinya.

Melalui kegiatan bermain balok, anak belajar mengenal konsep ukuran, bentuk, keseimbangan, pola, serta hubungan sebab-akibat. Selain itu, permainan ini juga melatih koordinasi mata dan tangan, kemampuan bekerja sama, serta ketelitian dalam menyelesaikan suatu tugas.

c. Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan berbagai jenis permainan yang dirancang secara khusus untuk membantu proses pembelajaran anak usia

³⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 146-150.

³⁹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 124-129.

dini. Contohnya adalah puzzle, kartu huruf, kartu angka, balok angka, permainan mencocokkan gambar, dan permainan berhitung sederhana.

Penggunaan APE dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi, motivasi, serta kemampuan berpikir anak karena pembelajaran dilakukan melalui media yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penggunaan APE juga membantu guru menyampaikan materi secara konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh anak.⁴⁰

d. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai-nilai budaya, kerja sama, sportivitas, serta tanggung jawab. Selain melestarikan budaya lokal, permainan tradisional juga mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar, kemampuan sosial, keterampilan berkomunikasi, serta membangun karakter anak. Anak belajar mematuhi aturan permainan, bekerja sama dengan teman, menerima kemenangan maupun kekalahan, dan menghargai orang lain. Contoh permainan tradisional yang dapat diterapkan di PAUD antara lain engklek, congklak, gobak sodor, petak umpet, lompat tali, dan bakiak.

e. Bermain Musik dan Bernyanyi

Musik dan lagu merupakan media pembelajaran yang sangat disukai oleh anak usia dini. Melalui kegiatan bernyanyi sambil bergerak, anak belajar mengenal kosakata baru, melatih daya ingat, meningkatkan kemampuan bahasa, serta mengembangkan koordinasi gerak tubuh.

Pembelajaran melalui musik dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Lagu-lagu yang digunakan dalam pembelajaran juga dapat membantu anak memahami konsep-konsep sederhana, seperti warna, angka, huruf, nama anggota tubuh, maupun nilai-nilai moral dan keagamaan.⁴¹

⁴⁰ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 82-86.

⁴¹ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 135-

f. Bermain di Alam (*Outdoor Learning*)

Pembelajaran di luar kelas memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara langsung melalui lingkungan alam. Guru dapat mengajak anak mengamati tanaman, hewan, cuaca, batu, air, maupun berbagai benda yang terdapat di sekitar sekolah.

Kegiatan ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu anak, melatih kemampuan observasi, memperkaya pengalaman belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah sejak dini. Selain itu, aktivitas di luar ruangan juga bermanfaat bagi perkembangan fisik dan kesehatan anak karena memberikan kesempatan untuk bergerak secara aktif.

g. Bermain Puzzle dan Permainan Logika

Puzzle merupakan permainan edukatif yang bertujuan melatih konsentrasi, ketelitian, daya ingat, serta kemampuan memecahkan masalah. Anak belajar menyusun potongan-potongan gambar menjadi bentuk yang utuh dengan menggunakan kemampuan berpikir logis.

Selain puzzle, permainan seperti mencocokkan gambar, menyusun pola, mengelompokkan warna, atau permainan klasifikasi juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak sekaligus melatih kesabaran dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas.

6. Langkah-Langkah Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain

Penerapan metode belajar sambil bermain perlu dirancang secara sistematis agar kegiatan bermain tidak hanya memberikan kesenangan kepada anak, tetapi juga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pendidikan anak usia dini, bermain merupakan media utama yang digunakan guru untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

Bermain merupakan sarana belajar yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman secara langsung melalui kegiatan yang menyenangkan, sehingga guru perlu merancang setiap aktivitas bermain sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

a. Menerapkan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena menjadi pedoman bagi guru dalam menentukan strategi, metode, media, dan bentuk evaluasi yang akan digunakan. Tujuan tersebut harus mengacu pada kurikulum yang berlaku sehingga kegiatan bermain tetap memiliki arah dan tujuan yang jelas.

b. Memilih Jenis Permainan yang Sesuai

Setelah tujuan pembelajaran ditentukan, guru memilih jenis permainan yang sesuai dengan materi dan karakteristik anak. Permainan yang dipilih hendaknya mampu merangsang keaktifan, kreativitas, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir anak.

c. Melaksanakan Kegiatan Bermain

Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan apabila diperlukan, bukan sebagai pusat pembelajaran. Anak didorong untuk aktif mencari pengalaman sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Anak akan lebih mudah memahami suatu konsep apabila mereka mengalami dan mempraktikkannya secara langsung melalui aktivitas nyata.⁴²

d. Memberikan Motivasi dan Penguatan

Selama kegiatan berlangsung, guru perlu memberikan motivasi dan penguatan kepada anak, baik dalam bentuk pujian, tepuk tangan, penghargaan sederhana, maupun kata-kata yang membangun semangat belajar. Pemberian motivasi yang tepat dapat meningkatkan minat belajar, rasa percaya diri, dan semangat anak dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

e. Melakukan Penilaian dan Refleksi

Selain menilai perkembangan anak, guru juga melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan kegiatan yang telah dilaksanakan

⁴² Jean Piaget, *The Psychology Of The Child* (New York: Basic Book, 1969), h. 67-72.

sehingga dapat menjadi dasar dalam memperbaiki pembelajaran berikutnya.

Evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran sekaligus sebagai dasar dalam melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran di masa mendatang.

7. Kelebihan dan Kekurangan Metode Belajar Sambil Bermain

Metode belajar sambil bermain merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat dianjurkan dalam pendidikan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia dini pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bereksplorasi, aktif bergerak, serta belajar melalui pengalaman langsung. Oleh sebab itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih mudah diterima oleh anak dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Namun demikian, sebagaimana metode pembelajaran lainnya, metode belajar sambil bermain memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami oleh guru agar dapat diterapkan secara optimal.

a. Kelebihan Metode Belajar Sambil Bermain

Salah satu kelebihan utama metode belajar sambil bermain adalah mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas bermain menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak mengikuti kegiatan belajar dengan antusias tanpa merasa terpaksa. Ketika anak merasa senang, mereka akan lebih mudah berkonsentrasi, memahami materi, dan mengingat pengalaman belajar yang diperoleh.

Bermain merupakan aktivitas yang mampu membangkitkan motivasi intrinsik anak sehingga proses belajar berlangsung secara alami dan bermakna.⁴³

⁴³ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 121–125.

Kelebihan berikutnya adalah mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu. Melalui berbagai kegiatan bermain, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, seni, moral, serta kemampuan berpikir. Misalnya, ketika bermain balok, anak belajar mengenal bentuk dan ukuran, sekaligus melatih koordinasi motorik halus, kreativitas, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa satu aktivitas bermain dapat memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan secara bersamaan.⁴⁴

Selain itu, metode belajar sambil bermain mampu meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi anak. Dalam kegiatan bermain, anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi, mencoba berbagai cara, serta menciptakan ide-ide baru sesuai dengan imajinasinya. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan apabila diperlukan. Kesempatan tersebut membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan keberanian dalam mengemukakan gagasan.⁴⁵

Kelebihan lainnya adalah meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak. Melalui permainan kelompok, anak belajar bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, menghargai pendapat teman, serta menyelesaikan konflik secara sederhana. Aktivitas tersebut juga membantu anak mengembangkan rasa empati, tanggung jawab, disiplin, dan kepercayaan diri. Kemampuan sosial yang baik akan memudahkan anak beradaptasi dengan lingkungan sekolah maupun masyarakat.⁴⁶

Metode belajar sambil bermain juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam berbagai permainan edukatif, anak dihadapkan pada situasi yang menuntut mereka untuk mengamati, mencoba, membandingkan, mengelompokkan, serta

⁴⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 156–160.

⁴⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 160–164.

⁴⁶ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 140–145.

menemukan solusi terhadap suatu masalah. Misalnya, ketika menyusun puzzle atau balok, anak harus berpikir logis agar permainan dapat diselesaikan dengan baik. Pengalaman tersebut menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir ilmiah pada anak usia dini.⁴⁷

Kelebihan yang sangat penting dalam penelitian ini adalah bahwa metode belajar sambil bermain berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar anak. Anak yang belajar melalui kegiatan bermain cenderung lebih aktif, fokus, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Kondisi tersebut membuat anak lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik. Dengan demikian, metode belajar sambil bermain dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar anak TK.⁴⁸

b. Kekurangan Metode Belajar Sambil Bermain

Di samping memiliki banyak kelebihan, metode belajar sambil bermain juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan oleh guru. Salah satunya adalah membutuhkan persiapan yang lebih matang. Guru harus merancang kegiatan bermain, menentukan tujuan pembelajaran, menyiapkan media, serta mengatur waktu pelaksanaan dengan baik.

Apabila perencanaan kurang matang, kegiatan bermain dapat berubah menjadi aktivitas bermain bebas yang tidak mencapai tujuan pembelajaran.

Kelemahan berikutnya adalah membutuhkan media dan alat permainan yang memadai. Tidak semua lembaga PAUD memiliki sarana dan prasarana yang lengkap. Keterbatasan alat permainan edukatif sering menjadi kendala dalam menerapkan metode belajar sambil bermain secara optimal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif memanfaatkan bahan-

⁴⁷ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 132–136.

⁴⁸ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 88–91.

bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.⁴⁹

Selain itu, metode belajar sambil bermain juga memerlukan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Guru harus memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mencoba, bereksplorasi, dan menyelesaikan permainan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang agar seluruh anak memperoleh pengalaman belajar yang optimal.⁵⁰

Kekurangan lainnya adalah guru harus memiliki kreativitas dan kompetensi yang tinggi. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu merancang berbagai jenis permainan yang menarik, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan anak. Apabila guru kurang kreatif, kegiatan bermain akan terasa monoton sehingga anak mudah kehilangan minat belajar.⁵¹

Di samping itu, pengelolaan kelas dalam metode belajar sambil bermain sering kali menjadi tantangan tersendiri. Anak usia dini cenderung aktif bergerak sehingga suasana kelas dapat menjadi lebih ramai. Guru harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas agar kegiatan bermain tetap berjalan tertib, aman, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tanpa mengurangi kebebasan anak untuk bereksplorasi.

8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Metode Belajar Sambil Bermain

Keberhasilan penerapan metode belajar sambil bermain dalam pembelajaran anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Metode yang baik tidak akan memberikan hasil yang optimal

⁴⁹ Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, *Pedoman Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), h. 42–45.

⁵⁰ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 172.

⁵¹ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 150–153.

apabila tidak didukung oleh guru yang kompeten, media pembelajaran yang memadai, lingkungan belajar yang kondusif, serta dukungan dari orang tua.

Keberhasilan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas guru, karakteristik peserta didik, sarana prasarana, lingkungan belajar, serta kerja sama antara sekolah dan keluarga. Berikut merupakan faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan metode belajar sambil bermain.

a. Kompetensi Guru

Guru merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan penerapan metode belajar sambil bermain. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, sekaligus evaluator dalam proses pembelajaran.

Guru dituntut memiliki kemampuan dalam merancang kegiatan bermain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memilih media yang tepat, mengelola kelas, serta melakukan penilaian terhadap perkembangan anak. Selain itu, guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak merasa nyaman mengikuti proses pembelajaran. Semakin tinggi kompetensi guru, semakin besar peluang keberhasilan metode belajar sambil bermain dalam meningkatkan prestasi belajar anak.⁵²

b. Karakteristik Anak

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik dari segi kemampuan, minat, bakat, gaya belajar, maupun tingkat perkembangan. Perbedaan tersebut harus menjadi pertimbangan guru dalam memilih jenis permainan yang akan digunakan.

Anak yang memiliki minat tinggi terhadap suatu permainan cenderung lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan anak yang kurang tertarik. Oleh karena itu, guru perlu memberikan variasi permainan

⁵² Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013) h. 176-180.

agar seluruh anak memperoleh kesempatan belajar sesuai dengan kebutuhan dan potensinya masing-masing.⁵³

c. Media dan Alat Permainan Edukatif (APE)

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan metode belajar sambil bermain. Penggunaan media yang menarik akan meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar.

Media yang digunakan hendaknya sesuai dengan usia anak, aman, mudah digunakan, serta mampu membantu anak memahami konsep yang dipelajari. Guru dapat memanfaatkan berbagai alat permainan edukatif, seperti balok, puzzle, kartu huruf, kartu angka, permainan konstruktif, maupun media yang berasal dari lingkungan sekitar. Semakin menarik media yang digunakan, semakin besar minat anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

d. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang aman, nyaman, bersih, dan kondusif akan memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Anak akan lebih leluasa bereksplorasi apabila lingkungan belajar mendukung aktivitas bermain.

Lingkungan belajar tidak hanya mencakup ruang kelas, tetapi juga halaman sekolah, taman bermain, serta lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas memberikan pengalaman langsung kepada anak sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

e. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana menjadi faktor pendukung keberhasilan metode belajar sambil bermain. Sekolah yang memiliki ruang bermain,

⁵³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017) h. 181-184.

alat permainan edukatif, perpustakaan, serta fasilitas pembelajaran yang memadai akan lebih mudah menerapkan pembelajaran berbasis bermain dibandingkan sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas.

Meskipun demikian, keterbatasan sarana bukan berarti menjadi penghambat utama. Guru tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar, seperti kardus bekas, botol plastik, daun, pasir, batu, atau benda-benda alam lainnya sebagai media bermain edukatif.

f. Dukungan Orang Tua

Keberhasilan pembelajaran anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh kegiatan di sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh dukungan orang tua di rumah. Orang tua berperan dalam memberikan motivasi, perhatian, serta kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengalaman belajar melalui kegiatan bermain di lingkungan keluarga.

Kerja sama antara guru dan orang tua sangat penting agar pembelajaran yang dilakukan di sekolah dapat dilanjutkan di rumah. Misalnya, guru memberikan saran kepada orang tua untuk mengajak anak bermain sambil belajar mengenal huruf, angka, warna, atau bentuk melalui permainan sederhana di rumah. Dukungan tersebut akan memperkuat hasil belajar yang diperoleh anak di sekolah.

g. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan faktor yang menentukan keberhasilan pelaksanaan metode belajar sambil bermain. Guru harus menyusun tujuan pembelajaran, memilih jenis permainan, menentukan media, mengatur waktu, serta merancang kegiatan evaluasi sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Perencanaan yang baik akan membantu guru mengelola kegiatan bermain secara sistematis sehingga pembelajaran tetap terarah pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Sebaliknya, apabila pembelajaran tidak direncanakan dengan baik, kegiatan bermain berpotensi kehilangan nilai edukatif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai.

h. Motivasi Belajar Anak

Motivasi belajar merupakan dorongan yang menyebabkan anak ingin mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak yang memiliki motivasi tinggi akan lebih aktif bertanya, mencoba, dan menyelesaikan berbagai aktivitas yang diberikan guru.

Metode belajar sambil bermain pada dasarnya dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui kegiatan yang menyenangkan. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki anak, semakin besar peluang mereka mencapai prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru perlu memberikan penghargaan, pujian, dan penguatan positif agar motivasi belajar anak tetap terpelihara.

B. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau perubahan perilaku. Prestasi belajar menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Tinggi rendahnya prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik itu faktor internal, seperti motivasi, minat, kemampuan intelektual, kondisi fisik, dan kesiapan belajar, maupun faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga, sekolah, metode pembelajaran, kompetensi guru, serta ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran.

Prestasi belajar merupakan Tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Prestasi belajar merupakan Tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai, skor, atau deskripsi hasil belajar yang menunjukkan Tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.⁵⁴

1. Peningkatan Prestasi Belajar

⁵⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), h. 14.

Prestasi belajar merupakan sebuah hasil yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang mencerminkan penguasaan pengetahuan, biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai, keterampilan ataupun dalam bentuk perubahan perilaku.⁵⁵

Anak yang belajar melalui permainan edukatif akan lebih mudah memahami materi karena mereka memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Pengalaman tersebut membuat konsep yang dielajari lebih mudah diingat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan meningkatnya motivasi, perhatian, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran, hasil belajar yang diperoleh juga akan semakin baik.⁵⁶

Dalam konteks RA, peningkatan prestasi belajar tidak hanya dilihat dari nilai angka, tetapi juga dari:

- a. Kemampuan mengenal huruf, angka, dan warna
- b. Kemampuan berkomunikasi
- c. Keterampilan motorik
- d. Sikap sosial dan emosional

Indikator yang dapat digunakan dalam peningkatan prestasi belajar, antara lain:

- a. Aspek Kognitif
 - 1) Anak mampu mengenal huruf dan angka
 - 2) Anak mampu memahami instruksi sederhana
- b. Aspek Afektif
 - 1) Anak menunjukkan minat dan antusias belajar
 - 2) Anak lebih percaya diri
- c. Aspek Psikomotori

Anak mampu melakukan aktivitas motorik (menggambar, Menyusun balok, dll.)

⁵⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) h. 22.

⁵⁶ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 170-173.

2. **Faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri siswa ataupun dari luar.

Faktor tersebut dapat dibedakan menjadi 2 faktor, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti kesehatan, tingkat kecerdasan, minat, motivasi, serta kesiapan dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dan kondisi fisik yang baik cenderung lebih mudah mencapai prestasi belajar yang optimal.

b. Faktor Eksternal

Pada faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Lingkungan keluarga yang mendukung, suasana sekolah yang kondusif, serta penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Seperti metode belajar sambil bermain pada anak usia dini, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa yang belajar, sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar mereka.

3. **Indikator Prestasi Belajar Siswa RA**

Prestasi belajar pada anak usia dini berbeda dengan prestasi belajar pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah. Pada pendidikan anak usia dini, prestasi belajar tidak hanya diukur melalui kemampuan akademik, tetapi juga melalui perkembangan seluruh aspek perkembangan anak sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

Prestasi belajar anak usia dini dapat dilihat dari perubahan kemampuan anak setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan berpikir, berbahasa, berinteraksi, berkarya, serta menyelesaikan berbagai tugas perkembangan sesuai dengan usianya.

Tabel 2.1 Indikator Prestasi Belajar Aspek Bahasa

Indikator Prestasi Belajar Aspek Bahasa	Deskripsi Kemampuan Anak	Capaian Pembelajaran	Kriteria Penelitian			
			1	2	3	4
Menyimak	Anak mampu mendengarkan dan memahami lagu, cerita, atau instruksi sederhana dari guru	Anak mampu mengenali, memahami, dan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari.				
Berbicara	Anak mampu mengucapkan kata atau kalimat sederhana dan berkomunikasi dengan guru maupun teman.	Anak mampu menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan keinginannya.				
Kosakata	Anak mampu mengenal, menyebutkan, dan menggunakan kosakata baru yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran.	Anak mampu memahami dan menggunakan berbagai kosakata dalam berkomunikasi.				
Menjawab Pertanyaan	Anak mampu menjawab	Anak mampu memahami				

	pertanyaan sederhana yang diberikan guru sesuai dengan kegiatan yang dilakukan.	informasi yang disampaikan melalui bahasa.				
Mengungkapkan Bahasa	Anak mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, atau ide secara sederhana.	Anak mampu mengungkapkan bahasa secara sederhana sesuai dengan pengalaman dan konteksnya.				
Mengenal Huruf dan Bunyi	Anak mampu mengenali huruf sederhana dan menirukan bunyi atau pengucapannya.	Anak mampu menggali simbol-simbol Bahasa dan memahami hubungan antara symbol dengan bunyinya secara sederhana.				

Sumber: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

4. Penilaian Prestasi Belajar Anak

Penilaian prestasi belajar merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi mengenai perkembangan kemampuan anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada pendidikan anak usia dini, penilaian tidak hanya bertujuan untuk mengetahui hasil belajar anak, tetapi juga untuk memantau pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu,

penilaian dilakukan secara berkesinambungan, autentik, objektif, dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak.

Penilaian merupakan proses mengumpulkan, mengolah, dan menginterpretasikan data tentang tingkat pencapaian perkembangan anak yang dilakukan secara sistematis, terukur, berkelanjutan, dan menyeluruh sebagai dasar dalam pengambilan keputusan pembelajaran.⁵⁷

Penilaian pada anak usia dini lebih menekankan pada proses perkembangan anak daripada hasil akhir. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kemajuan perkembangan anak sehingga guru dapat memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak.

a. Tujuan Penilaian Prestasi Belajar

Penilaian prestasi belajar pada anak usia dini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

- 1) Mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru.
- 3) Menentukan bentuk stimulasi atau tindak lanjut yang sesuai dengan kebutuhan anak.
- 4) Memberikan informasi kepada orang tua mengenai perkembangan anak.
- 5) Menjadi dasar bagi guru dalam menyusun program pembelajaran berikutnya.

b. Prinsip-Prinsip Penilaian

Pelaksanaan penilaian pada pendidikan anak usia dini harus memperhatikan beberapa prinsip agar hasil penilaian benar-benar menggambarkan perkembangan anak.

Prinsip-prinsip penilaian meliputi:

- 1) Bersifat edukatif, yaitu mendukung perkembangan anak.

⁵⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

- 2) Objektif, berdasarkan fakta yang diperoleh selama proses pembelajaran.
 - 3) Akuntabel, dapat dipertanggungjawabkan.
 - 4) Transparan, sehingga hasil penilaian dapat dipahami oleh guru maupun orang tua.
 - 5) Berkesinambungan, dilakukan secara terus-menerus selama proses pembelajaran berlangsung.
 - 6) Menyeluruh, mencakup seluruh aspek perkembangan anak.
- c. Teknik Penilaian Prestasi Belajar Anak

Beberapa teknik penilaian yang umum digunakan adalah sebagai berikut.

1) Observasi

Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku, aktivitas, dan perkembangan anak selama mengikuti proses pembelajaran. Guru mengamati bagaimana anak berinteraksi dengan teman, mengikuti aturan permainan, menyelesaikan tugas, serta menunjukkan kemampuan sesuai indikator perkembangan.

2) Unjuk Kerja (*Performance Assessment*)

Penilaian unjuk kerja dilakukan dengan mengamati kemampuan anak ketika melakukan suatu aktivitas atau tugas tertentu. Misalnya, kemampuan menyusun balok, menggambar, mewarnai, bernyanyi, bercerita, menghafal doa, atau melakukan gerakan senam.

3) Hasil Karya

Melalui hasil karya, guru dapat mengetahui tingkat kreativitas, ketelitian, serta perkembangan motorik halus anak. Guru sebaiknya menyimpan hasil karya anak sebagai dokumentasi perkembangan dari waktu ke waktu.

4) Catatan Anekdote

Catatan anekdot adalah catatan singkat yang dibuat guru mengenai perilaku atau peristiwa penting yang dialami anak selama kegiatan pembelajaran. Catatan ini digunakan untuk mendokumentasikan

perkembangan yang tidak selalu dapat terlihat melalui observasi biasa.

5) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bukti perkembangan anak, seperti foto kegiatan, video, hasil karya, maupun portofolio perkembangan. Dokumentasi membantu guru dan orang tua melihat perkembangan anak secara berkelanjutan dari waktu ke waktu.

C. Hubungan Metode Belajar Sambil Bermain terhadap Prestasi Belajar Anak

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Pemilihan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan membantu terciptanya pembelajaran yang efektif, aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pada pendidikan anak usia dini, metode belajar sambil bermain menjadi salah satu metode yang paling sesuai karena dunia anak tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain. Melalui bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat.

Bermain merupakan cara belajar yang paling efektif bagi anak usia dini karena melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, seperti aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, nilai agama dan moral, serta seni. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan membuat anak belajar tanpa merasa terbebani sehingga proses belajar berlangsung secara alami.⁵⁸

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana, prestasi belajar menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi

⁵⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 145-150.

pembelajaran yang dapat dilihat melalui perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.⁵⁹ Dengan demikian, semakin baik proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik, semakin besar peluang meningkatnya prestasi belajar yang dicapai.

Metode belajar sambil bermain memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan prestasi belajar anak. Hal ini disebabkan karena kegiatan bermain mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, rasa ingin tahu, kreativitas, serta keaktifan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Anak yang merasa senang ketika belajar akan lebih mudah memahami materi dibandingkan apabila pembelajaran dilakukan secara monoton dan hanya berpusat pada penjelasan guru.

Aktivitas bermain mampu merangsang perkembangan otak anak karena memberikan pengalaman belajar yang konkret. Ketika anak melakukan permainan edukatif, berbagai fungsi otak bekerja secara bersamaan, seperti kemampuan mengamati, mengingat, membandingkan, menganalisis, serta memecahkan masalah. Aktivitas tersebut akan meningkatkan kemampuan berpikir anak yang pada akhirnya berdampak terhadap peningkatan hasil belajar.

Selain meningkatkan kemampuan kognitif, metode belajar sambil bermain juga membantu perkembangan aspek bahasa. Selama bermain, anak berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya sehingga kemampuan berbicara, mendengarkan, dan memahami instruksi berkembang secara optimal. Perkembangan kemampuan bahasa tersebut akan mempermudah anak dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Metode belajar sambil bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi secara aktif melakukan berbagai kegiatan, seperti mengamati, mencoba, menyusun, menghitung, mencocokkan, menggambar, bernyanyi, dan bermain peran. Pengalaman langsung tersebut membuat konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka waktu yang lebih lama.

⁵⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 22-24.

D. Kerangka Berpikir

Prestasi belajar pada anak usia dini merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran di RA. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan siswa yang kurang aktif, cepat merasa bosan, dan kurangnya tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut dapat memengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan minat belajar anak-anak.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode belajar sambil bermain. Metode ini dapat menggabungkan kegiatan belajar dengan aktivitas bermain, sehingga seorang anak dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan tanpa merasa tertekan. Melalui kegiatan bermain, anak menjadi lebih aktif, kreatif, dan mudah memahami materi pembelajaran. Semakin baik penerapan metode belajar sambil bermain, maka semakin meningkat pula prestasi belajar siswa.

E. Implementasi Metode Belajar sambil Bermain

Bermain adalah aktivitas yang melibatkan seluruh kemampuan anak dan merupakan metode utama untuk mengenal dunia sekitar. Implementasi metode ini dalam pembelajaran harus dirancang agar anak-anak dapat belajar sambil menikmati prosesnya.

Implementasi metode bermain harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini yang pada dasarnya senang bergerak, bereksplorasi, dan mencoba hal-hal baru. Oleh karena itu, guru perlu merancang kegiatan bermain yang mengandung unsur edukatif sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.⁶⁰

Pelaksanaan metode bermain sambil belajar dimulai dari tahap perencanaan. Guru menyusun tujuan pembelajaran, menentukan indikator pencapaian perkembangan anak, memilih tema pembelajaran, serta menyiapkan media dan alat permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan materi. Perencanaan

⁶⁰ Moeslichatoen R., *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 24–31.

yang baik akan membantu guru mengelola kegiatan bermain secara terarah sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang optimal.⁶¹

Pada tahap pelaksanaan, guru menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Guru menjelaskan tujuan kegiatan, mengenalkan alat permainan, serta memberikan contoh cara bermain. Selanjutnya, anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif, baik secara individu maupun berkelompok. Dalam kegiatan ini guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang memberikan arahan apabila diperlukan tanpa mengurangi kesempatan anak untuk bereksplorasi.

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan usia anak akan meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.⁶²

Implementasi metode bermain sambil belajar juga menekankan keterlibatan aktif anak dalam setiap kegiatan. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi melakukan berbagai aktivitas seperti mengamati, menyusun balok, bermain peran, bernyanyi, menggambar, mewarnai, berhitung, mengenal huruf, maupun melakukan permainan sains sederhana. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar secara konkret sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Anak usia dini berada pada tahap praoperasional, sehingga pembelajaran akan lebih efektif apabila dilakukan melalui benda konkret, aktivitas langsung, dan pengalaman nyata. Bermain menjadi media yang tepat untuk membantu anak membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dialaminya sendiri.⁶³

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru melakukan pengamatan terhadap perkembangan anak. Penilaian dilakukan melalui observasi, unjuk kerja, hasil karya, catatan anekdot, maupun dokumentasi. Hasil penilaian digunakan

⁶¹ Masitoh, dkk., *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), h. 3.12–3.20.

⁶² Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 2.15–2.21.

⁶³ Jean Piaget, *The Psychology of the Child* (New York: Basic Books, 1969), h. 67–72.

untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak serta sebagai dasar dalam menyusun program pembelajaran berikutnya.

Selain itu, implementasi metode bermain sambil belajar memerlukan kerja sama antara guru, sekolah, dan orang tua. Orang tua diharapkan memberikan kesempatan kepada anak untuk melanjutkan pengalaman belajar melalui berbagai permainan edukatif di rumah. Dengan adanya kesinambungan antara pembelajaran di sekolah dan di rumah, perkembangan anak akan berlangsung lebih optimal.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pengertian Metode Secara Umum

Dari beberapa definisi menurut para ahli menyebutkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Berikut definisi-definisi menurut para ahli:

- 1) Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.⁶⁴
- 2) Metode adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar.⁶⁵
- 3) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁶⁶

Dari ketiga definisi diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan langkah-langkah dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru atau pendidik. Pendidik atau guru memilih metode yang cepat disesuaikan dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dapat disimpulkan dari berbagai pengertian di atas metode pembelajaran adalah cara dipergunakan oleh para guru pada saat berlangsungnya pembelajaran, untuk mengadakan interaksi guru dengan siswa. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa. Metode pengajaran dapat digambarkan secara umum yang merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran.

⁶⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010) h. 147.

⁶⁵ J. J. Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 3.

⁶⁶ Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) h. 273.

Untuk pelaksanaan pembelajaran, ada beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih. Setiap metode memiliki ciri khas tertentu dalam penggunaannya yang perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Metode pembelajaran yang dapat digunakan antara lain metode presentasi, metode diskusi, metode permainan, metode simulasi, metode bermain peran, metode tutorial, metode demonstrasi, metode penemuan, metode latihan, dan metode kerja sama. Dengan demikian, didalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.⁶⁷

B. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yang merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data untuk mengetahui “Pengaruh Metode Belajar Sambi Bermain Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di RA Fathun Qarib”.

Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan melalui analisis data yang berbentuk angka atau numerik.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*, dimana kelompok tes variabel dalam desain tersebut siswa diberikan tes awal (*pretest*) sebelum diterapkan metode belajar sambil bermain, kemudian setelah proses pembelajaran selesai siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan atau perubahan prestasi belajar yang terjadi.

Tabel 3.1 Desain Penelitian One-Group

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pretest (tes awal sebelum perlakuan)

⁶⁷ Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) h. 273.

X : Perlakuan berupa penerapan metode belajar sambil bermain

O₂ : Posttest (tes akhir setelah perlakuan)

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi peserta didik.
2. Memberikan pretest guna mengetahui kemampuan awal anak sebelum perlakuan.
3. Menerapkan metode belajar sambil bermain sesuai dengan rencana pembelajaran.
4. Mengamati aktivitas dan perkembangan anak selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Memberikan posttest setelah perlakuan selesai.
6. Menganalisis hasil pretest dan posttest menggunakan teknik statistik untuk mengetahui pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap prestasi belajar anak.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu kelompok yang hidup Bersama pada suatu tempat dan ingin dijadikan subjek suatu hasil penelitian. Populasi adalah keseluruhan obyek terukur yang menjadi satuan Pendidikan. Populasi juga disebut semua informasi yang kita minati dalam batas dan waktu yang kita tentukan. Adapun poulasi dalam penelitian ini adalah Seluruh siswa-siswi RA Fathun Qarib pada kelas B-1 yang pada saat penelitian dilakukan berjumlah 21 anak.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang akan diambil datanya. Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B-1 yang ada di RA Fathun Qarib dalam kelas Usman Bin Affan yang berjumlah 25 siswa.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam melakukan penelitian skripsi ini yaitu RA Fathun Qarib Kota Banda Aceh yang terletak di Jl. Lingkar Kampus UIN Ar-Raniry, Kopelma Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala, Kabupaten Banda Aceh.

Penelitian dilaksanakan pada hari Senin sampai dengan hari Jumat, mulai dari pukul 07.45 WIB sampai dengan pukul 12.00 WIB. Waktu tersebut disesuaikan dengan jam kegiatan belajar mengajar di RA Fathun Qarib.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan menggunakan metode tertentu. Sebuah penelitian akan dapat dilaksanakan dengan baik apabila ada alat bantu yang dipergunakan dengan baik dan mencapai tujuan peneliti secara sistematis dan mempermudah.⁶⁸

Instrumen yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data harus jelas, valid, benar keabsahan yang sangat menentukan tepat atau tidaknya dalam memilih instrumen dan berkenaan dengan yang diteliti dan dapat di analisis. Kedudukan instrumen dalam penelitian pada dasarnya merupakan sebuah alat yang sangat penting di lakukan peneliti, karena instrumen yang tepat akan mendapatkan hasil jawaban dari permasalahan dalam sebuah penelitian.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Anak

No.	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian	Keterangan
1	Anak hadir tepat waktu dalam kegiatan pembelajaran		
2	Anak memperhatikan penjelasan guru dengan seksama		
3	Anak antusias mengikuti kegiatan bermain		
4	Anak aktif bertanya tentang kegiatan yang dilakukan		

⁶⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 118.

5	Anak terlibat aktif dalam permainan		
6	Anak menyelesaikan tugas permainan sesuai arahan guru		

Tabel 3.3 Lembar Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

Nama Santri :

Nama Guru Pengamat :

Hari/ Tanggal/ Jam :

No.	Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak	Persentase
Talqin				
1	siswa mendengarkan dengan seksama saat guru membacakan ayat			
2	Siswa membacakan ayat sesuai dengan yang ditalqinkan oleh guru			
3	Siswa membacakan penggalan ayat yang dibacakan oleh guru			
4	Siswa mampu mengulang setiap penggalan ayat dengan tepat			
5	Siswa menggabungkan setiap penggalan ayat menjadi satu hafalan			
6	Siswa membacakan ayat dengan harakat yang benar			
Tikrar				
1	Siswa mengikuti sesi membaca berulang kali dengan teliti			
2	Siswa menghafal ayat per-ayat sesuai dengan Batasan materi			
3	Siswa mengulang hafalan sampai benar-benar lancar			
Tasmi'				
1	Siswa menyetorkan hafalan dengan fokus dan penuh perhatian			
2	Siswa berusaha menyelesaikan hafalannya sampai akhir tanpa bantuan guru			
Murajaah				
1	Siswa melakukan murajaah sesuai instruksi yang diberikan oleh guru			

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau strategi yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data-data atau informasi agar dapat menjelaskan permasalahan yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Lembar observasi digunakan untuk mengamati penerapan metode belajar sambil bermain selama proses pembelajaran. Supaya dapat mengobservasi dengan baik dan jelas, penulis bisa menggunakan beberapa alat bantu atau instrument, seperti lembar atau pedoman observasi yang digunakan agar kegiatan pengamatan lebih terarah dan juga jelas.

Observasi merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas anak selama proses pembelajaran menggunakan metode belajar sambil bermain. Observasi bertujuan untuk mengetahui keterlibatan anak dalam pembelajaran, kemampuan mengikuti kegiatan bermain, serta perkembangan prestasi belajar selama penelitian berlangsung.

Tabel 3.4 Lembar Observasi Pembelajaran

ELEMEN	CP	TP	PENGAMATAN			
			KEMUNCULAN	KONTEKS	TEMPAT/WAKTU	KEJADIAN TERAMATI
Dasar-Dasar Literasi Bahasa	Anak menunjukkan kemampuan berkomunikasi secara lisan dan memahami bahasa reseptif	Menyebutkan kata-kata yang dikenal Mengungkapkan keinginan dengan kalimat sederhana	Anak mampu menyebutkan kosakata baru yang diperkenalkan melalui kegiatan bermain peran	Anak diajak bermain peran dan diminta menyebutkan nama benda/ aktivitas yang dilihat		Anak menyebutkan minimal 3-5 kata baru dari permainan yang dilakukan, serta mampu merespon pertanyaan guru dengan kalimat yang sederhana

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman bagi peneliti untuk mencatat perkembangan anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Aspek yang dapat diamati yaitu meliputi keaktifan anak, partisipasi dalam kegiatan bermain, kerja sama dengan teman, serta kemampuan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Table 3.5 Lembar Penilaian

Pencapaian	Skor	Presentase (%)
Perlu Bimbingan	1	0-40
Cukup	2	41-65
Baik	3	66-85
Sangat Baik	4	86-100

2. Tes

Tes merupakan salah satu instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur Tingkat prestasi belajar anak setelah mengikuti proses pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain. Tes ini berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini, tes disusun berdasarkan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak di taman kanak-kanak. Bentuk tes tidak hanya berupa soal tertulis yang sulit, melainkan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, seperti tes lisan, tes praktik, maupun dalam bentuk pemberian tugas.

Tes untuk kerja (*performance test*) merupakan suatu kegiatan penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik melalui penampilan atau praktik secara langsung dalam melakukan suatu tugas. Dalam penelitian ini, anak diminta untuk melakukan berbagai aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti menyusun balok, mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenal dan menyebutkan huruf serta angka, menghitung benda sederhana, mencocokkan gambar, dll.

Penilaian tes untuk kerja dilakukan menggunakan lembar penilaian yang berupa indikator kemampuan yang akan diukur. Setiap indikator diberi skor sesuai tingkat pencapaian anak.

Tabel 3.6 Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja

No.	Indikator yang Dinilai	Belum Muncul (1)	Muncul Sebagian Kecil (2)	Sudah Muncul di Sebagian Besar (3)	Terlihat pada Keseluruhan Teks (4)
1	Mampu mengenal huruf dengan benar				
2	Mampu menghitung benda 1-10				
3	Mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna atau bentuk				
4	Mampu mengikuti aturan suatu permainan				
5	Mampu bekerja sama dengan teman saat bermain				

Tabel 3.7 Kategori Keberhasilan Anak

Presentase (%)	Pencapaian	Skor
0%-40%	Belum Muncul	1
41%-60%	Muncul Sebagian Kecil	2
61%-80%	Sudah Muncul di Sebagian Besar	3
81%-100%	Terlihat pada Keseluruhan Teks	4

3. Dokumentasi

Dokumentasi meruakan salah satu Teknik penumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun dan mempelajari berbagai dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa data tertulis, foto, arsip, maupun catatan resmi yang dapat memberikan informasi pendukung terhadap data yang diperoleh melalui observasi dan juga tes. Penggunaan dokumentasi bertujuan untuk melengkapi, memperkuat, dan memverifikasi data sehingga lebih akurat dan juga dapat dipertanggungjawabkan.⁶⁹

Dalam penelitian ini, dokumentasi dapat digunakan untuk memperoleh data mengenai provil sekolah, jumlah peserta didik, daftar nama anak, data guru, perangkat pmbelajaran, serta dokumen yang berkaitan dengan keperluan sekolah.

Selama proses penelitian, peneliti juga mendokumentasikan setiap kegiatan pembelajaran melalui foto-foto pelaksanaan metode belajar sambil bermain. Dokumentasi tersebut bertujuan untuk memberikan bukti bahwa penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yan telah direncanakan. Seluruh dokumen yang diperoleh dianalisis dan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian mengenai pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap prestasi belajar anak-anak RA.

⁶⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 240.

G. Teknik Analisis Data

Sebelum peneliti melakukan analisis data, maka peneliti menyediakan data mentah, hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data mentah hasil wawancara dibuat dalam bentuk transkrip, atau narasi singkat, data hasil observasi disimpan dalam foto-foto, video atau catatan, data yang berupa dokumen disimpan dalam bentuk kumpulan dokumen.⁷⁰

Teknik analisis data merupakan cara mengolah data yang telah di peroleh dari hasil observasi dan dokumentasi kemudian mengklasifikasikan kedalam unit-unit, disintesis, dan disusun dalam pola-pola memilih mana yang dibutuhkan untuk dipelajari dan dibentuk sebuah kesimpulan sehingga memudahkan untuk dipahami baik untuk pribadi maupun pembaca lainnya.

Untuk mengumpulkan data agar lebih mudah untuk dipahami, maka langkah-langkah analisis yang digunakan dalam penelitian ini

1. Pengelolaan/ Persiapan Data

Pengolahan data merupakan tahap yang dilakukan setelah seluruh data penelitian terkumpul. Pada tahap ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian diperiksa dan dipersiapkan agar dapat dianalisis secara sistematis. Pengolahan data dalam penelitian ini meliputi pemeriksaan data, pembersihan data, pemberian skor, dan tabulasi data.

a. Pembersihan Data

Pemeriksaan data dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest telah terisi dan dapat digunakan dalam proses analisis. Data diperiksa kembali untuk mengetahui adanya data yang tidak lengkap, kesalahan pencatatan, atau data yang tidak sesuai dengan kebutuhan penelitian.

b. Pembersihan Data

Pembersihan data dilakukan untuk memastikan bahwa data yang akan dianalisis terbebas dari kesalahan pencatatan maupun

⁷⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 344.

penginputan. Data yang telah diperiksa kemudian disesuaikan dengan hasil penelitian sebenarnya sehingga dapat digunakan untuk tahap analisis selanjutnya.

c. Pemberian Skor

Setiap hasil tes diberikan skor sesuai dengan pedoman penilaian yang telah ditentukan. Pemberian skor dilakukan secara konsisten terhadap hasil *pretest* dan *posttest* sehingga diperoleh data kuantitatif yang dapat dibandingkan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

d. Tabulasi Data

Setelah pemberian skor selesai, data disusun dalam bentuk tabel atau tabulasi. Tabulasi dilakukan dengan mengelompokkan data hasil *pretest* dan *posttest* dari masing-masing subjek penelitian. Data yang telah ditabulasi selanjutnya digunakan untuk melakukan analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis.

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode analisis data yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menyajikan karakteristik suatu kumpulan data tanpa bertujuan untuk menarik kesimpulan yang berlaku secara umum.

Analisis ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai kondisi atau karakteristik data penelitian sehingga peneliti dapat memahami pola, kecenderungan, dan distribusi data yang diperoleh.

Data yang dianalisis meliputi nilai minimum, nilai maksimum, mean (rata-rata), dan standar deviasi. Nilai minimum menunjukkan nilai terendah yang diperoleh siswa, sedangkan nilai maksimum menunjukkan nilai tertinggi. Mean digunakan untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa, sementara standar deviasi digunakan untuk melihat tingkat penyebaran data dari nilai rata-ratanya.

3. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk mengetahui apakah data penelitian memenuhi persyaratan untuk menggunakan uji statistik yang akan diterapkan. Dalam penelitian ini, uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penting dilakukan karena penelitian ini menggunakan analisis statistik parametrik, yaitu uji t berpasangan (*Paired Sample t-Test*).

Pengujian normalitas dapat dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, terutama karena jumlah sampel penelitian relatif kecil. Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai **Sig.** > **0,05**, maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai **Sig.** < **0,05**, maka data tidak berdistribusi normal.

Apabila data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan dengan uji *Paired Sample t-Test* untuk menguji hipotesis penelitian.

4. Analisis Inferensial dan Uji Hipotesis

Analisis inferensial adalah metode analisis statistik yang digunakan untuk menarik kesimpulan atau membuat generalisasi mengenai suatu populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Analisis inferensial digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Analisis ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* setelah siswa diberikan perlakuan.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* (uji t berpasangan) karena penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest*, yaitu membandingkan hasil pengukuran pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode belajar sambil bermain terhadap prestasi belajar siswa.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode belajar sambil bermain terhadap prestasi belajar siswa.

5. Uji-t (Test)

Uji T adalah salah satu metode pengujian dari uji statistic parametrik.⁷¹ Dalam studi ini data sebelum dan sesudah perlakuan pada satu grup sampel dibandingkan, lalu diuji hipotesisnya menggunakan metode uji-t. jadi, rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis melalui uji-t adalah sebagai berikut.

Rumus uji-t:

$$= \frac{d}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{(n-1)}}$$

Keterangan:

- D : selisih skor sesudah dan sebelum dari setiap subjek
 Md : mean dari selisih pretest dan posttest
 Xd : deviasi masing-masing nilai selisih pretest dan posttest
 X²d : kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya
 N : jumlah sampel (sampel penelitian)

H. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat dari seseorang, objek pengamatan, atau kegiatan dalam suatu penelitian dan memiliki variasi tertentu

⁷¹ Riana Magdalena, dkk *Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Simple T-Test di PT. Merck, Tbk*, Jurnal: TEKNO Vol. 16 No. 1 (2019) h. 37

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Di dalam penelitian ini terdapat 2 variabel penelitian, yaitu:

1. Variabel Bebas (Independent Variabel/ X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “metode belajar sambil bermain”. Metode ini diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Indicator metode belajar sambil bermain meliputi:

- a. Perencanaan kegiatan bermain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b. Penggunaan alat permainan edukatif (APE)
- c. Keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan bermain
- d. Interaksi antara guru dan anak selama pembelajaran
- e. Pemberian motivasi dan penguatan selama kegiatan berlangsung
- f. Evaluasi kegiatan bermain.

2. Variabel Terikat (Dependent Variable/Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Peningkatan prestasi belajar”. Prestasi belajar tersebut dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan juga sesudah diterapkannya metode belajar sambil bermain ini.

Indicator prestasi belajar anak meliputi:

- a. Kemampuan kognitif (menenal huruf, angka, warna, dan bentuk)
- b. Kemampuan Bahasa (berkomunikasi dan menjawab pertanyaan)
- c. Kemampuan social emosional (bekerja sama, disiplin, dan percaya diri)
- d. Kemampuan fisik motorik (melakukan aktivitas motorik kasar dan halus)
- e. Kemampuan menyelesaikan tugas pembelajaran sesuai indicator perkembangan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Identitas Madrasah



Gambar 4.1 Alamat & Peta Lokasi RA Fathun Qarib

Penelitian ini dilaksanakan di RA Fathun Qarib beralamat di Jalan Lingkar Kampus UIN Ar-Raniry Kopelma Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2026. Pada sekolah ini merupakan salah satu Pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan proses pembelajaran dengan menitik beratkan pada pengembangan aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, Bahasa, social emosional, serta seni.

Fasilitas yang tersedia di sekolah meliputi ruang kelas yang nyaman, alat permainan edukatif (APE), area bermain, perpustakaan sederhana, media pembelajaran, serta sarana pendukung lainnya yang menunjang proses pembelajaran anak usia dini. Guru-guru di sekolah juga menerapkan berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, salah satunya melalui kegiatan bermain.

2. Sejarah Madrasah

Raudhatul Athfal Fathun Qarib Kota Banda Aceh didirikan berdasarkan ide dari beberapa pengurus yang membutuhkan tempat untuk pendidikan anak usia dini berdasarkan musyawarah dengan beberapa pengurus masjid untuk mendapatkan modal awal pembangunan tempat pendidikan.

Dari pemodal awal tersebut terbentuklah Pendidikan Taman Kanak-kanak Terpadu (TKT)/Raudhatul Athfal (RA) pada tanggal 16 April diresmikan oleh Rektor IAIN Ar-Raniry Prof. Dr. Rusydi Ali Muhammad, MA dan beroperasi pada tanggal 01 Juli 2002 yang bernaung di bawah P2K2M Masjid Fathun Qarib IAIN Ar-Raniry di bawah pimpinan Drs. Ramly M. Yusuf, MA. Raudhatul Athfal Fathun Qarib Kota Banda Aceh beralamat di Jalan Lingkar Kampus IAIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh menggunakan gedung milik IAIN Ar-Raniry yang pada tahun 2018 berubah nama menjadi UIN Ar-Raniry, berada pada luas tanah $\pm 26 \text{ M}^2 \times 18 \text{ M}^2$ serta luas bangunan $\pm 147 \text{ M}^2$. Pada tahun 2008 sampai tahun 2011 RA Fathun Qarib berganti menjadi TK Fathun Qarib dengan nomor izin operasional 642/A.2/4898/2008. Pada tahun 2012 ada beberapa administrasi yang sering simpang siur antara Kemenag dan Dinas Pendidikan terutama dalam kepengurusan administrasi kepala dan sekolah. PNS yang bertugas menjadi kepala di TK Fathun Qarib berasal dari Kemenag sehingga TK Fathun Qarib kembali berganti nama menjadi RA Fathun Qarib berdasarkan surat rekomendasi dari kepala Kementerian Agama Kota Banda Aceh nomor: Kd.01.07/2/PP.00/0848/2014 dengan nomor izin operasional 043 tahun 2012. Pada tahun 2014 -2017 izin operasional terhenti karena terkendala dalam pengususnya. Pada tahun 2017 diperpanjang kembali oleh kepala selanjutnya dengan syarat harus memiliki akte kemenkumham. Berhubung sesuatu dan lain hal RA Fathun Qarib yang awalnya bernaung di bawah P2K2M Masjid Fathun Qarib IAIN Ar-Raniry berganti menjadi Yayasan Fathun Qarib yang didirikan oleh Prof. Dr. Farid Wajdi, MA dan Prof. Dr. H. Rusydi Ali Muhammad, SH diketuai oleh Dra. Hj. Raihan Putry.

Raudhatul Athfal Fathun Qarib Kota Banda Aceh dipimpin oleh Ibu Raihan Putry sebagai Kepala RA Fathun Qarib yang pertama mulai tanggal 1 Juli

2002 sampai dengan 31 Desember 2003. Pada tanggal 1 Januari 2003 dipimpin oleh Ibu Habibah, A. Md sampai dengan 31 Desember 2012 sebagai Kepala Raudhatul Athfal Fathun Qarib yang kedua. Pada tanggal 1 Januari 2013 sampai dengan 1 Nopember 2016 dipimpin oleh Ibu Ainil Sofani, S. Ag sebagai Kepala Raudhatul Athfal Fathun Qarib yang ketiga. Dan mulai tanggal 2 Januari 2017 sampai dengan sekarang dipimpin oleh Ibu Yusnawati, S.Pd.I.

Raudhatul Athfal Fathun Qarib Kota Banda Aceh jumlah murid yang dari awal berdiri terus meningkat setiap tahunnya dan sekarang sebanyak 107 orang. Yang diasuh oleh 10 pendidik. Sasaran utama pembelajaran mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan sudah memiliki izin operasional dari Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh pada tahun 2002 Nomor 043 tahun 2002. Program RA Fathun Qarib yaitu *One Day One Ayat*, tahfidz juz 30, BMA (Belajar Mengenal Angka, Abjad dan Arab), shalat sunat dhuha setiap hari jumat, shadaqah jumat, berbagi berkah pada bulan Ramadhan, ekstrakurikuler setiap semester, puncak tema, karya wisata, manasik haji, pentas seni, pemberian menu sehat setiap bulan, peringatan hari besar nasional dan perayaan hari besar islam.

Penggunaan dana digunakan untuk operasional RA dan kesejahteraan guru sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan yang sudah ditetapkan. Mulai tahun 2016 Kementerian Agama Kota Banda Aceh memberikan dana Bantuan Operasional (BOP) untuk kebutuhan pembelajaran dan lain-lain yang menunjang pembelajaran secara optimal.

Tabel 4.1 Keadaan Guru Tahun 2024/2025

Ijazah Terakhir	Jumlah		Jumlah
	Guru PNS	Guru Non PNS	
S1	-	11	11
S2	-	-	-
D2	-	1	1
Jumlah	-	12	12

Tabel 4.2 Jumlah Rombongan Belajar 3 Tahun Terakhir

Jenis Kelamin	Keadaan Murid							
	2021/2022		2022/2023		2024/2025		2024/2025	
	A	B	A	B	A	B	A	B
Laki-laki	10	36	10	32	20	46	20	46
Perempuan	10	47	28	35	19	49	19	49
Jumlah	103		110		133		133	

3. Visi, Indikator Visi, Misi dan Tujuan RA Fathun Qarib

- a. Visi RA Fathun Qarib: “Mempersiapkan generasi berkualitas yang bernuansa Qur’ani sejak dini”.
- b. Indikator Visi RA Fathun Qarib:
 - 1) Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.
 - 2) Anak terbiasa mengucapkan salam, sapa, senyum, dan santun
 - 3) Anak mampu mengikuti kegiatan keagamaan.
 - 4) Anak mampu berkompetisi dengan murid dari sekolah lain.
 - 5) Anak mampu melafazdkan surat pendek dan hadits.
- c. Misi RA Fathun Qarib:
 - 1) Mengupayakan kemampuan membaca Al-Quran melalui metode Iqra’.
 - 2) Membiasakan anak berakhlakul karimah melalui pengetahuan agama yang kuat
 - 3) Mengasah intelektual agar siap menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - 4) Melatih keterampilan anak untuk mendayagunakan potensi diri agar siswa mampu menghasilkan karya yang bermanfaat.
 - 5) Menciptakan lulusan yang unggul, berprestasidan dapat menghafal Al-Quran secara fasih.

d. Tujuan RA Fathun Qarib

- 1) Pembentukan sikap dasar Islami melalui pengetahuan dasar tentang Iman, Islam dan Ihsan, akhlak terpuji dan kecintaan kepada Allah SWT dan Rasul-Nya.
- 2) Pembiasaan berbudaya Islam melalui gemar beribadah dan menghafal Al-Quran, disiplin, hidup bersih dan sehat, mandiri, kreatif, inovatif dan berakhlakul karimah.

4. Kondisi RA

RA Fathun Qarib terletak di Kopelma Darussalam Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh, dekat dari jalan raya, sehingga mudah dijangkau oleh alat transportasi. Suasana RA cukup kondusif, mengingat RA ini berada dalam lingkungan kampus UIN Ar-Raniry. Fasilitas RA dan ruang yang dibutuhkan sudah memenuhi, tertata dan terawat. Lingkungan RA sudah bersih, seringkali terkotori dengan sampah dedaunan, mengingat banyaknya tumbuhan seperti pohon yang cukup membuat asri lingkungan RA. Jumlah ruangan untuk pembelajaran dan ruangan pendukung terbilang belum lengkap, seperti ruang kelas, ruang pertemuan, ruang UKS, ruang perpustakaan dan mushala.

a. Fasilitas KBM dan Media

Fasilitas KBM dan media pembelajaran yang dimiliki RA Fathun Qarib sebenarnya sudah cukup lengkap. Media seperti alat peraga semua teman termasuk dalam kategori belum lengkap. Fasilitas dan media yang dimiliki sangat dimanfaatkan oleh pihak RA.

b. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler yang ada di RA Fathun Qarib meliputi: puncak tema dan lomba setiap semester. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut dilaksanakan setiap bulan dan semester diikuti oleh semua peserta didik sesuai minat dan bakatnya. Ekstrakurikuler dibimbing oleh guru di RA.

1. Ruang Dapur

Ruang dapur terletak bersebelahan dengan ruang kegiatan pembelajaran. Ruangan sudah tertata dengan baik dan rapi.

2. Kamar Mandi

Terdapat kamar mandi untuk peserta didik dan belum ada pengadaan untuk guru. Untuk peserta didik ada 2 kamar mandi dan terjaga kebersihannya.

3. Taman RA

Kedaan taman terawat sehingga terlihat indah karena banyaknya tanaman sedangkan RA ini hanya memiliki seorang tenaga kebersihan.

Secara keseluruhan kemampuan akademik peserta didik baik. Potensi peserta didik dikembangkan sesuai dengan bakat dan kemampuannya, baik dari segi akademik maupun non-akademik. Bakat maupun kegemaran peserta didik disalurkan melalui kegiatan ekstrakurikuler. RA Fathun Qarib mempunyai 5 kelompok.

Tabel 4.3 Jumlah Peserta Untuk Masing-Masing Kelompok

NO	Kelompok	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Abu Bakar Ash Shiddiq	12	9	21
2	Zaid Bin Tsabit	12	13	25
3	Ali Bin Abi Thalib	14	9	23
4	Usman Bin Affan	12	13	25
5	Umar Bin Khattab	15	14	29
TOTAL				123

5. Kegiatan Pengembangan Diri Anak

Pegembangan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat setiap peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah. Kegiatan pengembangan diri difasilitasi dan atau dibimbing oleh guru yang dapat dilakukan dalam bentuk ekstrakurikuler.

a. Mengembangkan kegiatan keagamaan

Tujuan:

- 1) Menanamkan dan mengembangkan akidah dan akhlak anak didik.
- 2) Mengenalkan baca tulis huruf hijaiyah.

- 3) Menanamkan kecintaan anak kepada rasulullah melalui hafalan hadits.
- 4) Menanamkan kecintaan anak didik kepada Alquran melalui hafalan surat.
- 5) Membiasakan anak didik membaca doa setiap melakukan kegiatan.

Bentuk kegiatan:

- 1) Pengenalan huruf hijaiyah
- 2) Berbagi di bulan Ramadhan
- 3) Latihan berzakat fitrah.
- 4) Peringatan Hari Besar Islam
- 5) Hafalan Surat-surat Pendek
- 6) Hafalan doa harian
- 7) Latihan manasik haji
- 8) Latihan berqurban

b. Mengembangkan kemampuan berbahasa

Kegiatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak dilakukan dengan kegiatan bermain peran, membaca buku cerita, bernyanyi, bermain kata berantai, mengacak kata dan mencari awalan kata.

c. Mengembangkan aspek pengembangan seni

Tujuan:

- 1) Mengenalkan berbagai macam kebudayaan / multi kultural.
- 2) Melatih anak mencintai hasil karya sendiri.
- 3) Menumbuhkan jiwa kompetitif dan kreatifitas yang tinggi.
- 4) Memupuk bakat dan talenta anak.

d. Pengembangan Pengembangan Pembiasaan

Bidang pengembangan kemampuan pembiasaan (pengembangan diri) merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral, dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Dari aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan

meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Allah swt dan membina sikap anak agar dapat berakhlakul karimah. Aspek perkembangan sosial dan kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat mendorong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup. Bidang pengembangan pembiasaan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

e. Kegiatan Rutin

Kegiatan rutin adalah kegiatan yang dilakukan di RA setiap hari, misalnya berbaris, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, senam bersama, menyanyi lagu-lagu yang dapat membangkitkan patriotisme, lagu-lagu religius, berjabat tangan dan mengucapkan salam baik kepada sesama anak maupun kepada guru, dan mengembalikan mainan pada tempatnya.

f. Kegiatan spontan

Kegiatan spontan adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan misalnya meminta tolong dengan baik, menawarkan bantuan dengan baik, memberi ucapan selamat kepada teman yang mencapai prestasi baik dan menjenguk teman yang sakit.

g. Pemberian teladan

Sika teadan adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberi teladan/contoh yang baik kepada anak, misalnya memungut sampah yang dijumpai di lingkungan RA, mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain, rapi dalam berpakaian, hadir di RA tepat waktu, santun dalam bertutur kata, dan tersenyum ketika bertemu dengan siapapun.

h. Kegiatan terprogram

Kegiatan yang diprogram dalam kegiatan pembelajaran (perencanaan semester, satuan kegiatan mingguan dan satuan kegiatan harian) di RA. Kegiatan rutin yang dilakukan di RA, misalnya: makan bersama, menggosok gigi, menjaga kebersihan lingkungan, latihan shalat berjamaah, latihan beramal sodaqoh setiap hari jumat dan lain-lain.

B. Pembahasan

Raudhatul Athfal Fathun Qarib Kota Banda Aceh didirikan berdasarkan ide dari beberapa pengurus yang membutuhkan tempat untuk pendidikan anak usia dini berdasarkan musyawarah dengan beberapa pengurus masjid untuk mendapatkan modal awal pembangunan tempat pendidikan tersebut.

Penelitian dilaksanakan selama 8 kali pertemuan. Sebelum diberikan perlakuan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal dan memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya diterapkan metode belajar sambil bermain pada setiap kegiatan pembelajaran sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Tabel 4.4 Tema Kegiatan Pembelajaran

Jenis Permainan	Keterangan
Pengenalan Huruf-Huruf Melalui Permainan Puzzle	1) Anak belajar mengenal huruf hijaiyah melalui puzzle huruf 2) Setiap anak diminta menyebutkan huruf yang diambil 3) Kegiatan diakhiri dengan berdoa bersama
Hafalan Surat Pendek Melalui Lagu dan Gerakan	a. Anak menghafal surat pendek dengan metode bernyanyi b. Anak melakukan gerakan sesuai makna surat
Permainan Mengenal Nama Malaikat	a. Anak belajar nama-nama malaikat melalui permainan kartu b. Anak belajar tentang tugas-tugas malaikat

Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan penjelasan aturan permainan. Selanjutnya anak mengikuti berbagai permainan edukatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, guru dan peneliti melakukan observasi terhadap keaktifan, kemampuan bekerja sama, keberanian, dan kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas.

Pada akhir perlakuan, peneliti memberikan posttest untuk mengetahui perubahan prestasi belajar anak setelah mengikuti pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus pertama, ditemukan bahwa anak-anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kemampuan berbagi dan bekerja sama selama sesi permainan. Dalam permainan kelompok yang mengharuskan anak untuk bergiliran, anak-anak lebih mampu berkomunikasi dan menyelesaikan masalah bersama-sama. Sebelumnya, beberapa anak mengalami kesulitan dalam berbagi, tetapi dengan adanya aktivitas bermain yang menyenangkan, mereka mulai lebih terbuka untuk bekerja sama dan menghargai teman-temannya.⁷² Perkembangan ini menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak-anak usia dini.

Pada siklus kedua, penerapan metode bermain sambil belajar diperbaiki dengan menambahkan lebih banyak variasi permainan yang menantang anak untuk menyelesaikan masalah secara kelompok. Penambahan permainan yang mengharuskan anak untuk saling memberi instruksi atau menyelesaikan tugas bersama-sama terbukti memberikan dampak positif. Anak-anak lebih berani berbicara di depan teman-temannya dan mulai mengungkapkan pendapat mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar bukan hanya meningkatkan keterampilan sosial dalam konteks berbagi dan bekerja sama, tetapi juga dalam hal komunikasi verbal antar anak.⁷³ Keterampilan berbicara dan mendengarkan menjadi lebih terlihat saat anak-anak terlibat dalam permainan yang mengharuskan mereka berkomunikasi dengan jelas.

Salah satu temuan menarik dari penelitian ini adalah bahwa anak-anak yang sebelumnya cenderung pemalu dan enggan berinteraksi dengan teman sebaya mulai menunjukkan peningkatan dalam berani mengajak teman bermain. Anak-anak yang lebih introvert sebelumnya menunjukkan perkembangan

⁷² Arikunto, Produser Penelitian : *Suatu Pendekatan Praktik, Ed. Revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), h. 265

⁷³ Dewi, Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain terhadap Prestasi Anak di TK, (Banda Aceh, UIN Ar-Raniry, 2022), h. 67

signifikan dalam berani memulai percakapan dan meminta teman-temannya untuk bergabung dalam permainan. Hasil ini sejalan dengan temuan dalam penelitian yang menyatakan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan kelompok yang mendukung kerjasama sosial cenderung memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam interaksi sosial.⁷⁴ Oleh karena itu, permainan yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial dapat membantu mengatasi hambatan dalam komunikasi anakanak yang pemalu.

Selain itu, permainan yang mengutamakan peran dan tugas tertentu dalam kelompok menunjukkan dampak yang sangat positif dalam perkembangan keterampilan sosial anak. Anak-anak dapat belajar menghargai pendapat orang lain dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Permainan yang melibatkan pemecahan masalah bersama-sama menuntut anak untuk saling berbicara dan mendengarkan, yang berfungsi sebagai media efektif untuk memperkuat keterampilan sosial.

Salah satu temuan yang sangat menarik adalah adanya perubahan positif dalam sikap anak terhadap teman yang berbeda karakter. Anak-anak yang sebelumnya kesulitan beradaptasi dengan teman sebaya mulai belajar untuk menghargai perbedaan dan bekerja sama dalam kelompok. Mereka menunjukkan lebih banyak sikap inklusif dan tidak lagi terbatas pada kelompok teman yang sudah dikenal. Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang melibatkan kerjasama sering kali mengurangi kecenderungan eksklusivitas dalam kelompok anak dan meningkatkan rasa empati terhadap orang lain.⁷⁵ Hal ini menggambarkan bagaimana permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai sosial yang penting, seperti contohnya toleransi.

Anak-anak mulai menunjukkan peningkatan dalam kemampuan untuk menyelesaikan konflik secara mandiri. Sebelumnya, mereka sering terlibat dalam perselisihan kecil terkait permainan, namun melalui penerapan metode bermain sambil belajar, anak-anak belajar untuk bernegosiasi dan mencari solusi bersama.

⁷⁴ Fitriani, *Pengaruh Metode Bermain Sambil Belajar terhadap Minat Belajar Anak*, Jurnal PAUD Cemerlang, Vol. 3 No. 1, (Medan: Universitas Negeri Medan, 2019), h. 22

⁷⁵ Hidayati, *Penerapan Metode Bermain Edukatif terhadap Konsentrasi Belajar Anak di TK*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2021), h. 73

Kemampuan untuk menyelesaikan konflik adalah salah satu keterampilan sosial yang penting bagi anak-anak, karena mereka akan sering menghadapi situasi yang memerlukan penyelesaian masalah. Penelitian menunjukkan bahwa bermain kelompok yang melibatkan negosiasi dan pemecahan masalah dapat memperkuat keterampilan menyelesaikan konflik pada anak usia dini.⁷⁶

Selama penerapan metode belajar sambil bermain, sebagian besar anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak terlihat lebih aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, mampu bekerja sama dengan teman, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui permainan edukatif.

Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tidak mudah merasa bosan. Keaktifan peserta didik meningkat dari setiap pertemuan yang ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi dalam permainan, kemampuan menyelesaikan tugas, dan keberanian tampil di depan kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain memberikan pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar anak RA. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Anak usia dini akan lebih mudah memahami konsep apabila diberikan pengalaman belajar yang nyata melalui kegiatan bermain.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru, sekolah, dan orang tua. Bagi guru, metode belajar sambil bermain dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar anak. Guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam mengembangkan program pembelajaran yang lebih berpusat pada anak (*student centered learning*). Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan alat permainan edukatif yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.

⁷⁶ Widodo, Strategi Pembelajaran PAUD Kreatif dan Inovatif, (Malang: UMM Press, 2022), hlm. 89

Bagi orang tua, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui permainan di rumah. Orang tua dapat menyediakan permainan edukatif sederhana yang sesuai dengan usia anak sehingga proses belajar dapat berlangsung secara berkesinambungan antara sekolah dan rumah.

C. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di RA Fathun Qarib, khususnya pada aspek bahasa. Penelitian dilaksanakan selama 8 kali pertemuan di kelas Usman Bin Affan (kelompok B-1) dengan jumlah sampel 25 anak.

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Sebelum diberikan perlakuan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal dan memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal bahasa anak. Selanjutnya diterapkan metode belajar sambil bermain pada setiap kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan aspek bahasa, seperti:

Tabel 4.5 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan ke-	Hari/tanggal	Tema	Jenis Permainan	Aspek Bahasa yang Dikembangkan
1	Selasa, 5 Mei 2026	Diriku	Bermain peran (berkenalan)	Berbicara, kosakata
2	Kamis, 7 Mei 2026	Hewan	Kartu kata bergambar	Mengenal huruf, kosakata
3	Senin, 11 Mei 2026	Hewan	Puzzle huruf nama-nama hewan	Mengenal huruf a-z
4	Selasa, 12 Mei 2026	Tumbuhan	Tebak gambar & kata	Menjawab pertanyaan

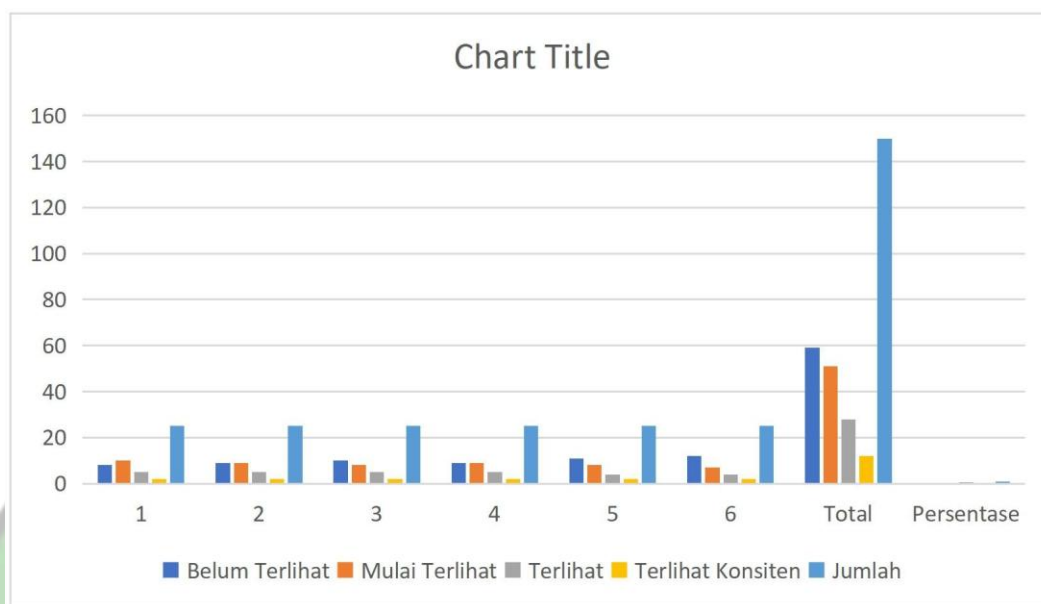
2. Hasil Pretest (Sebelum Penerapan Metode)

Sebelum diterapkan metode belajar sambil bermain, peneliti memberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal bahasa anak.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Pretest Aspek Bahasa

Indicator Bahasa	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Terlihat	Terlihat Konsiten	Jumlah
Menyimak instruksi sederhana	8	10	5	2	25
Berbicara dengan kalimat sederhana	9	9	5	2	25
Mengenal dan menyebutkan kosakata baru	10	8	5	2	25
Menjawab pertanyaan sederhana	9	9	5	2	25
Mengungkapkan keinginan/ide	11	8	4	2	25
Mengenal huruf A-Z	12	7	4	2	25
Total	59	51	28	12	150
Persentase	39,3%	34%	18,7%	8%	100%

Gambar 4.2 Diagram Hasil Pretest Aspek Bahasa



Berdasarkan table diatas, rata-rata kemampuan bahasa anak sebelum diterapkan metode belajar sambil bermain adalah sebagai berikut:

Statistic	Nilai
Jumlah sampel (n)	25
Nilai tertinggi	68
Nilai terendah	28
Rata-rata (mean)	45,2
Standar deviasi	8,7

3. Hasil Posttest (Setelah Penerapan Metode)

Setelah 8 kali pertemuan dengan metode belajar sambil bermain, peneliti memberikan posttest dengan indikator yang sama. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek bahasa.

Tabel 4.7 Hasil Posttest Aspek Bahasa

Indicator Bahasa	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Terlihat	Terlihat Konsiten	Jumlah
Menyimak instruksi sederhana	1	3	10	11	25

Berbicara dengan kalimat sederhana	2	4	9	10	25
Mengenal dan menyebutkan kosakata baru	1	3	9	12	25
Menjawab pertanyaan sederhana	2	4	8	11	25
Mengungkapkan keinginan/ide	2	5	8	10	25
Mengenal huruf A-Z	1	3	9	12	25
Total	9	22	53	6	150
Persentase	6%	14,7%	35,3%	44%	100%

Tabel 4.8 Statistic Deskriptif Hasil Posttest

Statistik	Nilai
Jumlah sampel (n)	25
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	60
Rata-rata (mean)	78,9
Standar deviasi	7,2

4. Peningkatan Per Indikator Bahasa

Untuk melihat peningkatan yang terjadi pada setiap indikator bahasa, peneliti membandingkan hasil pretest dan posttest dalam bentuk persentase.

Tabel 4.9 Peningkatan Kemampuan Bahasa Per Indikator

Indikator Bahasa	Pretest (%)	Posttest (%)	Peningkatan (%)
Menyimak instruksi sederhana	40%	84%	+44%
Berbicara dengan kalimat sederhana	38%	76%	+38%
Mengenal dan	36%	84%	+48%

menyebutkan kosakata baru			
Menjawab pertanyaan sederhana	38%	76%	+38%
Mengungkapkan keinginan/ide	32%	72%	+40%
Mengenal huruf A-Z	34%	84%	+50%
Total	36,3%	79,3%	+43%

Berdasarkan table diatas, peningkatan tertinggi terjadi pada indicator mengenal huruf A-Z (50%) dan mengenal kosakata baru (48%). Hal ini menunjukkan bahwa metode belajar sambil bermain sangat efektif dalam meningkatkan pengenalan huruf dan kosakata anak.

5. Analisis Perubahan Perilaku Bahasa Anak

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap perubahan perilaku bahasa anak.

Tabel 4. 10 Perubahan Perilaku Anak

Asek yang Diamati	Sebelum (Pretest)	Sesudah (Posttest)
Keberanian berbicara	Anak masih malu dan diam saat diajak bicara	Anak berani berbicara dan mengemukakan pendapat
Kemampuan menyimak	Anak sulit fokus mendengarkan instruksi	Anak mampu menyimak dan merespon instruksi dengan tepat
Kekayaan kosakata	Kosakata terbatas, sering menggunakan kata tidak jelas	Mampu menyebutkan kosakata baru dari permainan

Kemampuan menjawab	Belum mampu menjawab pertanyaan sederhana	Mampu menjawab pertanyaan dengan kalimat jelas
Kemampuan bercerita	Belum mampu menceritakan pengalaman sederhana	Mampu bercerita dengan bantuan media
Pengenalan huruf	Sebagian besar belum mengenal huruf A-Z	Sebagian besar sudah mengenal huruf A-Z
Kepercayaan diri	Rendah, takut salah	Meningkat, berani tampil di depan kelas

6. Hasil Uji Statistik (*Paired Sampel t-Test*)

Untuk mengetahui apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistic, peneliti melakukan uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan SPSS.

a. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Tabel 4.11 Hasil Uji Paired Sample t-hitung

Variabel	Mean	Std. Deviation	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	-33,4	13,01	12,847	24	0,000

Kriteria Pengujian:

- 1) Jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka H_a diterima (ada pengaruh signifikan).
- 2) Jika $t\text{-hitung} \leq t\text{-tabel}$, maka H_a ditolak (tidak ada pengaruh signifikan).

Hasil: $t\text{-hitung} = 12,847 > t\text{-tabel} = 2,064$, maka H_a diterima.

b. Uji t-tabel (Perbandingan dengan t-tabel)

Tabel 4.12 Perbandingan t-Hitung dengan t-Tabel

Variabel	t-hitung	t-tabel	Sig. (2-tailed)	Kriteria	Keterangan
Pretest-Posttest	12,847	2,064	0,000	$t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$	H_a Diterima

Keterangan t-tabel:

- 1) Tingkat signifikansi (α) = 5% = 0,05
- 2) Derajat kebebasan (df) = $n - 1 = 25 - 1 = 24$
- 3) t-tabel = 2,064 (dilihat dari tabel distribusi t pada df = 24, $\alpha = 0,05$)

Tabel 4.13 Kriteria Pengujian (Uji t-Tabel)

Kondisi	Keputusan	Keterangan
t-hitung > t-tabel	H _a Diterima	Ada pengaruh signifikan
t-hitung < t-tabel	H _a Ditolak	Tidak ada pengaruh signifikan

Tabel 4.14 Hasil Perbandingan

Perbandingan	Nilai	Kesimpulan
t-hitung	12,847	Lebih besar dari t-tabel
t-tabel	2, 064	
Status	t-hitung > t-tabel	H_a Diterima

Berdasarkan perbandingan antara t-hitung dan t-tabel, diketahui bahwa t-hitung (12,847) > t-tabel (2,064), sehingga H_a diterima dan H₀ ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan prestasi belajar bahasa siswa di RA Fathun Qarib.

Tabel 4.15 Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Variabel	Mean	t-hitung	t-tabel	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest-posttest	-33,4	12,847	2,064	24	0,000	H _a Diterima

Kriteria: Jika t-hitung > t-tabel, maka H_a diterima

Hasil: 12,847 > 2,064 → H_a diterima

7. Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Aspek Bahasa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, diketahui bahwa metode belajar sambil bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar bahasa anak di RA Fathun Qarib. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 45,2 (*pretest*) menjadi 78,6 (*posttest*), dengan peningkatan sebesar 43%.

Peningkatan ini terjadi karena metode belajar sambil bermain memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan bagi anak. Anak-anak lebih mudah menghafal kosakata baru melalui permainan kartu kata dan tebak gambar, lebih cepat mengenal huruf melalui puzzle huruf dan permainan menyusun kata, serta lebih berani berbicara melalui bermain peran.

Hasil ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978) bahwa anak belajar melalui interaksi sosial dan permainan. Melalui bermain peran, anak berlatih berkomunikasi dan memperkaya kosakata. Melalui permainan kartu kata dan puzzle huruf, anak belajar mengenal simbol-simbol bahasa dengan cara yang menyenangkan.

8. Peningkatan Indikator Bahasa

Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator mengenal huruf A-Z (50%) dan mengenal kosakata baru (48%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif seperti puzzle huruf, kartu kata bergambar, dan permainan tebak gambar sangat efektif dalam meningkatkan pengenalan huruf dan kosakata anak. Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi, motivasi, serta kemampuan berpikir anak karena pembelajaran dilakukan melalui media yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Peningkatan juga terjadi pada indikator menyimak instruksi (44%), mengungkapkan ide (40%), serta berbicara dan menjawab pertanyaan (38%). Hal ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain yang melibatkan komunikasi, anak tidak hanya belajar berbicara tetapi juga belajar mendengarkan dan memahami instruksi dengan baik.

9. Perubahan Perilaku Bahasa Anak

Selain peningkatan nilai, penelitian ini juga menemukan perubahan perilaku bahasa anak yang positif. Anak yang sebelumnya malu dan diam saat diajak bicara menjadi lebih berani mengemukakan pendapat. Anak yang sebelumnya sulit fokus mendengarkan menjadi lebih mampu menyimak dan merespon instruksi dengan tepat. Anak yang sebelumnya memiliki kosakata terbatas menjadi mampu menyebutkan berbagai kosakata baru yang diperoleh dari permainan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain di RA Fathun Qarib dilaksanakan dengan baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dengan tujuan pembelajaran bahasa, seperti bermain peran, puzzle huruf, kartu kata bergambar, tebak gambar, bercerita dengan boneka, dan permainan kata berantai, yang terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar bahasa anak secara signifikan, ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 45,2 (*pretest*) menjadi 78,6 (*posttest*) atau meningkat sebesar 43%, dengan peningkatan tertinggi pada indikator mengenal huruf A-Z (50%) dan mengenal kosakata baru (48%), serta hasil uji statistik *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga metode belajar sambil bermain berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar bahasa siswa di RA Fathun Qarib dan layak dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran unggulan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran kepada guru agar menjadikan metode belajar sambil bermain sebagai metode andalan dalam pembelajaran bahasa dengan lebih kreatif merancang permainan edukatif yang variatif dan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk berbicara serta mengemukakan pendapat:

1. Kepada sekolah agar menyediakan sarana dan prasarana yang memadai seperti alat permainan edukatif (APE), buku cerita bergambar, dan puzzle huruf serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pengembangan bahasa anak
2. Kepada orang tua agar melanjutkan stimulasi bahasa di rumah melalui kegiatan bermain edukatif seperti bercerita, bermain kartu kata, dan mengenal

huruf serta menjalin kerja sama yang baik dengan guru dalam memantau perkembangan bahasa anak

3. Kepada peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol, memperpanjang waktu penelitian, serta mengembangkan penelitian pada aspek bahasa yang lebih spesifik atau aspek perkembangan lainnya sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan tergeneralisasi.



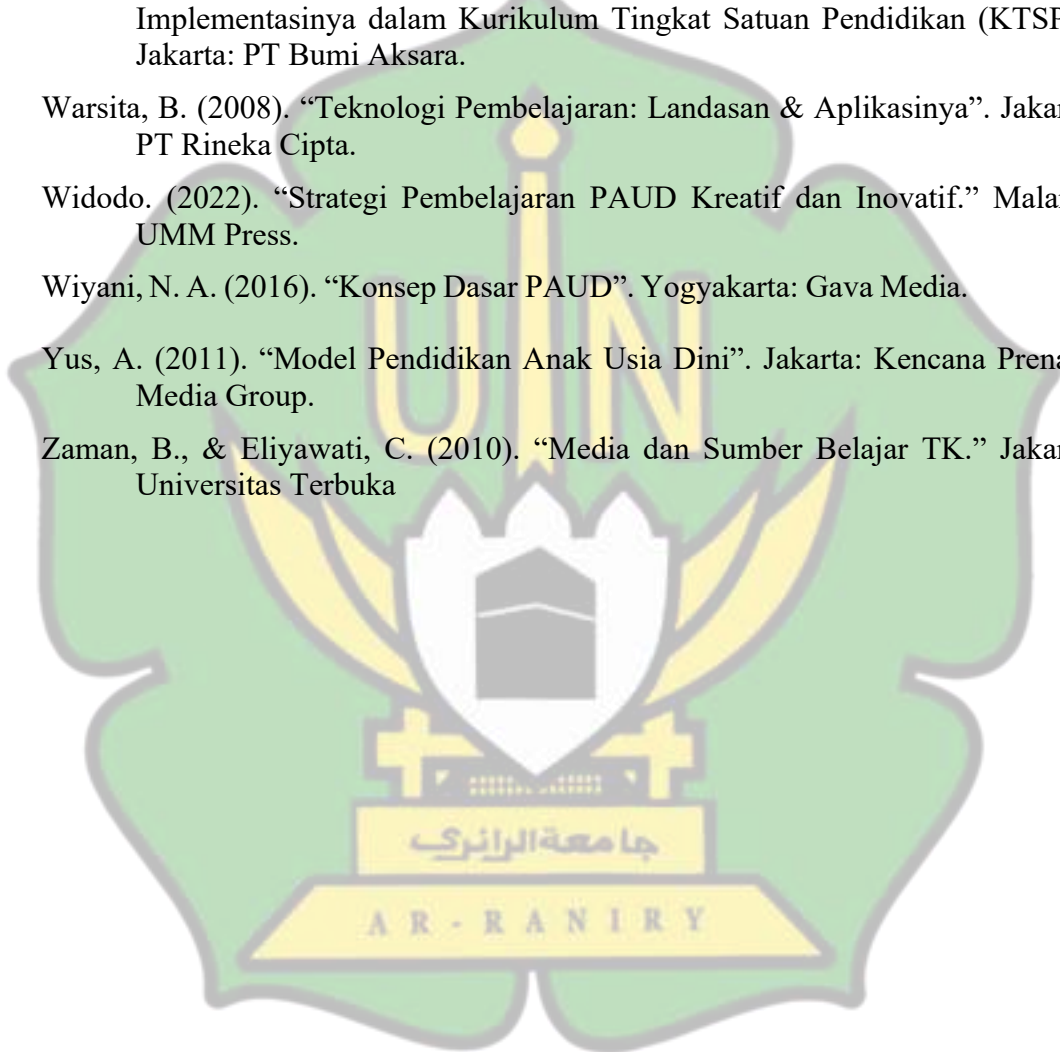
DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, (2018). "Pengaruh Metode Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), Jakarta: Kemendikbud.
- Amiran. (2016). "Metode Pembelajaran Anak Usia Dini". Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Apriyani, N., Hibana, & Suhrahman, S. (2021). "Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini". *Raudhatul Athfal, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), Jambi: Universitas Jambi, 126-140. (<https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>)
- Arikunto, S. (2006). "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis". Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). "Produser Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, (Ed. Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Chan. (2017). "Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini". Jakarta: Prenadamedia.
- Chan. (2017). "Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini". Jakarta: Prenadamedia.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2015). "Pedoman Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini". Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Repositori Kemendikdasmen: <https://repositori.kemendikdasmen.go.id>).
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2015). "Pedoman Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini". Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djamarah, S. B. (2014). "Psikologi Belajar". Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2014). "Psikologi Belajar". Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). "Strategi Belajar Mengajar". Jakarta: Rineka Cipta.
- Dworetzky. (1990). *"Introduction to Child Development"*. New York: West Publishing.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2010). "Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami". Bandung: PT Refika Aditama.
- Fitriani. (2019). "Pengaruh Metode Bermain Sambil Belajar terhadap Minat Belajar Anak." *Jurnal PAUD Cemerlang*, 3(1), 22. Medan: Universitas Negeri Medan.

- Hasibuan, J. J., & Moedjiono. (2013). "Proses Belajar Mengajar". Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, E. B. (2003). "Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi ke-5). Jakarta: Erlangga.
- Hutagalung, D. G. A., & Tangkin, W. P. (2023). "Penerapan Metode Bernyanyi Sebagai Upaya Mengembangkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 111-119.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini". Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Magdalena, R., dkk. (2019). "Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Simple T-Test di PT. Merck, Tbk." *Jurnal TEKNO*, 16(1), 37.
- Masitoh, dkk. (2012). "Strategi Pembelajaran TK". Jakarta: Universitas Terbuka. (<https://opac.ut.ac.id>)
- Moeslichatoen, R. (2004). "Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak". Jakarta: Rineka Cipta. (<https://opac.perpusnas.go.id>)
- Montessori, M. (2000). Sudono, "Sumber Belajar Anak Taman Kanak-Kanak." Jakarta: Grasindo.
- Montessori, M. (2013). "Metode Montessori: Panduan Wajib untuk Guru dan Orangtua Didik PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, E. (2012). "Manajemen PAUD". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2017). "Manajemen PAUD". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, I. (2010). "Strategi Belajar Mengajar". Yogyakarta: Mumtaz.
- Musbikin. (2010). "Strategi Belajar Mengajar." Yogyakarta: Mumtaz.
- Nurdiani. (2013). "Model Pembelajaran Anak Usia Dini." Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Piaget, J. (1969). "*The Psychology of the Child*." New York: Basic Books.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2010). "Psikologi Anak". Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (https://perpus.e-leprindo.ac.id/indek.php?id=1835&p=show_detail)

- Putri, D. R. K. (2012). "Pembelajaran Angklung Menggunakan Metode Belajar Sambil Bermain". *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 12(2), 116-124. (<https://doi.org/10.15294/harmonia.v12i2.2519>)
- Risaldy, S. (2014). "Kreativitas Anak Usia Dini." Jakarta: Prenadamedia.
- Risaldy, S. (2014). "Kreativitas Anak Usia Dini". Jakarta: Luxima Metro Media.
- Roestiyah N.K. (1989). "Strategi Belajar Mengajar". Jakarta: PT Bina Aksara.
- Sanjaya, W. (2010). "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan". Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Semiawan, C. R. (2014). Dikutip dalam Sabil Risaldy, "Kreativitas Anak Usia Dini." Jakarta: Prenadamedia.
- Sinaga, R. (2018). "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Prestasi Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 45. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Slameto. (2010). "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi (Edisi Revisi)". Jakarta: Rineka Cipta.
- Solehuddin, M. (2000). "Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah". Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indoonesia.
- Sudjana, N. (2016). "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudono, A. (2000). "Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini". Jakarta: PT Grasindo.
- Sugiyono. (2018). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini". Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. (2011). "Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya." Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2017). "Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori". Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilawati. (2014). "Penerapan Metoda Bernyanyi dalam Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(2), 141-151.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). "Konsep Dasar PAUD." Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2015). "Konsep Dasar PAUD". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Suyadi. (2014). "Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, S. (2005). "Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini". Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Syah, M. (2017). "Psikologi Belajar". Depok: PT Raja Grafindo Persada. (<https://books.google.com>)
- Trianto. (2010). "Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)". Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2008). "Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya". Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Widodo. (2022). "Strategi Pembelajaran PAUD Kreatif dan Inovatif." Malang: UMM Press.
- Wiyani, N. A. (2016). "Konsep Dasar PAUD". Yogyakarta: Gava Media.
- Yus, A. (2011). "Model Pendidikan Anak Usia Dini". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). "Media dan Sumber Belajar TK." Jakarta: Universitas Terbuka



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH NOMOR: 1322 Tahun 2026

TENTANG: PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU : Menunjuk Saudara:

Musradinur, M.S.I

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Sarah Humairah
NIM : 220201118
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di TK Fathun Qarib UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 05 Juni 2026
Dekan,


Satral Muluk

Tembusan
1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry;
7. Pembina vokal bersandak untuk dimaklumi dan dilaksanakan.

Lampiran 2 Surat Penilaian Dari FTK UIN Ar-Raniry



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-3411/Un.08/FTK/TL.00/5/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala RA Fathun Qarib UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220201118

Nama : SARAH HUMAIRAH

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Jln. Gampong Lambaut

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI TK FATHUN QARIB UIN AR-RANIRY DARUSSALAM BANDA ACEH**

Banda Aceh, 11 Mei 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 26 Juni 2026

Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: Ra.01.07.8/FQ/0194/VII/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusnawati, S.Pd., Gr.
Jabatan : Kepala RA
Alamat : Jln. Ar-Raniry No. 1 Kopelma Darussalam

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswi di bawah ini:

Nama : Sarah Humairah
Nim : 22020118
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di RA Fathun Qarib pada tanggal 19 Mei – 27 Juli 2026 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di RA Fathun Qarib UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh”**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

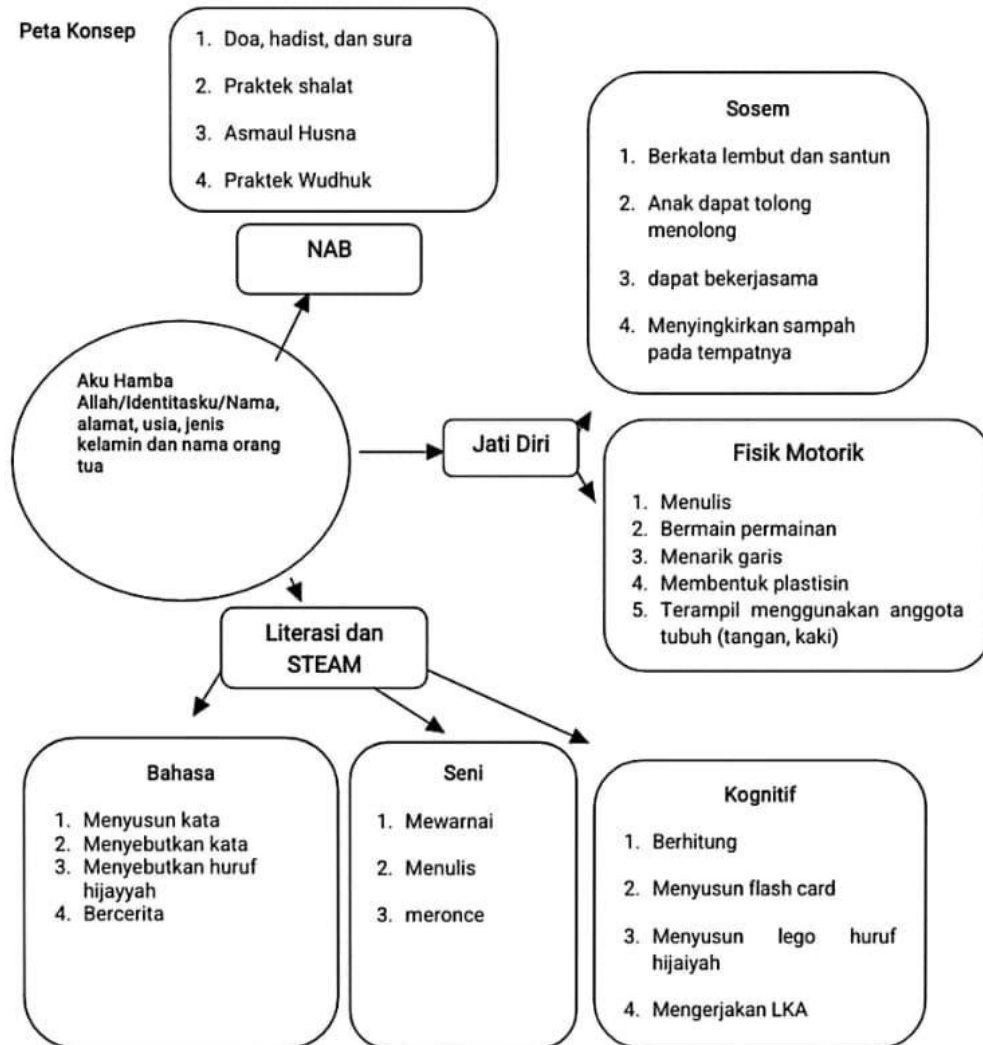
Banda Aceh, 30 Juli 2026
Kepala RA Fathun Qarib



MODUL AJAR

Intansi	: RA Fathun Qarib
Guru Kelas	: Rahmani, S.pd
Fase/ Kelompok	: 3-4 Tahun
Usia	
Tahun Ajaran	: 2025-2026
Semester/Minggu Ke	: I/I
Waktu	: 5 hari (Senin-Jum'at)
Topik/Sub Topik	: Aku Hamba Allah/Identitasku>Nama, alamat, usia, jenis kelamin dan nama orang tua
Elemen CP	: Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, Dasar-Dasar literasi, Matematika, Sains,Teknologi Rekayasa dan Seni (STEAM)

Peta Konsep



Tujuan Pembelajaran :

1. Anak dapat melafadzkan surah Al Fatihah.
2. Anak dapat melafadzkan doa sebelum belajar.
3. Anak dapat mengucapkan hadist kasih sayang.
4. Anak dapat menyebutkan Asmaul Husna 1 dan 2.
5. Anak mampu melaksanakan shalat dhuha.
6. Anak dapat mengucapkan dan menyebutkan rukun Islam.
7. Anak mampu mengucapkan syahadat tauhid dan rasul beserta artinya.
8. Anak dapat memahami pra membaca melalui bermain dengan berbagai (alat dan media) sesuai tingkat usia.
9. Anak dapat mengungkapkan keinginan (ingin makan, ingin minum dan dll)
10. Anak dapat menghargai karya seni.
11. Anak dapat bekerjasama
12. Anak mampu menyebutkan nama sendiri, bermain lego huruf sesuai warna, menebalkan garis putus-putus huru (a)
13. Anak mampu meniru garis tersamar a-z, bermain platisin, menanyakan nama teman.
14. Anak mampu menebalkan garis tersamar pada pola gambar anak, bermain kartu huruf, mengenal warna lego.
15. Anak menempel bentuk orang dari kertas origami, meru garis tegak buku kotak, bermain melompat dari atas kursi.
16. Anak dapat mengenal huruf hijaiyah LK, menebalkan garis putus-putus hurup "Alif ", mewarnai gambar huruf "Alif"

Materi Pembelajaran :

- 1) Surah Al Fatihah
- 2) Do'a sebelum belajar
- 3) Hadist kasih sayang
- 4) Asmaul Husna 1 dan 2
- 5) Huruf vocal/konsonan
- 6) konsep bilangan
- 7) Huruf hijaiyah
- 8) Aku hamba Allah (identitas ku)

Media : poster buah-buahan, kertas origamiseni, hijaiyah, dan angka, lembar kerja, lego.

Alat : Pensil, buku kotak besar, penghapus, pensil warna, krayon.

Sumber Belajar : Juz amma, buku doa dan hadist

Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pembiasaan

- SOP Kedatangan
- One day one ayat
- Upacara Bendera
- Baris-berbaris
- Senam
- SOP Cuci tangan
- SOP Makan
- SOP Bermain
- SOP Pulang

B. Kegiatan Awal

- Salam
- Anak melafazkan surah Al Fatihah
- Anak melafazkan do'a sebelum belajar
- Anak membacakan hadist kasih sayang
- Anak melafadzkan Asmaul Husna 1-2
- Anak melafazkan nama sahabat nabi (senin)
- Anak melafazkan nama malaikat (selasa)
- Anak melafazkan anak-anak nabi (rabu)
- Anak melafazkan rukun iman (kamis)
- Anak melafazkan bulan hijriah (jum'at)

Appersersi:

- Menanyakan materi tentang lingkungan rumah menggunakan pertanyaan pemantik
- Menggali pengetahuan anak tentang lingkungan rumah
- Menjelaskan tentang lingkungan rumah

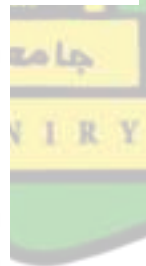
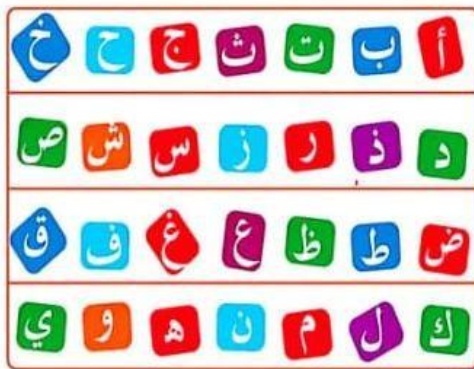
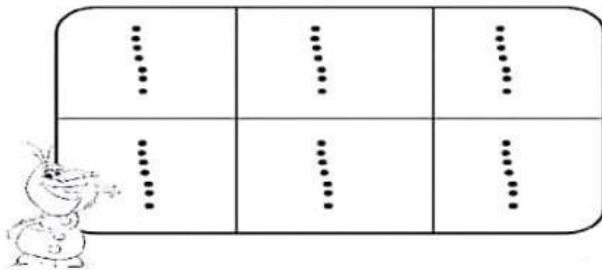
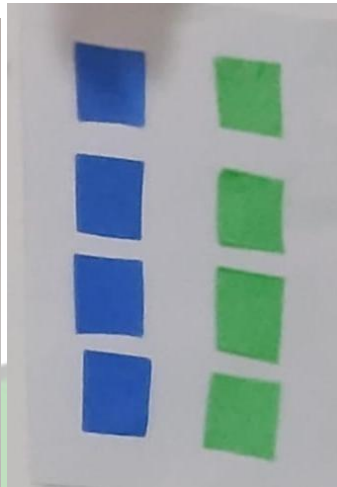
Kegiatan Inti				
Kegiatan Inti (Senin)	Kegiatan Inti (Selasa)	Kegiatan Inti (Rabu)	Kegiatan Inti (Kamis)	Kegiatan Inti (Jum'at)
▪ Menyebutkan nama masing-masing ▪ Mengelompokkan warna (lego) ▪ Merobek kertas koran	▪ Membuat bentuk abstrak dari plastisin ▪ Menyebutkan nama teman ▪ Meremas kertas koran	▪ Menyebutkan huruf "a" ▪ Mengelompokkan bentuk lingkaran ▪ Membentuk dengan cetakan	▪ Menempel bentuk geometri ▪ Melukis garis searah menggunakan tempura ▪ Mencampur warna	▪ Mengenal huruf hijaiyah ▪ Menirukan bacaan huruf hijaiyah ▪ Mewarnai gambar huruf "Alif"

C. Kegiatan Penutup

- Mendiskusikan kegiatan hari ini
- Menanyakan kembali pemahaman anak yang sudah dipelajari hari ini
- Memberikan penguatan materi yang telah dipelajari
- Memotivasi anak agar lebih giat dan semangat belajar
- Memberikan informasi kegiatan esok hari
- Berdoa dan mengucapkan salam

D. Asesmen Formatif : Ceklis, hasil karya, anekdot, foto berseri





Modul Ajar

Instansi : RA Fathun Qarib
 Guru Kelas : Lisa Zaura, S.Pd dan Putri Zahra Ulfa, S.Pd
 Fase Kelompok/ Usia : 5-6 tahun
 Tahun Ajaran : 2025-2026
 Semester/ Minggu Ke : II/17
 Waktu : 5 Hari (Senin-Jumat)
 Topik/ Sub Topik : Binatang Ciptaan Allah/ Binatang Buas
 Elemen CP : Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi Rekayasa dan Seni (STEAM)

Peta Konsep



Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mampu melafadzkan surah Al-Humazah
2. Anak mampu melafadzkan doa masuk rumah dan keluar rumah
3. Anak mampu mengucapkan hadist kebersihan
4. Anak terbiasa melafadzkan Asmaul Husna
5. Anak terbiasa melaksanakan shalat dhuha
6. Anak terbiasa bersikap peduli teman dan lingkungan
7. Anak terbiasa bekerjasama
8. Anak terbiasa bermain bergantian
9. Anak terbiasa tolong menolong
10. Anak terbiasa mengucapkan sifat-sifat Allah beserta artinya
11. Menunjukkan sikap dan sifat-sifat wajib bagi Rasul dan artinya
12. Menirukan suara singa dan harimau, menulis nama binatang buas dan menyebutkan nama-nama binatang buas
13. Melukis gambar kepala singa dengan sendok garpu, menggambar bentuk lingkaran dan menulis kata singa binatang buas
14. Menulis binatang buas yang paling menakutkan, menebalkan tulisan harimau dan gajah dan mengurutkan gambar binatang buas dari yang kecil ke yang besar
15. Mewarnai gambar buaya, menebalkan dan menulis kata buaya dan mengoreksi cerita anak tentang buaya

C. Kegiatan Inti

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at
- Menirukan suara singa dan harimau - Menulis nama binatang buas - Menyebutkan nama-nama binatang buas	- Melukis gambar kepala singa dengan sendok garpu - Menggambar bentuk lingkaran - Menulis kata singa binatang buas	- Menulis binatang buas yang paling menakutkan - Menebalkan tulisan harimau dan gajah - Mengurutkan gambar binatang buas dari yang kecil ke yang besar	- Mewarnai gambar buaya - Menebalkan dan menulis kata buaya - Mengoreksi cerita anak tentang buaya	- Menggambar bebas binatang yang disukai anak-anak - Membaca kata, menulis, menebalkan dan melengkapi kata - Mengulang kata binatang buas dalam bahasa arab

D. Kegiatan Penutup

- Mendiskusikan kegiatan hari ini
- Menanyakan kembali pemahaman anak yang sudah dipelajari hari ini
- Memberikan penguatan materi yang telah dipelajari
- Memotivasi anak agar lebih giat dan semangat belajar
- Memberikan informasi kegiatan esok hari
- Berdoa dan mengucapkan salam

HEWAN BUAS

Nama: _____

Baca	Tebalkan	Tuliskan	Lengkapi
 Singa	<u>Singa</u>	_____	S_n_a
 Ular	<u>Ular</u>	_____	U_a_
 Serigala	<u>Serigala</u>	_____	S_r_g_l
 Harimau	<u>Harimau</u>	_____	H_r_m_u
 Buaya	<u>Buaya</u>	_____	B_a_a
 Beruang	<u>Beruang</u>	_____	B_r_a_g

BUKU KONTROL HAFALAN

NO	HARI	TANGGAL	NAMA SURAH	AYAT	PARAF		KET
					USTAZAH	ORANG TUA	
1	Senin	28/8-25	Al-Falaq	1-7	Uyuni		lanjut
2	Sel	29/8-25	Al-Falaq	1-5	Uyuni		lanjut
3	Kamis	30/8-25	Al-Falaq	1-2	Uyuni		lanjut
4	Jumat	31/8-25	Al-Falaq	3-4	Uyuni		lanjut
5	Sen	1/9-25	Al-Falaq	1-5	Uyuni		lanjut
6	Selasa	2/9-25	Al-Falaq	1-4	Uyuni		lanjut
7	Sel	3/9-25	Al-Falaq	1-11	Uyuni		lanjut
8	Rabu	4/9-25	Al-Falaq	1	Uyuni		lanjut
9	Rabu	6/9-25	Al-Falaq	2	Uyuni		lanjut
10	Kamis	7/9-25	Al-Falaq	2	Uyuni		lanjut
11	Kamis	7/9-25	Al-Falaq	2	Uyuni		lanjut
12	Jumat	8/9-25	Al-Falaq	3	Uyuni		lanjut
13	Jumat	8/9-25	Al-Falaq	3	Uyuni		lanjut
14	Senin	11/9-25	Al-Falaq	4-5	Uyuni		lanjut
15	Senin	11/9-25	Al-Falaq	1-5	Uyuni		lanjut
16	Selasa	12/9-25	Al-Falaq	1	Uyuni		lanjut
17	Sel	13/9-25	Al-Falaq	1	Uyuni		lanjut
18	Sel	13/9-25	Al-Falaq	2	Uyuni		lanjut
19	Jumat	15/9-25	Al-Falaq	1-2	Uyuni		lanjut
20	Jum	15/9-25	Al-Falaq	1-2	Uyuni		lanjut
21	Selasa	19/9-25	Al-Falaq	1-2	Uyuni		lanjut
22	Rabu	20/9-25	Al-Falaq	3	Uyuni		lanjut
23	Kamis	21/9-25	Al-Falaq	1-3	Uyuni		lanjut
24	Senin	25/9-25	Al-Falaq	1	Uyuni		lanjut
25	Sen	25/9-25	Al-Falaq	1-2	Uyuni		lanjut
26	Selasa	26/9-25	Al-Falaq	3-4	Uyuni		lanjut
27	Rabu	27/9-25	Al-Falaq	3-4	Uyuni		lanjut
28	Jumat	29/9-25	Al-Falaq	4	Uyuni		lanjut

DOKUMENTASI



Menggambar & Mewarnai



Menghitung & Membagi



Belajar Mengenal Bentuk



Membaca Yasin & Shalawat Bersama