

PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI DI TK AL-IKHWAN KADUAJA TANA TORAJA

*(Application Of Playing Methods Inimproving Early Chilhood Learning Motivation At Al-Ikhwan
Kaduaja Kindergarden, Tana Toraja)*

KHUSNUL FATIMAH
husnulfatimah2030@gmail.com

Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas Muhammadiyah Parepare

ABSTRAK

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh metode bermain terhadap motivasi belajar anak usia dini dan perkembangan motivasi anak dalam proses belajarnya di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data dan penyanyian data. Adapun metode yang digunakan guru dalam metode penerapan belajar sambil bermain untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini yaitu menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, media warna dan huruf yang telah disediakan oleh guru dan kepala sekolah. Adapun perkembangan peningkatan anak usia dini di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja yang ditunjukkan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain ini secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, kreativitas dan interaksi social anak. Meskipun masih ada beberapa anak belum bisa fokus dikarenakan susahny komunikasi antara anak dan guru disebabkan karena anak didik yang ada di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja berasal dari daerah pedesaan.

Kata kunci: Metode Bermain, Motivasi Belajar, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This thesis aims to determine and analyze the influence of play methods on early childhood learning motivation and the development of children's motivation in the learning process at AL-ikhwan Kaduaja Kindergarten, Tana Toraja. The type of research used in this research is qualitative research. The data collection techniques used are observation, interviews and documentation, the data analysis techniques used are data collection, data reduction and data singing. The method used by teachers in implementing learning while playing to increase learning motivation for young children is using learning media such as picture media, color media and letters that have been provided by the teacher and school principal. The development of early childhood improvement at the AL-ikhwan Kaduaja Kindergarten in Tana Toraja as shown by the results of this research shows that this play method significantly increases children's learning motivation, creativity and social interaction. Although there are still some children who cannot focus due to difficulties in communication between children and teachers because the students at the AL-ikhwan Kaduaja Kindergarten in Tana Toraja come from rural areas.

Keywords: Play Method, Learning Motivation, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah bentuk dari penyelenggaraan pendidikan untuk pertumbuhan dan juga perkembangan fisik anak untuk koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan anak dalam daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial dan emosional anak dalam sikap dan perilaku serta agama bahasa dan komunikasi. Anak usia dini merupakan anak yang usianya antara 0-6 tahun. Keemasan masa bagi manusia yang tak dapat diulang dikhususkan bagi aspek perkembangan anak usia dini merupakan hakekat penyelenggaraan pendidikan PAUD. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun.¹

Kondisi seperti itu tampaknya menyebabkan manusia memerlukan pemeliharaan, pengawasan, dan bimbingan yang serasi dan sesuai agar pertumbuhan dan perkembangannya dapat berjalan secara baik dan benar. Keluarga menurut para pendidik merupakan lapangan pendidikan yang pertama, dan pendidiknya adalah orang tua. Orang tua adalah pendidik kodrati, mereka pendidik bagi anak-anaknya karena secara kodrat ibu dan bapak diberikan anugerah oleh Allah Swt. berupa naluri orang tua. Karena naluri ini timbullah rasa kasih sayang pada orang tua kepada anaka-anak mereka, hingga secara moral keduanya merasa terbebani tanggungjawab untuk memelihara, mengawasi, dan melindungi serta membimbing keturunan mereka. Allah SWT berfirman dalam QS. Luqman/31:15:

¹ Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). *Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, . (2022). 6(5), h. 5384–5396

فَلَا عِلْمَ بِمَا كَلَيْسَ مَا يَنْتَشِرُ كُنَّا عَلَّجَهُدَا كُنَّا وَبِعَمْرٍو فَالَّذِي فِي
وَصَاحِبُهُمَا طِعْمًا

أَفَأَنْبِئُكُمْ بِمَنْ جَعَلْنَا لَكُمْ آيَاتٍ

Terjemahnya:

Dan jika keduanya memaksamu untuk menyekutukan Aku dengan sesuatu yang engkau tidak mempunyai ilmu tentang itu, maka janganlah engkau menaati keduanya, dan pergaulilah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang-orang yang kembali kepada-Ku. Kemudian hanya kepada-Ku tempat kembalimu, maka akan kuberitahukan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan.²

Mewujudkan anak yang baik dan berkualitas adalah tanggung jawab orang tua. Anak merupakan amanah yang diberikan oleh Allah kepada orang tua yang harus dipertanggung-jawabkan di akhirat. Bermain juga merupakan kegiatan yang sangat diminati oleh anak usia dini. Anak usia dini adalah anak usia bayi sampai dengan enam tahun, hal ini juga sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 60 tahun, bermain merupakan dunia anak dimana anak-anak merupakan individu yang masih perlu adanya eksplorasi dari berbagai lingkup. Bermain merupakan aktivitas pikiran terlibat dengan pandangan seorang anak dan Bermain mengacu pada berbagai aktivitas sukrela yang termotivasi secara intrinsik yang biasanya diasosiasikan dengan kesenangan dan keseruan anak.

Bermain juga merupakan sarana belajar anak yang bisa diperoleh melalui panca

indera dan anak juga merupakan peniru ulung terhadap apa yang mereka alami, baik yang dilihat maupun yang mereka rasakan Mereka adalah sekelompok manusia yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Dalam menyusun pembelajaran diperlukan strategi yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Dengan strategi aktif ini diharapkan akan tumbuh, dan berkembang segala potensi yang mereka miliki sehingga pada akhirnya dapat mengoptimalkan hasil belajar.³ Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain.

Masa pertumbuhan anak berlangsung sangat cepat, demikian halnya masa usia dini diterapkan perkembangannya termasuk perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menekankan pada pengenalan bilangan angka. Ada beberapa cara dalam mengembangkan mengenal dan memahami bilangan angka, salah satunya yaitu menggunakan alat permainan edukatif seperti permainan ular tangga tantangan. Melalui permainan ini guru dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan membuat anak menjadi mudah bosan.

Perkembangan kognitif pada anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Akan tetapi

²Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama 2002), h. 560

³Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). *Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini*. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3),h. 2141

dibanyak pengalaman lapangan, seorang guru jarang memanfaatkan fungsi ini secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas yang diemban guru sebagai perancang pembelajaran adalah sangat rumit, karena berhadapan dengan dua variabel diluar kontrolnya, yaitu cakupan isi pembelajaran yang telah diterapkan terlebih dahulu berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, dan anak yang membawa serangkaian kemampuan awal, sikap dan karakteristik perseorangan lainnya kedalam situasi pembelajaran.⁴

Kegiatan bermain peran juga memiliki manfaat yang besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa anak, karena dengan bermain peran menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul tanpa harus merasa malu. Bahkan kemampuan keaksaraan juga berkembang misalnya anak berpura-pura menulis resep obat ketika berperan sebagai dokter atau berpura-pura menulis menu makanan ketika berperan sebagai pelayan restoran dan berpura-pura menghitung uang saat bermain peran sebagai kasir.⁵

Adapun tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu dan mengembangkan potensi yang ada pada diri

⁴Feby Atika Setiawati and Suyadi, "Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini,"(Buah Hati:2021)h 49–61

⁵Citra Fajriani and Selia Dwi Kurnia, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak, (Nurul Yaqin, Bone: 2020)h 68–79.

anak. Dalam pendidikan anak usia dini terdapat aspek-aspek yang harus dikembangkan sebagai potensi atau bakat untuk kehidupannya mendatang.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di TK Al-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja dapat diamati bahwa penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak sudah baik, hal ini dapat dilihat dari cara guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan penerapan metode yang baik, dengan harapan bahwa kondisi anak saat proses pembelajaran berlangsung dalam keadaan senang dan tidak merasa tertekan.

Berangkat dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkanlah sebuah judul penelitian yaitu "**Penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK Al-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja**".

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan metode bermain di TK Al-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja?
2. Bagaimana motivasi belajar pada anak usia Dini di TK Al-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja?
3. Bagaimana hasil penerapan metode bermain pada anak usia dini di TK Al-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan *field research*, yaitu dengan melakukan penelitian langsung ke lapangan untuk mencari dan mengumpulkan data yang

diperlukan. Penelitian dilakukan secara deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif merupakan istilah umum mencakup berbagai teknik deskriptif, diantaranya penelitian yang menuturkan, menganalisa, dan mengklasifikasi, dengan teknik tes (studi kasus, komperatif, dan lain-lain).⁶

Penelitian ini di lakukan di TK Al-Ikhwan Kaduaja Kabupaten Tana Toraja Sulawesi Selatan. Adapun alasan peneliti memilih tempat ini sebagai lokasi penelitian, karena di Tk Al-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja peneliti menemukan ada beberapa anak yang masih kurang mengenal huruf.

1. Pendekatan Penelitian

a. Pendekatan pedagogik

praktek cara seseorang mengajar dan ilmu pengetahuan mengenaiprinsip dan metode-metode membimbing dan mengawasi pelajaran dengan satu perkataan yang di sebut juga pendidikan.

b. Pendekatan psikologi

pendekatan yang bertujuan untuk melihat keadaan jiwa pribadi-pribadi yang beragama. Dalam pendekatan ini, yang menarik bagi peneliti adalah keadaan jiwa manusia dalam hubungannya dengan agama, baik pengaruh maupun akibat.

2. Sumber Data

Pengertian data adalah sekumpulan informasi atau nilai yang diperoleh dari pengamatan atau observasi suatu objek, data

⁶Winarno Surakhman, *Pengantar Penelitian Ilmiah* (Bandung: Tarsito, 2014), h.139

dapat berupa angka lambang atau sifat. Pada dasarnya kegunaan data (setelah diolah dan dianalisis) ialah sebagai dasar yang objektif di dalam proses pembuatan keputusan-keputusan atau kebijaksanaan dalam rangka untuk memecahkan persoalan oleh pengambilan keputusan. Data-data tersebut terdiri atas dua jenis yaitu data yang bersumber dari manusia dan data dikumpulkan berhubungan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian kualitatif sumber data terdiri dari data utama dalam bentuk kata-kata atau ucapan atau perilaku orang-orang yang diamati dan diwawancarai.⁷ Untuk mendapatkan data yang akurat peneliti menggunakan data primer dan sekunder sebagai berikut.

a. Data primer

Data primer (*Primary data*) adalah data yang bersumber dari hasil wawancara terstur terhadap responden dengan menggunakan kuisisioner (daftar pertanyaan terstur).⁸

b. Data sekunder

Data sekunder (*secondary data*) adalah data yang diperoleh/ dikumpulkan data disatukan oleh studi-studi sebelumnya atau yang diterbitkan oleh berbagai instansi lain. Biasanya sumber data tidak langsung berupa data dokumentasi dan arsip-arsif resmi⁹

3. Instrumen Penelitian

⁷Ahmad Tanzeh Dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian* (Surabaya: Elkaf, 2015), h.131

⁸ Situmorang Syafrizal Helmi, *Analisis Data: Untuk Riset Manajemen dan Bisnis* (Medan: USU Press, 2016), h.1

⁹Situmorang Syafrizal Helmi, *Analisis Data: Untuk Riset Manajemen dan Bisnis*, h.2

Instrument penelitian kualitatif merupakan “ Human Instrumen “ atau manusia sebagai informan maupun yang mencari data. Instrumen utama penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri sebagai ujung tombak pengumpulan data (instrument).¹⁰Instrument penelitian sebagai alat pengumpulan data atau informasi dari objek penelitian.

4. Prosedur Pengumpulan Data

Adapun prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a) Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologi. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observasi* (observasi berperan serta) dan *non participant observasi*, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur¹¹

Penelitian ini menggunakan metode observasi terstruktur, dimana peneliti telah merencanakan secara sistematis apa yang akan diamati, kapan, dan diaman penelitian akan dilakukan. Observasi terfokus pada orang tua dan guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal abjad pada anak usia dini. Melalui observasi ini, peneliti mengumpulkan data awal terkait dengan fokus penelitian, yang

nantinya akan diperkuat atau diuji lebih lanjut dengan data hasil wawancara.

b) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila penelitian ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/ kecil.¹²

Wawancara adalah pertukaran tanya jawab lisan antara pewawancara dan narasumber. Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan wawancara terstruktur dengan pedoman yang telah dirancang secara sistematis untuk memudahkan pengumpulan data dari kepala sekolah, guru dan orang tua.

c) Dokumentasi

Data dengan dokumentasi adalah pengambilan data melalui dokumen-dokumen. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, karya-karya monumental dari seseorang.¹³

5. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa menyusun ke dalam pola, memilih mana yang paling dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah

¹⁰Djam'an Satori dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 90

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, Dan R & D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.203

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, Dan R & D)* h.204

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h.192

dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.¹⁴

Penelitian kualitatif teknik analisis data dibagi menjadi 3 bagian yaitu: reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Dalam analisis data peneliti menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

a) Reduksi data

Jumlah data lapangan yang signifikan menuntut pencatatan yang cermat dan terperinci. Semakin lama penelitian berada di lapangan, semakin kompleks dan rumit data yang terkumpul. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis data melalui reduksi untuk merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan pada aspek penting. Reduksi data, yang melibatkan pencarian tema dan pola, membantu menyajikan gambaran yang lebih jelas. Peralatan elektronik, seperti komputer mini dengan pemberian kode pada aspek tertentu, dapat mendukung proses reduksi data. Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Oleh karena itu, kalau peneliti dalam melakukan penelitian, menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, reduksi data.

b) Display Data

penelitian kualitatif, penyajian data biasa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, *Flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan "*The most frequent from of qualitative research data in the past has been narrative text*". Yang paling sering

digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan mempermudah peneliti untuk memahami apa yang terjadi, dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami

c) Penarikan kesimpulan

Langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kegiatan ini meliputi proses menarik kesimpulan dari hasil penyajian data yang telah dilakukan, penarikan kesimpulan dibuat dalam bentuk kalimat singkat, padat, dan jelas.¹⁵ Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini mengenai "penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak di TK Al-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja".¹⁶

LANDASAN TEORI

1. Metode belajar

Untuk mendapatkan pemahaman lebih jelas terhadap judul penelitian ini, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami definisi operasional sebagaimana yang dimaksud, maka penulis menampilkan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

a. Motivasi Belajar

1). Pengertian motivasi

Huitt, (2001) mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h.334

¹⁵Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 345.

¹⁶Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, h. 345.

perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Jadi ada tiga kata kunci tentang pengertian motivasi menurut Huiitt, yaitu:

- a). Kondisi atau status internal itu mengaktifkan dan memberi arah pada perilaku seseorang.
- b). Keinginan yang memberi tenaga dan mengarahkan perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan.
- c). Tingkat kebutuhan dan keinginan akan berpengaruh terhadap intensitas perilaku seseorang.

Menurut sardiman (2018) adalah “keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu pada tercapai”. Motivasi belajar artinya dorongan dari diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi atau pengembangan belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam belajar, tingkat ketekunan siswa sangat ditentukan oleh adanya motif dan kuat lemahnya motivasi belajar yang ditimbulkan motif tersebut.

Motivasi paling tidak memuat tiga unsur esensial, yakni :

- a. Faktor Pendorong Atau Pembangkit Motif, Baik Internal Maupun Eksternal
- b. Tujuan Yang Ingin Dicapai.

- c. Strategi yang diperlukan oleh individu atau kelompok untuk mencapai tujuan tersebut.¹⁷

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah keadaan atau kondisi tertentu saat seseorang memilih kesenangan atau kebahagiaan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan mencapai tertentu dengan cara menyenangkan seseorang. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Parten, dalam Dockett dan Flear, memandang kegiatan bermain sebagai alat sosialisasi. Melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam bereksplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Permainan (games) adalah setiap kompetisi antara pemain yang bersosialisasi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk memperoleh tujuan tertentu pula (Yurmalin, 2013).¹⁸ Menurut Sadirman permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk memperoleh tujuan-tujuan tertentu pula.

Setiap permainan harus memiliki empat komponen utama, yaitu: (1) adanya pemain (pemain-pemain), (2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi,

¹⁷Citra Fajriani and Selia Dwi Kurnia, “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin (Jurnal:2020): h. 68–79.

¹⁸Yurmalin MZ. *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. 2013. Jurnal Teknik 3 (1) h. 75-84.

(3) adanya aturan-aturan main, dan (4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. Ahadi Sulissusiawan, n.d.). Menurut Johnson, bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan. Menurut Sudono, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan penjelasan, memberi kesenangan maupun mengembangkan Imajinasi pada anak. Menurut Kimprasawil mengatakan bahwa defenisi permainan adalah upaya olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat berguna untuk meningkatkan dan mengembangkan motifasi, kompetensi, dan prestasi dalam melakukan tugas dan kepentingan organisasi yang lebih unggul.

b. Penerapan metode dan pengenalan Huruf

1) Pengertian Penerapan metode

Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Adapun unsur-unsur penerapan meliputi:

- a) Adanya program yang dilaksanakan
- b) Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut.
- c) Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan

maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.¹⁹

Metode berawal dari bahasa Yunani yakni Halic yang berarti cara atau jalan yang dilalui. Sehubungan dengan usaha ilmiah, maka metode memuat masalah cara kerja untuk dapat menguasai objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode adalah sebagai sarana untuk memperoleh tujuan, atau bagaimana cara melakukan atau membuat sesuatu.

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajarmengajar pada peserta didik tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran ini sangat penting di lakukan agar proses belajar mengajar dapat menyenangkan dan membuat peserta didik aktif, dan dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik dengan mudah.

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

¹⁹Maria Kristina, "Penerapan Metode Primavista Bagi Mahasiswa Praktek Instrumen Mayor (Pim) Vi Piano Di Jurusan Pendidikan Seni Musik,"(MakalahWorkshopUNY, 2012,)h. 25.

aktif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai.

2) Pengertian mengenal huruf

Mengenal huruf merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak – balik buku.²⁰

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick dalam Carol Seefeldt dan Wasik, merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebutkan huruf – huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenali huruf.

3) Tahap Perkembangan Kemampuan Mengenal Huruf Anak 5-6 Tahun

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014. Menetapkan

standar tingkat pencapaian perkembangan anak, disusun berdasarkan kelompok usia anak. Tahap perkembangan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

- a. Menyebutkan simbol – simbol huruf yang dikenal
 - b. Mengenal suara huruf awal dari nama benda – benda yang ada di sekitarnya
 - c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
 - d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
 - e. Membaca nama sendiri
 - f. Menuliskan nama sendiri
 - g. Memahami arti kata dalam cerita
- ### 4) Tujuan Bermain Pada Anak Usia

Dini

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak – anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas setiap anak bervariasi antar anak satu dengan yang lain.

Menurut Elkonin dalam menggambarkan empat prinsip bermain yaitu:²¹

- a) Anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks,

²⁰Abdul Wahab Solichin, “*Pengantar Analisis Kebijakan Negara*”,(Jakarta: 1990 Rineka Cipta), h. 45.

²¹Catron, C.E. & Allen, J. “*Early childhood curriculum a creative-play model. New Jersey*”: Merill, Prentice-Hall. (1999) h. 56

- b) Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan – aturan dan menegosiasikan aturan bermain,
- c) Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggantikan objek baru yang berbeda,
- d) Kehati – hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

A. Metode bermain

Salah satu metode yang dilakukan oleh guru di TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja yaitu Kartu huruf.

1). Pengertian kartu huruf

Kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu yang digunakan sebagai alat bantu untuk belajar membaca anak dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf serta gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu huruf. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Arsyad bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, dan tanda simbol yang dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenal huruf yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Tetapi kartu huruf yang dimaksud disini adalah kartuhuruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang dan terbuat dari kertas putih. Dengan cara ini anak-anak di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja bisa dengan mudah mengenal huruf abjad dan dengan melihat simbonya anak-anak bisa mengingat bagaimana bentuk-bentuk dari huruf abjad tersebut.

Salah satu permainan yang digunakan di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja adalah Permainan kartu huruf. Permainan kartu huruf

adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf. Jadi berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode permainan kartu huruf merupakan kegiatan dengan menggunakan media berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan memahami huruf abjad.

2).Manfaat dan Kelebihan Kartu Huruf
Beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf, yaitu:

- a. Dapat membaca dengan mudah
Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya.
- b. Mengembangkan daya ingat otak kanan
Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.
- c. Memperbanyak perbendaharaan kata
Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak.

Hariyanto menyatakan bahwa dengan menggunakan strategi pengenalan huruf sejak dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena dengan bermain kartu huruf dapat mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Anak yang dapat

mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca lebih baik dibandingkan dengan anak yang belum mampu mengenal huruf, Bond dan Dykstra dalam Suyanto. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa, manfaat dan kelebihan permainan kartu huruf adalah dapat membantu anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri.

Kamus besar bahasa Indonesia dalam buku yang berjudul “Pengembangan Profesi Guru”. Definisi guru adalah orang yang pekerjaan, mata pencaharian, atau profesinya mengajar.

Pengertian guru adalah seorang tenaga pendidik profesional yang mendidik, mengajarkan suatu ilmu, mendidik, mengajarkan suatu ilmu, membimbing, melatih, memberikan penilaian, serta melakukan evaluasi kepada peserta didik.²² Dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (pasal 1) dinyatakan bahwa: “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal, pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah” Pendapat beberapa ahli tentang arti guru yaitu:

a. Dri Atmaka

Pendidikan atau guru adalah orang yang bertanggung jawab untuk memberikan

bantuan kepada siswa dalam pengembangan baik fisik dan spritual.²³

b. Husnul Khotimah

Guru adalah orang yang memfasilitasi proses peralihan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke peserta didik.²⁴

c. Ngalim Purwanto

Guru adalah orang yang pernah memberikan suatu ilmu atau kepandaian kepada seseorang maupun kepada sekelompok orang.²⁵

d. Mulyasa

Guru adalah seseorang yang memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

e. M. Uzer Usman

Guru adalah setiap orang yang berwenang dan bertugas dalam dunia pendidikan dan pengajaran pada lembaga pendidikan formal.

f. UU No. 14 Tahun 2005

Menurut UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, pengertian guru adalah tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar dan pendidikan menengah.²⁶

d. Kemampuan Mengenal Abjad

1). Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Abjad

Huruf abjad adalah (1) kumpulan huruf (aksara) berdasarkan urutan yang lazim dalam bahasa tertentu: (2) system aksara yang

²²Dewi Safitri, *Menjadi Guru Profesional* (Riau, Pt. Indragir, Desember 2019), h. 8.

²³Dewi safitri, *Menjadi Guru Profesional*, h.8

²⁴Dewi safitri, *Menjadi Guru Profesional*, h. 8

²⁵Dewi safitri, *Menjadi Guru Profesional*, h.9

²⁶Dewi Safitri, *Menjadi Guru Profesional*, h. 9

melambangkan bunyi bahasa yang dipakai untuk menuliskan bahasa²⁷ melalui huruf abjad, seseorang dapat menyusun kata sehingga kalimat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Abjad yang dipakai dalam ejaan bahasa Indonesia terdiri atas 26 huruf yaitu:

Kapita l	Nonkapita l	Pengucapan	Pengucapan
A	A	A	A
B	B	BE	Be
C	C	CE	Ce
D	D	DE	De
E	E	E	E
F	F	EF	Ef
G	G	GE	Ge
H	H	HA	Ha
I	I	I	I
J	J	JA	Ja
K	K	KA	Ka
L	L	EL	El
M	M	EM	Em
N	N	EN	En
O	O	O	O
P	P	PE	Pe
Q	Q	KI	Ki
R	R	ER	Er
S	S	ES	Es
T	T	TE	Te
U	U	U	U
V	V	VE	Ve
W	W	WE	We
X	X	EKS	Eks
Y	Y	YE	Ye
Z	Z	ZET	Zet

) Pembagian Huruf Abjad

Dalam tata bahasa Indonesia, huruf di bagi menjadi dua macam yaitu sebagai berikut.

a. Huruf vocal

Huruf vocal adalah huruf yang melambangkan vocal dalam bahasa Indonesia terdiri atas *a,e,i,o* dan *u*, huruf vocal biasa disebut sebagai huruf hidup.

b. Huruf konsonan

Huruf konsonan adalah huruf yang melambangkan konsonan dalam bahasa Indonesia terdiri atas huruf-huruf *b,c,d,f,g,h,j,k,l,m,n,p,q,r,s,t,v,w,x,y*, dan *z*, huruf konsonan biasa di sebut sebagai huruf mati²⁸

c. Tujuan Mengenal Huruf Abjad

Tujuan mengenal huruf abjad kepada anak sejak lahir dini adalah untuk melatih kemampuan anak dalam mengetahui karakteristik huruf abjad. Kemampuan mengenal huruf abjad menjadi bekal utama bagi anak untuk belajar membaca awal, karena dengan adanya kemampuan tersebut anak-anak lebih mudah dan mampu dalam belajar membaca. Selain sebagai bekal utama untuk belajar membaca awal, kemampuan mengenal huruf abjad juga dapat melatih anak untuk berkomunikasi dengan orang lain.²⁹

3) Manfaat Mengenal Huruf Abjad

Strategi mengenalkan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Bahwa anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan baik.³⁰ Mengenal huruf adalah tingkat

²⁸Harun Rasyid dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, h.128

²⁹Harun Rasyid dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, h.127

³⁰Ratnasari Dwi Ade Chandra, *Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal a,i,u,e,o Pada Anak Usia Dini*, (Jurnal Ilmiah Pendidikan Pra Sekolah Awal, 2017), h. 53-54

²⁷Dona Marlina, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak*, (universitas Bengkulu, 2014), h 34

kurikulum taman kanak-kanak lewat penyikapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, hingga anak menjadi tahu akan huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata³¹ Adapun manfaat mengenal huruf bagi anak:³²

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenalkan kemampuan anak dalam mengenalkan huruf dan menguraikan menjadi kata.
- b. Meningkatkan kualitas pada pembelajaran berbahasa pada anak terutama dalam mengenalkan huruf sehingga nantinya anak tidak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kompetensi berbahasa khususnya pada kompetensi menulis.
- c. Mengembangkan ide-ide dan karya inovatif bagi anak menambah wawasan dan pengetahuan anak sejak dini.

4) Pentingnya Mengenalkan Abjad Bagi Anak Usia Dini

Membaca merupakan keterampilan bahasa yang merupakan satu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak³³.

Belajar abjad adalah aspek lain dari belajar tentang huruf cetak. Mempelajari abjad suatu hal yang penting dalam kesadaran, karena berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memiliki dan memiliki berbagai jenis huruf dan mengucapkannya mesti.³⁴

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Raudhatul Athfal Al-Ikhwan adalah lembaga pendidikan dibawah naungan Pondok Pesantren Al-Hidayah Kaduaja. Pondok Pesantren Al-Hidayah Kaduaja didirikan pada tanggal 03 Mei 2018 dan resmi beroperasi dengan keluarnya Surat Keputusan Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Tana Toraja Nomor 113 tahun 2018 yang ditanda tangani oleh Bapak H. Muhammad, M.Ag. pada tanggal 24 Mei 2018. Ponpes Al-Hidayah Kaduaja merupakan Ponpes yang bernaung di bawah Yayasan Al-Hidayah Kaduaja. Semula MIS Kaduaja salah satu lembaga yang dibawah naungan Yayasan AL-Hidayah Kaduaja disamping beberapa lembaga yang lain yakni RA Al Ikhwan, MTs., dan MA Kaduaja, ingin diusulkan oleh Pihak Yayasan untuk untuk dinegerikan, namun setelah dengan beberapa pertimbangan, akhirnya semua lembaga yang bernaung di bawah Yayasan Al-Hidayah Kaduaja diusulkan ke Kementerian Agama Kab. Tana Toraja untuk menjadi Pondok Pesantren Al-Hidayah Kaduaja.

Pengembangan lembaga, TK AL-IKHWAN Kaduaja bernaung di bawah Pondok Pesantren sejalan dengan keinginan dari dari Pendiri Yayasan, Kidjang, S.Pd.I. (almarhum). Keinginan ini karena melihat kondisi masyarakat yang sangat antusias menyerahkan anak-anak mereka untuk belajar ilmu-ilmu agama ke Madrasah yang dikelola oleh yayasan dan bahkan sudah banyak

³¹Seefeld Carrol dan Barbana A. Wasik *Pendidikan Anak Usia Dini.*(Ahli bahasa: Pius Nasar) Jakarta: Pt. Indeks (diakses 18 Mei 2014 pukul 08.01), h. 375

³²Tarsiyem, Hanita, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf melalui Media Karpet Huruf*, (Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Anak Usia Dini, Vol.03, No.01,2018), h. 40

³³Corel seefelt, *Pentingnya Mengenalkan Huruf*, (jurnal Literasiologi 2015),h. 50-51

³⁴Rusti Alam Siregar, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenalkan Huruf*,(Jurnal Literasiologi, Vol. 2, No. 1 2014), h. 60-61.

siswa yang tempat tinggalnya jauh dari Kaduaja menetap di rumah Kidjang, S.Pd.I. (almarhum).

Data siswa di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja

Data Peserta Didik Tahun Ajaran 2024/2025

No	Nama	Kelas
1	Shavira Shalihah	B
2	Nur faridah sabo'	B
3	Randa mahesa	B
4	Hayu patattan	B
5	Maqil wijayadi rapang	B
6	M. arjun	B
7	Muh.alfatih nasrullah	B
8	Nur akina	B
9	Muhammad nur rasyad	B
10	Dirga patattan	B
11	Sitti Maryam	B
12	Hafifa	B
13	Nur afidah azzahra pamingan	B
14	Habib rizki saputra	B
15	M. Rafiski	B

sumber data: TK. Al -Ikhwan Kaduaja

Berdasarkan table diatas, data yang diperoleh dari tk al-ikhwan kaduaja Tana Toraja jumlah siswanya ada 15 orang dan semuanya tergolong dalam kelompok B. Anak didiknya juga yang perempuan ada 6 orang dan laki-laki ada 9 orang.

erdasarkan table 2 yang diperoleh dari tk al-ikhwan kaduaja Tana Toraja jumlah siswanya ada 15 orang dan semuanya tergolong dalam kelompok B. Anak didiknya juga yang perempuan ada 6 orang dan laki-laki ada 9 orang.

Penelitian ini dilakukan oleh penulis di TK AL-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja terhitung mulai tanggal 07 Oktober 2024 sampai dengan 29 November 2024 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja sebanyak 15 orang yang

terdiri dari 9 Laki-laki, 6 perempuan dan 3 tenaga pendidik.

Pengolahan analisa data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan dimana data tersebut penulis dapatkan dari hasil wawancara dan observasi sebagai metode pokok dalam pengumpulan data, untuk mengambil suatu keputusan yang objektif dan dapat berfungsi sebagai fakta yang ada di lapangan penelitian ini berawal dari observasi fakta yang ada di lapangan. Penelitian ini berawal dari observasi yang dilakukan di TK AL-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja untuk mengamati bagaimana penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-Ikhwan kaduaja Tana Toraja.

1. Penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-Ikhwan kaduaja Tana Toraja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 08 Oktober 2024 pukul 09:30 penulis mendapatkan data yang diuraikan oleh guru kelas tentang penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja.

Bahwa penerapan bermain dalam meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini di TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja. untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Penerapan metode bermain pada anak bukan saja mengatur belajar anak, tetapi juga menyiapkan kondisi dan lingkungan sekolah atau ruang kelas agar tercipta kenyamanan dan

suasana belajar yang efektif. Oleh karena itu kelas perlu dikelola dengan baik agar penerapan metode bermain ini tidak hanya berfokus pada main saja akan tetapi bagaimana guru mengarahkan siswa agar tetap fokus pada tujuan yaitu untuk memotivasi anak-anak supaya semangat dalam belajar.

Dan langkah yang bisa kita terapkan adalah bagaimana pemahaman guru dalam mendalami penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak di usia dini ini. Dan alangkah baiknya jika dalam praktek usahanya para guru telah memahami betul bagaimana cara penerapan metode bermain untuk meningkatkan motivasi belajar anak ini dapat dilakukan, dan tentunya akan lebih terarah dan lebih mudah mencapai tujuan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dengan salah satu guru kelas pada tanggal 08 Oktober 2024 pukul 09:30 Penulis memperoleh data yang dijelaskan oleh salah satu guru kelas tentang penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi anak dalam belajar anak usia dini di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja yakni:

Beberapa cara yang kami lakukan dalam Penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dapat dilakukan dengan cara guru mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu, kemudian kami menjelaskan tentang aturan dan cara bermain kepada anak. Selanjutnya, kami memperlihatkan kepada anak-anak alat permainan edukatif yang sudah kami buat sebelumnya. Kami menjelaskan kepada anak-anak aturan dan cara dalam permainan ini yaitu dengan cara salah satu anak diajak ke depan kelas untuk menunjuk salah satu

bentuk atau model dari alat permainan yang sudah disiapkan, kemudian kami bertanya kepada anak tersebut huruf apa yang tertulis diatas alat permainan tersebut. Misalnya, anak menyebutkan huruf "A" kemudian kami bertanya "hewan apa yang berawalan dengan huruf A?" anak-anak akan menjawab "ayam, angsa, anjing dan lain-lain". Cara ini akan menambah pengetahuan anak tentang huruf-huruf dan bagaimana model atau bentuk dari huruf tersebut. Dan cara ini juga dapat menambah kosa kata pada anak usia dini, meskipun masih ada beberapa anak yang belum bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, akan tetapi dengan melakukan metode ini pastinya banyak membantu kami para guru untuk memerikan pemahaman kepada anak didik kami.³⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Kamis 10 Oktober 2024 pukul 10:30 dengan ibu sarifah Musdalifah selaku guru kelas tentang bagaimana penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-Ikhwan kaduaja Tana Toraja beliau menjelaskan bahwa:

Kami sebagai Guru adalah peran utama dalam menentukan dan meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap pengetahuan bentuk-bentuk huruf dan bagaimana pengucapan mulai dari

³⁵Sarifah musdalifah, Guru kelas TK Al-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 10 Oktober 2024.

pengenalan anak-anak terhadap huruf vocal dan huruf abjad.³⁶

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar anak usiadini utamanya dalam ruangan kelas, bagaimana guru bisa meningkatkan motivasi anak didiknya saat belajar tentunya memerlukan beberapa metode yang bisa seperti bercerita, bermain tebak-tebakan huruf atau dengan menggunakan media visual, guru mengajarkan bentuk huruf dan bagaimana cara penyebutan hurufnya. Berikut adalah penjelasan dari kepala sekolah yang mengatakan bahwa:

Tentu saja, guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar anak didik. Melalui pendekatan interaktif seperti bercerita, bermain tebak-tebakan huruf dan bisa juga dengan menggunakan media visual yang menarik bagi anak didik, guru membantu anak didik dalam mengenali symbol huruf dan cara-cara pengucapan huruf, guru juga bisa mengajarkan anak didinya untuk membedakan huruf-huruf vocal dan huruf-huruf konsonan.³⁷

Guru pun mengatakan juga bahwa:

Anak-anak menjadi lebih semangat belajar ketika saya menggunakan media kartu yang bergambar dan berwarna dan melibatkan langsung

anak-anak dalam kegiatan kelas. Saat saya mengajak mereka untuk bermain sambil belajar, seperti tebak-tebakan huruf dan bercerita, mereka lebih cepat menyerap informasi dan merasa senang. Dengan pendekatan yang menyenangkan seperti ini, mereka lebih mudah memahami dan lebih mudah menyerap materi yang diajarkan.³⁸

Kepala sekolah membenarkan keterangan dari guru yang menyatakan bahwa:

Sebagai kepala sekolah, saya selalu mendorong para guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Metode pembelajaran yang menyenangkan seperti bercerita, bermain tebak-tebakan huruf dan menunjukkan perbedaan huruf vocal dan konsonan sehingga anak-anak akan dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme anak didik. Dengan cara ini, anak-anak akan lebih aktif dalam belajar dan lebih mudah menyerap materi yang diajarkan.³⁹

Guru dan kepala sekolah memiliki kesadaran yang tinggi tentang pentingnya peningkatan motivasi bagi anak-anak dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara bahwa penentuan penerapan

³⁶Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja 14 Oktober 2024.

³⁷ Saidir Amir, kepala sekolah TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara* oleh penulis di kaduaja 15 oktober 2024.

³⁸ Sarifah musdalifa, Guru kelas TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara* oleh penulis di kaduaja 15 oktober 2024.

³⁹ Saidir amir, Kepala sekolah TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara* oleh penulis di kaduaja, 15 oktober 2024.

metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja adalah mulai dari guru yang harus menentukan dan meningkatkan pemahaman terhadap cara-cara dan bagaimana penerapan metodenya terhadap anak usia dini agar anak-anak mudah dan cepat dalam mengetahui bentuk-bentuk dari huruf abjad. Adapun cara lain yang digunakan oleh guru kelas untuk memudahkan anak-anak mengetahui bentuk-bentuk huruf abjad yaitu dengan cara membuat anak-anak alat permainan edukatif seperti permainan kartu huruf atau angka, yang berisi huruf abjad dari A sampai Z dan anak-anak di TK AL-Ikhwan kaduaja Tana Toraja juga diajarkan bernyanyi dalam mengenalkan huruf vokal. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru kelas di TK AL-Ikhwan Kaduaja Tana Toraja:

Saya sebagai guru sebelum anak didik masuk kelas bisa dilakukan dulu penyegaran-penyegaran dengan cara memberikan kata-kata pemantik seperti bernyanyi dan bersiap-siap dalam belajar, anak didik bisa menyanyikan lagu yang bisa membedakan huruf-huruf vokal dan huruf konsonan.⁴⁰

Guru lain juga menyampaikan pendapatnya tentang ini, sebagaimana dipaparkan berikut:

Adapun cara kami dalam menerapkan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini disini

⁴⁰Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja 15 Oktober 2024

yaitu dengan membiasakan anak-anak mengucapkan huruf-huruf vokal melalui alat permainan edukatif yang kami sediakan sebelumnya. Dapat juga dilakukan dengan menyanyikan beberapa lagu yang mengenalkan anak-anak pada pengucapan huruf-huruf vokal terlebih dulu kemudian menyebutkan nama buah yang diawali dengan huruf tersebut.⁴¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas pada tanggal 14 oktober 2024, adapun cara lain yang dilakukan guru dalam menerapkan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja di luar kelas yaitu:

Cara kami dalam meningkatkan motivasi belajar anak diluar kelas adalah kami menanyakan langsung kepada anak-anak kalau bentuknya begini, ini disebut huruf apa? Dan anak-anak akan serentak menjawab pertanyaan dari kami. Adapun cara lainnya yaitu membuat metode bermain diluar kelas agar anak-anak tidak bosan dan jenuh dalam belajar dan makin semangat dalam mengenal huruf-huruf atau angka.⁴²

Dari hasil wawancara diatas guru lain juga mengemukakan pendapatnya bahwa:

⁴¹Sarifah musdalifah, Guru kelas TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 18 Oktober 2024.

⁴²Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 14 oktober 2024.

Saya biasanya mengenalkan huruf kepada siswa dengan cara memberikan contoh symbol dari beberapa bentuk huruf menggunakan media elektronik seperti tv, jadi anak-anak akan lebih berfokus pada proses pembelajaran karena anak-anak belajar dari tv dan biasa juga menampilkan animasi-animasi yang membuat anak didik senang dalam belajar.⁴³

Metode yang telah dipaparkan oleh Guru kelas di TK AL-Ikhwan kaduaja Tana Toraja ini tentu ada factor pendukung dan factor penghambat sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas pada saat melakukan wawancara pada tanggal 10 Oktober 2024 yaitu:

Factor pendukung dalam menerapkan metode belajar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini yang kami lakukan yaitu: alat dan bahan di sekolah yang digunakan memadai dan semangat anak-anak untuk mengetahui huruf-huruf abjad dan juga orang tua siswa turut mendukung dengan cara memberikan arahan anaknya untuk belajar di rumah dan ada beberapa factor pendukung dari sekolah.

Factor penghambat yaitu ruang kelas yang tidak terlalu luas dan masih ada anak-anak yang kurang paham terhadap penggunaan bahasa Indonesia

karena tempat sekolahnya berada dipedesaan.⁴⁴

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja dapat diketahui bahwa penerapan metode bermain sambil belajar dapat dilakukan dengan cara guru menyiapkan alat permainan edukatif terlebih dahulu kemudian mengajak anak-anak melakukan kegiatan ini dengan guru mulai mengajukan beberapa pertanyaan. dari semua kutipan wawancara yang ada, terlihat bahwa para guru dan kepala sekolah sangat berfokus pada penerapan kegiatan kreatif untuk menarik minat siswa dalam meningkatkan pengetahuan tentang huruf-huruf abjad. Factor pendukung yang dilakukan guru dalam menerapkan metode bermain untuk meningkatkan motivasi belajar anak didik di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja yaitu alat dan bahan yang digunakan memadai dan semangat anak-anak untuk mengenal huruf-huruf abjad dan juga orang tua siswa yang turut membantu dengan memberikan arahan kepada anaknya untuk belajar di rumah.

2. Langkah-Langkah Penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja maka penulis akan menguraikan beberapa data yang didapatkan melalui wawancara dengan guru kelas tentang pencapaian penerapan metode bermain dalam

⁴³ Juherni, Bendahara TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, wawancara oleh penulis di kaduaja, 14 oktober 2024.

⁴⁴ Sarifah musdalifa, Guru kelas TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja, wawancara, oleh penulis di kaduaja, 10 Oktober 2024.

meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Adapun langkah-langkah yang dilakukan seorang pendidik dalam menerapkan metode bermain sambil belajar di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja yaitu:

a. Menetapkan media yang digunakan

Agar materi dapat disampaikan dengan efektif kepada murid, guru sebaiknya memanfaatkan alat bantu, penggunaan media bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan pengetahuan peserta didik tentang pengenalan huruf. Dari hasil wawancara dengan guru kelas di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja mengatakan bahwa:

Merancang penggunaan media untuk kegiatan peningkatan motivasi belajar anak seperti media gambar dan menunjukkan pilihan kepada anak untuk memilih sesuai karakter kesukaan setiap anak⁴⁵

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis dengan bendahara pada tanggal 08 Oktober 2024 bahwa:

Sebelum-sebelumnya penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak didik masih kurang sekali itu karena kurangnya kesadaran dari orang tua dan guru dalam mendidik anak untuk memperhatikan metode belajar anaknya sehingga saya bersama dengan orangtua dan guru kelas lainnya disini harus lebih memperhatikan lagi penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak yang kami lakukan agar

penerapan bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak disni bisa berkembang dengan baik. Banyak cara yang digunakan untuk mengembangkan pengetahuan huruf pada anak didik kami, salah satunya melalui permainan kartu bergambar. Melalui permainan kartu bergambar, anak dapat mengenal huruf dengan baik sebab dengan ukuran yang cukup besar, warna dan gambar yang menarik sehingga membuat anak tertarik mempelajarinya. Dengan demikian anak dapat belajar dengan nyaman dan tidak merasa terpaksa.⁴⁶

Berikut analisis penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini sesuai dengan hasil observasi yang telah dipaparkan oleh penulis sebelumnya yaitu:

Penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja masih perlu ditingkatkan, kurangnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya metode bermain menyebabkan anak-anak belum maksimal dalam mengembangkan potensinya. oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan melalui kerja sama antara orang tua dan guru.

Salah satu metode efektif adalah permainan kartu bergambar untuk mengembangkan pengetahuan huruf, permainan ini berhasil meningkatkan motivasi belajar anak karena ukuran kartu huruf yang besar dan menarik, warna dan gambar yang

⁴⁵Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja 08 Oktober 2024

⁴⁶Saidir Amir , kepala sekolah , TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 08 Oktober 2024.

menarik, dan interaksi yang menyenangkan. Dengan demikian anak-anak belajar dengan nyaman tanpa merasa terpaksa. Perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan terus-menerus untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Mengatur tempat duduk

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru perlu mengatur penataan tempat duduk anak-anak untuk memastikan kenyamanan mereka dan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas.

Hasil wawancara yang dilakukan guru di kelas yaitu mengatakan bahwa:

Sebelum memulai kegiatan guru akan mengatur tempat duduk anak. Selin itu anak diperintahkan untuk duduk ditempat yang guru telah bagi masing-masing 2- 3 orang dalam satu kelompok⁴⁷

Berdasarkan obervasi yang dilakukan oleh penulis di TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja melakukan pengaturan tempat duduk anak sesuai dengan kelompoknya. Berdasarkan observasi yang dilakukan akan dipaparkan oleh penulis dapat diketahui bahwa diawal tahun pembelajaran penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini ini sangat kurang, sehingga guru, kepala sekolah dan juga bendahara meningkatkan metode penerapan bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak didik di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja agar dapat berkembang dengan baik. Adapun

⁴⁷ Sarifah musdalifa, Guru kelas di TK al-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara* oleh penulis di kaduaja, 20 oktober 2024.

perkembangan motivasi belajar anak di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja yang dipaparkan oleh bendahara pada tanggal 20 Oktober 2024 yaitu:

Pencapaian motivasi anak didik disini Alhamdulillah sudah lumayan meskipun masih ada beberapa anak didik yang memang sulit diarahkan dan dibimbing dikarenakan mereka berasa dari lingkungan yang kurang paham dengan bahasa Indonesia karena anak didik tersebut berasal dari pedesaan sehingga sulit untuk diajak komunikasi. Akan tetapi setelah anak-anak dikenalkan dengan symbol-simbol huruf tersebut, anak didik akan mulai melatih indra penglihatan untuk membedakan bentuk huruf yang satu dengan huruf lainnya. Setelah anak mampu membedakan bentuk huruf dan penebutannya, maka selanjutnya anak didik kami mengenal suara huruf awal dari benda-benda disekitarnya. Pada kegiatan ini anak didik mulai diajak mengenal benda-benda disekitarnya sambil menjelaskan huruf awal dari nama benda-benda tersebut.⁴⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah maka dapat disimpulkan bahwa di TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja motivasi belajar anak belum maksimal karena masih banyak anak yang susah fokus disebabkan bahasa Indonesia yang dimengerti terbilang masih kurang karena kebanyakan anak-anak didik ini berasal dari desa. Akan tetapi para guru tidak kehabisan ide-ide baru

⁴⁸ Juherni, bendahara TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 20 Oktober 2024

untuk menyalurkan pengetahuan kepada anak-anak didik mereka. Hal ini disampaikan juga oleh salah satu guru kelas saat melakukan wawancara pada tanggal 10 Oktober 2024:

Sebenarnya disini anak-anak sudah memiliki motivasi belajar yang bisa dibilang diatas rata-rata tetapi karena disini anak berasal dari lingkungan yang berbeda-beda sehingga ada anak yang tidak terlalu paham saat kami menggunakan bahasa Indonesia dan juga orang tua anak didik berasal dari kalangan yang berbeda-beda pendidikan sehingga masih banyak orang tua siswa yang tidak mengerti dalam menggunakan bahasa Indonesia karena ada beberapa anak didik yang mempunyai orang tua yang bisa dibilang tidak tamat sekolah dasar. Tetapi meskipun begitu kami sebagai guru pasti akan berusaha agar anak didik tersebut tidak ketinggalan pelajaran dan berusaha semaksimal mungkin agar anak didik tersebut bisa paham dengan apa yang diucapkan oleh kami sebagai guru kelas, salah satu cara yang kami biasa lakukan dengan metode penerapan pengembangan anak menggunakan kartu huruf bergambar.⁴⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja tanggal 23 Oktober 2024 yaitu:

Peningkatan motivasi belajar anak disini terbilang cukup meningkat

⁴⁹Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 10 Oktober 2024.

dibandingkan sekolah yang lain, karena disini kami tidak membiarkan anak didik untuk tidak menulis dan membawah mainan sendiri dari rumahnya. Akan tetapi kami juga tidak terlalu mengekang anak karena sebagaimana kita ketahui bahwa anak didik sekarang itu tidak harus kita tuntut untuk bisa seperti yang kita inginkan sebagai guru.⁵⁰

Berdasarkan keterangan diatas penerapan pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan berorientasi pada minat anak di sekolah ini telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini . dengan tidak membebani anak untuk menulis dan membawa mainan dari rumah, sekolah ini menciptakan lingkungan belajar yang santai dan menyenangkan. Pendekatan ini juga menghargai kebebasan dan kreativitas anak, sehingga mereka merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran yang mengedepankan dasar pengemangan kemampuan mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, dapat ketahui bahwa perkembangan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja masih perlu dikembangkan karena motivasi belajar anak belum maksimal akan tetapi menggunakan media dalam mengajarkan huruf abjad kepada anak dapat menambah motivasi dan memperluas pemahaman anak-anak tentang dunia sekitar, memperkaya keterampilan

⁵⁰Sarifah musdalifah, Guru kelas TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 23 Oktober 2024.

komunikasi anak-anak dan membantu mereka belajar untuk memahami bentuk benda-benda di sekitarnya.

Berikut kesimpulan tentang penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja yaitu: kerja sama antara orang tua dan guru serta penggunaan metode seperti bermain kartu huruf, membantu anak mengembangkan pengetahuan huruf dan keterampilan social. Dengan demikian, anak-anak belajar dengan nyaman dan tidak merasa terpaksa. Perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan terus menerus untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membentuk generasi yang cerdas dan kreatif.

kegiatan peningkatan motivasi belajar anak menggunakan media sangat penting untuk memastikan bahwa pemahaman anak didik terhadap pengenalan huruf abjad yang disampaikan telah diterima dengan baik oleh anak didik tersebut. Guru dapat mengevaluasi pemahaman mereka serta merangsang pemikiran kritis, ini juga membantu anak untuk mengaitkan bentuk-bentuk huruf sesuai dengan benda-benda yang ada disekita anak.

3. Hasil Penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja.

Berdasarkan hasil dari observasi di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja peserta didik menunjukkan bahwa anak-anak merasa senang dan antusias saat menyebutkan benda-benda serta menyebutkan huruf-huruf abjad. Mereka menunjukkan ekspresi wajah yang ceria, tertawa dan bertepuk tangan dengan semangat, serta memberi respon positif selama kegiatan berlangsung.

Berikut ada beberapa penjelasan mengenai hasil penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak:

a. Perasaan senang

Sebelumnya, peneliti menunjukkan bahwa anak-anak dengan ekspresi datar tanpa tawa mereka terlihat lesu, mereka duduk dengan posisi tubuh yang tertutup dan kurang bersemangat seperti duduk membungkuk atau jauh dari guru. Anak-anak diam tanpa kata-kata seperti “wahh” ,”seruh sekali” atau “Aku suka”. Mereka tidak mengajukan pertanyaan dengan rasa ingin tahu, seperti “Apa nama benda itu?” atau “mengapa begitu?” mereka juga tidak berbicara dengan teman disebelahnya tentang bentuk huruf tersebut, tidak berbagi kegembiraan mereka.

Namun, setelah diterapkan pembelajaran yang berfokus pada penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran pengenalan huruf ,hasil observasi menunjukkan perubahan yang signifikan. Anak-anak menunjukkan senyum lebar, tertawa dan mata mereka terlihat berbinar-binar. Mereka duduk dengan posisi tubuh yang terbuka dan bersemangat, seperti duduk tegak atau bergeraj maju kearah guru .

Hal ini menegaskan pentingnya pembelajaran yang melibatkan motivasi anak dalam pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang dunia disekitarnya, tetapi juga membantu anak-anak dalam meningkatkan pengetahuan tentang huruf abjad.

b. Perasaan Antusias

Sebelumnya, penelitian menunjukkan bahwa Anak-anak menunjukkan wajah yang lesuh tanpa senyuman dan mata yang sayu. Mereka sering kali duduk membungkuk atau bahkan sedikit bersandar kebelakang,

menunjukkan kurangnya minat pada apa yang mereka dengar atau lihat. Anak-anak mungkin tidak mengangkat tangan mereka, tampak enggan untuk menjawab pertanyaan atau berbagi pikiran mereka.

Namun, setelah penerapan pembelajaran yang dilakukan yang dirancang untuk mengasah kemampuan anak dalam menerapkan pembelajaran sambil bermain, hasil observasi menunjukkan perubahan signifikan. Anak-anak menunjukkan wajah yang penuh semangat dengan senyuman lebar dan mata yang berbinar-binar. Mereka sering kali duduk tegak atau bahkan sedikit condong ke depan, menunjukkan minat yang besar pada apa yang mereka dengar atau lihat. Anak-anak mungkin mengangkat tangan mereka tinggi-tinggi, bersemangat untuk menjawab pertanyaan atau berbagi pemikiran mereka.

Perubahan ini menandakan bahwa pembelajaran sambil bermain tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak-anak tetapi juga membangkitkan minat dan semangat mereka dalam proses belajar. Metode ini berhasil menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan interaktif, di mana anak-anak merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan mengekspresikan diri mereka dengan lebih bebas.

Melalui kegiatan belajar sambil bermain, guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung peningkatan motivasi anak-anak. Dengan memahami dan mengelola perasaan senang, dan antusias, anak-anak belajar bagaimana pengucapan huruf mereka dengan cara yang bersamaan, bersemangat dan termotivasi, dan menerapkan keterampilan penyebutan huruf mereka. memahami bahwa semua motivasi adalah bagian normal dari kegiatan pembelajaran, dan berinteraksi

dengan orang lain dengan lebih empatik dan efektif. Ini adalah fondasi penting untuk kecerdasan kosa kata dan keberhasilan mereka di masa depan.

Penelitian ini diperkuat dengan adanya hasil wawancara dengan guru kelas di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, diperoleh penjelasan bahwa:

Kemampuan anak-anak dalam mengekspresikan diri terlihat saat guru menawarkan pertanyaan tentang bentuk huruf. Anak-anak menunjukkan antusiannya yang tinggi dan rasa ingin tahu yang besar, serta merasa senang saat kegiatan belajar sambil bermain dilaksanakan. Selain itu, pada kegiatan saat mengacak media, ketika guru bertanya tentang macam-macam huruf vocal dan huruf konsonan tetapi juga memahami dan dapat menyebutkan kelompok huruf vocal dan yang masuk dalam kelompok huruf konsonan.⁵¹

Selama wawancara dengan Kepala sekolah TK dan guru Kelas TK al-ikhwan kaduaja Tana Toraja diungkapkan bahwa metode bermain sambil belajar diterapkan dua kali dalam satu minggu dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Mereka memperhatikan metode penerapan yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Ini menunjukkan komitmen mereka untuk menggunakan media sebagai alat untuk mendukung pembelajaran anak-anak di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja tersebut.

Berdasarkan kutipan wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa anak-anak

⁵¹ Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas di TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja, *wawancara* oleh penulis di kaduaja, 20 oktober 2024.

menunjukkan ekspresi kebahagiaan dan antusiasme yang tinggi ketika metode penerapan bermain sambil belajar ini diterapkan. Kegembiraan ini tercermin melalui senyuman lebar, tawa kecil, dan rasa penasaran mereka terhadap berbagai jenis huruf-huruf dan benda-benda yang ada di sekitarnya. Aktivitas seperti mengacak media gambar dan bernyanyi bersama teman-temannya menciptakan suasana yang menyenangkan, dimana mereka merasa nyaman untuk mencoba hal-hal baru tanpa tekanan. Hal ini tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga membangun rasa percaya diri anak-anak dalam menyebutkan huruf-huruf abjad yang sebelumnya belum mereka ketahui. Kegiatan ini menunjukkan pentingnya menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak-anak untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman mereka, serta mengajarkan keterbukaan terhadap hal-hal baru.

Peran guru dalam mengenalkan huruf kepada anak didik sangat penting, terutama dalam program pengenalan huruf-huruf dasar kepada anak usia dini di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja. Dalam islam mengajarkan ilmu pengetahuan adalah bagian dari kewajiban kita sebagai umat islam yang taat pada ajaran Allah SWT. Allah berfirman:

1. Dalam QS.AL-Falaq ayat 1-5

Artinya:” *Bacalah dengan nama tuhanmu yang menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. bacalah, dan Tuhanmulah yang MahaMulia. Yang Mengajar dengan pena. Dia mengajr manusia apa yang tidak diketahuinya.*”⁵²

⁵²Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama 2002), h. 209

Ayat ini menekankan bahwa pentingnya ilmu pengetahuan dan pembelajaran. Allah SWT memerintahkan manusia untuk membaca dan mencari ilmu, karena ilmu adalah kunci untuk meningkatkan kemampuan dan potensi diri. Ayat ini juga menunjukkan bahwa Allah SWT adalah sumber ilmu dan pengetahuan.

2. Dalam QS. An-Nahl ayat 78

Artinya:” *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dengan keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun. Dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*”

Ayat ini menekankan bahwa Allah SWT telah memberikan manusia kemampuan untuk belajar dan mengembangkan diri. Ayat ini juga mengingatkan manusia untuk bersyukur atas nikmat yang diberikan.⁵³

3. Dalam QS. Al-Baqarah ayat 31:

Artinya:” *Dan Dia mengajarkan kepada adam nama-nama seluruhnya, kemudian Dia menunjukkannya kepada malaikat dan berfirman” sebutkanlah kepada-KU nama-nama mereka itu jika kamu benar”*

Ayat ini menceritakan bahwa Allah SWT mengajarkan adam nama-nama seluruhnya, ayat ini menunjukkan bahwa Allah SWT telah memberikan kemampuan untuk memahami dan mengembangkan pengetahuan.

4. dalam QS. Luqman15:

artinya:”*Dan jika keduanya memaksamu untuk menyekutukan Aku dengan sesuatu yang engkau tidak mempunyai ilmu tentang itu, maka janganlah engkau menaati keduanya, dan pergaulilah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan*

⁵³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama 2002), h. 606

*orang-orang yang kembali kepada-Ku. Kemudian hanya kepada-Ku tempat kembalimu, maka akan kuberitahukan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan.*⁵⁴

Surah Luqman ayat 15 berarti larangan mempersekutukan Allah SWT dengan sesuatu yang tidak diketahui dan pentingnya berinteraksi baik dengan orang tua, ayat ini juga menekankan mengikuti jalan yang benar, kembali kepada Allah dan pertanggungjawaban atas tindakan. Maknanya mencakup menghormati orang tua tanpa mengorbankan keimanan, pentingnya ilmu, menghindari kesyirikan dan mengutamakan ketaatan serta taqwa kepada Allah SWT.

Dalam konteks yang lebih luas, ayat ini mengajarkan tentang keseimbangan antara kewajiban social dan keimanan. Ini juga mengingatkan bahwa setiap tindakan akan dihisab oleh Allah SWT. Oleh karena itu, penting untuk menjaga ketaatan, mencari ilmu dan menghindari kesalahan.

Regulasi terkait penerapan bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini juga mendukung metode guru dalam kegiatan ini. Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No.137 Tahun 2014 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini pasal 18 ayat (2) menyebutkan bahwa sekolah dan lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui lembaga pendidikan anak usia dini memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan motivasi belajar anak mengembangkan kurikulum yang menarik, metode pembelajaran variatif dan lingkungan belajar yang nyaman. Lembaga harus

mengembangkan kompetensi guru, melakukan penilaian tempat.

Lembaga juga harus mengalokasikan sumber daya memadai, mengawasi proses pembelajaran, dan mengembangkan kerjasama dengan instansi lain. Pemerintah dan pemerintah daerah bertanggung jawab mengalokasikan anggaran, mengembangkan infrastruktur, mengawasi proses pembelajaran, dan mengembangkan program pendidikan karakter.

Hasil riset terkait penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini menunjukkan dampak positif terhadap perkembangan dan peningkatan motivasi belajar anak usia dini lebih banyak dari sebelumnya, dengan kata lain menunjukkan dampak positif yang signifikan. Anak-anak menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang kuat, dengan karakteristik seperti antusiasme, minat dan semangat belajar yang tinggi. Mereka juga menunjukkan kemampuan yang tinggi.

Penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dalam meningkatkan konsentrasi dan kemampuan belajar anak yaitu dengan penerapan metode bermain di sekolah telah menunjukkan dampak positif signifikan terhadap peningkatan daya konsentrasi dan kemampuan belajar anak. Guru yang terlibat dalam pemberian metode ini memainkan peran penting dalam merancang kegiatan bermain yang terstruktur dan sesuai dengan kurikulum. Melalui metode ini anak-anak menunjukkan peningkatan motivasi belajar, kemampuan kognitif yang lebih baik. Selain itu, metode bermain juga membantu mengurangi stres dan kebosanan belajar, sehingga menciptakan

⁵⁴Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama 2002), h. 560

lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini sangat penting dan strategis, mereka merancang kegiatan belajar yang menyenangkan, membangun hubungan baik dan mengidentifikasi kebutuhan individu anak. Dengan demikian, anak-anak merasa nyaman, termotivasi dan siap menghadapi proses belajar yang menantang, hal ini memperkuat dasar pendidikan yang kuat dan membentuk karakter positif anak untuk masa depan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data, maka peneliti mendapatkan hasil tentang guru dalam penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di TK AL-Ikhwan kaduaja Tana Toraja yaitu mengacak kartu huruf terlebih dahulu kemudian guru menjelaskan tentang aturan dan cara bermain kepada anak. Selanjutnya, guru memperkenalkan alat permainan edukatif yang guru buat sebelumnya yaitu kartu huruf yang bisa di tambah dengan warna atau dengan gambar. Kemudian guru menjelaskan kepada anak didik aturan dan cara dalam permainan ini, yaitu dengan cara salahsatu anak didik di ajak ke depan kelas untuk menunjuk salah satu bentuk atau model alat permainan yang sudah disiapkan kemudian menanyai anak didik tersebut.
2. Perkembangan penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar anak di usia dini di TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja yaitu perkembangan motivasi belajar anak di TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja di awal pembelajaran masih sangat kurang, namun karena adanya kerja sama antara guru dan kepala sekolah

dalam meningkatkan cara-cara untuk memotivasi anak dalam belajar sehingga perkembangan motivasi belajar anak didik sudah leih maksimal dari sebelumnya karena sudah banyak anak yang bisa menyebutkan huruf dengan melihat simbolnya saja kemudian anak didik juga sudah mampu menyebutkan nama benda yang berawalan dengan huruf yang anak didik sudah sebutkan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab Solichin, *“Pengantar Analisis Kebijakan Negara”*,(Jakarta: 1990 Rineka Cipta), h. 45.
- Ahmad Tanzeh Dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian* (Surabaya: Elkaif, 2015), h.131
- Anggi Handini, *penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa*(skripsi,universitas negeri syarif hidayatullah:Jakarta,2014), h. i
- Arsyad (2005)
- Astuti, N. P., & Watini, S. (2022). *Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik Pada Anak Usia Dini*. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3),h. 2141
- Catron, C.E. & Allen, J. *“Early childhood curriculum a creative-play model*. *New Jersey”*: Merill, Prentice-Hall. (1999) h. 56
- Citra Fajriani and Selia Dwi Kurnia, *“Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*,(Nurul Yaqin, Bone: 2020)h 68–79.
- Citra Fajriani and Selia Dwi Kurnia, *“Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak* *Nurul Yaqin (Jurnal:2020)*: h. 68–79.
- Corel seefelt, *Pentingnya Mengenal Huruf*, (jurnal Literasiologi 2015),h. 50-51
- Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama 2002), h. 560

- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama 2002), h. 209
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama 2002), h. 606
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama 2002), h. 560
- Dewi Safitri, *Menjadi Guru Profesional* (Riau, Pt. Indragir, Desember 2019), h. 8.
- Dewi safitri, *Menjadi Guru Profesional*, h.8
- Dewi safitri, *Menjadi Guru Profesional*, h. 8
- Dewi Safitri, *Menjadi Guru Profesional*, h. 9
- Dewi safitri, *Menjadi Guru Profesional*, h.9
- Dian Rezi Saputri, *Peran Orng Tua dalam Mengenalkan Huruf Alfabet untuk Anak Usia Dini 5-6 tahun pada masa Pandemi di Lorong Keluarga* (skripsi, Universitas Sriwijaya), h. Xvi.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anank Usia Dini Diektorat Jendal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementrian, h. 29
- Djam'an Satori dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 90
- Dona Marlina, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak*, (universitas Bengkulu, 2014), h 34
- Feby Atika Setiawati and Suyadi, "*Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*,"(Buah Hati:2021)h 49-61
- Harun Rasyid dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, h.127
- Harun Rasyid dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, h.128
- Harun Rasyid dkk. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, h.129
- Juherni, Bendahara TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, wawancara oleh penulis di kaduaja, 14 oktober 2024.
- Juherni,bendahara TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, wawancara, oleh penulis di kaduaja, 20 Oktober 2024
- Lutfin Amalia, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Pin Activity Pada Kelompok A Di Tk Dharma Persatuan Krembung Sidorjo*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang, September 2014), h. 26
- Maria Kristina, "*Penerapan Metode Primavista Bagi Mahasiswa Praktek Instrumen Mayor (Pim) Vi Piano Di Jurusan Pendidikan Seni Musik*,"(MakalahWorkshopUNY, 2012,)h. 25.
- Miranti Cahaya Kamelia, *Strategi Guru dalam Mengenalkan Huruf Abjad pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Cahaya Ibu Desa Woro Kecamatan Madapangga Kabupaten Bima* (Skripsi Universitas Islam Negeri Mataram, 2022), h. Xv
- Muhammad Daud Ali dan Habibi Daud, *Lembaga-lembaga Islam di Indonesia*, (Cet. I.:Jakarta: PT Raja Grapindo persada, 1995), h. 137
- Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas di TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja, wawancara oleh penulis di kaduaja, 20 oktober 2024.
- Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja,wawancara, oleh penulis di kaduaja 14 Oktober 2024.
- Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja,wawancara, oleh penulis di kaduaja 15 Oktober 2024
- Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, wawancara, oleh penulis di kaduaja, 14 oktober 2024.
- Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja,wawancara, oleh penulis di kaduaja 08 Oktober 2024
- Nafiah azizah rahman siduppa, Guru kelas TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja,wawancara, oleh penulis di kaduaja, 10 Oktober 2024.
- Ratnasari Dwi Ade Chandra, *Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal a,i,u,e,o Pada Anak Usia Dini*, (Jurnal Ilmiah Pendidikan Pra Sekolah Awal, 2017), h. 53-54
- Rusti Alam Siregar, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenalkan Huruf*,(Jurnal Literasiologi, Vol. 2, No. 1 2014), h. 60-61.
- Saidir Amir , kepala sekolah , TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, wawancara, oleh penulis di kaduaja, 08 Oktober 2024.
- Saidir Amir, kepala sekolah TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, wawancara oleh penulis di kaduaja 15 oktober 2024.

- Saidir amir, Kepala sekolah TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara* oleh penulis di kaduaja, 15 oktober 2024.
- Sarifah musdalifa, Guru kelas di TK al-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara* oleh penulis di kaduaja, 20 oktober 2024.
- Sarifah musdalifa, Guru kelas TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara* oleh penulis di kaduaja 15 oktober 2024.
- Sarifah musdalifa, Guru kelas TK AL-ikhwan Kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 10 Oktober 2024.
- Sarifah musdalifah, Guru kelas TK Al-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 10 Oktober 2024.
- Sarifah musdalifah, Guru kelas TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 23 Oktober 2024.
- Sarifah musdalifah, Guru kelas TK AL-ikhwan kaduaja Tana Toraja, *wawancara*, oleh penulis di kaduaja, 18 Oktober 2024.
- Seefeld Carrol dan Barbana A. Wasik *Pendidikan Anak Usia Dini.* (Ahli bahasa: Pius Nasar) Jakarta: Pt. Indeks (diakses 18 Mei 2014 pukul 08.01), h. 375
- Situmorang Syafrizal Helmi, *Analisis Data: Untuk Riset Manajemen dan Bisnis* (Medan: USU Press, 2016), h.1
- Situmorang Syafrizal Helmi, *Analisis Data: Untuk Riset Manajemen dan Bisnis*, h.2
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, Dan R & D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.203
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, Dan R & D)* h.204
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h.192
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h.334
- Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 345.
- Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, h. 345.
- Tarsiyem, Hanita, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf melalui Media Karpas Huruf*, (Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Anak Usia Dini, Vol.03, No.01,2018), h. 40
- Wahyuningrum, M. D. S., & Watini, S. (2022). *Inovasi Model ATIK dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, . (2022). 6(5), h. 5384–5396
- Winarno Surakhman, *Pengantar Penelitian Ilmiah* (Bandung: Tarsito, 2014), h.139
- Yurmalin MZ. *Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar.*2013.Jurnal Teknik 3(1) h. 75-84.