

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING*  
DI BIMBA-AIUEO PLIKEN KECAMATAN KEMBARAN  
KABUPATEN BANYUMAS**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh:  
RITA NOFIANTI  
NIM: 1617406031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Rita Nofianti

NIM : 1617406031

Jenjang : S-1

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Implementasi Metode Fun Learning di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 28 Maret 2023

Saya yang menyatakan,



**Rita Nofianti**

NIM. 1617406031



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul :

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING*  
DI BIMBA-AIUEO PLIKEN KECAMATAN KEMBARAN  
KABUPATEN BANYUMAS**

Yang disusun oleh Rita Nofianti (NIM: 1617406031) Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Kamis, tanggal 6 bulan April tahun 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 11 April 2023

Disetujui oleh :

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing,

**Dewi Ariyani, M.Pd.I**  
NIP. 19840809 201503 2 002

Penguji II/Sekretaris Sidang,

**Riris Eka Setiani, M.Pd.I.**  
NIP.19881007 201903 2 016

Penguji Utama,

**Ellen Prima, S.Psi., MA.**  
NIP.19890316 201503 2 003

Diketahui oleh :

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,



**Dr. Ali Muhdi, M.S.I**  
NIP.1970225 200801 1 007

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosah Skripsi Sdr. Rita Nofianti

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

Purwokerto di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Rita Nofianti  
NIM : 1617406031  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Implementasi Metode *Fun Learning* di biMBA-AIUEO  
Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Purwokerto, 28 Maret 2023

Dosen Pembimbing,



**Dewi Arvani, M.Pd.I**

**NIP. 19840809 201503 2 002**



## **IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING DI BIMBA-AIUEO PLIKEN KECAMATAN**

**RITA NOFIANTI  
1617406031**

Anak Usia Dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini anak sedang melewati proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Pendidikan bagi anak dimulai dari rumah, lembaga PAUD, TK, dan biMBA-AIUEO juga lingkungan sekitar. Pendidikan dan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran dinilai sesuai dengan kepribadian dan dunia anak-anak yang menyukai kesenangan dan kegembiraan. Salah satu metode tersebut ialah *fun learning*, dalam pembelajaran *Fun learning*, “kegembiraan” bukan berarti menciptakan suasana heboh dan rusuh. Namun Kegembiraan ini dapat menginspirasi anak-anak, adanya keterlibatan penuh, dan menciptannya makna, pemahaman, dan nilai-nilai yang dapat membahagiakan anak.

Penelitian ini dilakukan didesa pliken kecamatan kembaran kabupaten banyumas bertujuan untuk menganalisis secara jelas dan mendalam mengenai implementasi metode fun learning pada biMBA-AIUEO Pliken. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Fun learning* dalam proses belajar mengajar di biMBA-AIUEO pliken dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Hal ini disebabkan karena di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, anak tidak mendapatkan tekanan atau paksaan dari orangtua untuk belajar, dan anak juga sepenuhnya ikut terlibat dalam proses belajar mengajar karena motivator selalu berusaha berinteraksi dengan peserta didik. Dalam penerapannya juga metode *Fun learning* membuat anak lebih siap mengerjakan modul yang akan diberikan motivator serta anak akan memiliki rasa percaya diri dalam proses belajar karena anak menganggap motivator sebagai temannya, selain itu anak aktif dalam proses belajar sehingga akan menumbuhkan rasa kemandirian dalam diri anak pada saat proses belajar. Pada proses pembelajaran lebih banyak dirasakan oleh anak melalui metode *Fun learning* yang disajikan oleh motivator melalui 4B bernyanyi, bercerita, bermain, berdialog, dan bergambar.

Kata kunci: metode fun learning, anak usia dini, biMBA AIUEO

# **IMPLEMENTATION OF THE FUN LEARNING METHOD IN THE BIMBA-AIUEO PLIKEN DISTRICT**

**RITA NOFIANTI  
1617406031**

Early Childhood is the right time to do education. At this time the child is going through a process of extraordinary growth and development. Education for children starts from home, PAUD institutions, kindergartens, and biMBA-AIUEO as well as the surrounding environment. Fun education and learning by using various learning methods and media are assessed according to the personality and world of children who like fun and excitement. One of these methods is fun learning, in Fun learning, "joy" does not mean creating an excited and riotous atmosphere. But this joy can inspire children, there is full involvement, and create meaning, understanding, and values that can make children happy.

This research was conducted in Pliken Village, Twin District, Banyumas Regency with the aim of a clear and in-depth analysis of the implementation of the fun learning method in BiMBA-AIUEO Pliken. The type of research used is qualitative research. Data collection techniques used are interview techniques, observation and documentation.

Based on the results of the research, it shows that the application of the Fun learning method in the teaching and learning process at biMBA-AIUEO pliken can create a fun learning atmosphere for children. This is because in the learning process carried out in schools, children do not get pressure or coercion from parents to learn, and children are also fully involved in the teaching and learning process because motivators always try to interact with students. In its application, the Fun learning method makes children more ready to work on the modules that will be given motivators and children will have confidence in the learning process because children consider motivators as friends, besides that children are active in the learning process so that it will foster a sense of independence in children when learning process. The learning process is more experienced by children through the Fun learning method presented by the motivator through the 4Bs of singing, telling stories, playing, dialogue, and drawing.

**Keywords:** fun learning method, early childhood, biMBA-AIUEO

## **MOTTO**

*“Lakukan yang kita bisa lakukan di masa kini dengan sebaik-baiknya, mungkin kesempatan tidak datang untuk yang kedua”*

(Miyanti Dali)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang beserta rasa penuh syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan sebagaimana mestinya. Peneulis mempersembahkan karya penelitian ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya.
2. Dewi Ariyani, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing, Terimakasih atas arahan dan bimbingannya hingga selesainya skripsi ini.
3. Kedua orang tua saya tercinta yaitu Bapak Harwiko (Alm) dan Ibu rumiyah yang selalu mendoakan, mensupport dan menjadi penguat terbaik disetiap saya melangkah. Sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik.
4. Suami saya tercinta Andri Prasetyono yang selalu memberikan support, mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis.
5. Teman-teman PIAUD 2016 serta keluarga besar PIAUD yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu, bertukar pikiran, berbagai cerita, dan bersedia mendengarkan keluh kesah penulis. Penulis ucapkan terimakasih semoga kebahagiaan dan kesuksesan selalu menyertai kalian.
6. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis menyusun skripsi.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan kesempatan, rahmat, dan hidayahnya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini, banyak pihak yang telah dengan tulus memberikan bantuan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan seoptimal mungkin. Dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, tanpa mengurangi rasa hormat peneliti sampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., selaku Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Suwito, M. Ag., Selaku Dekan I Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. H. Suparjo, M.A., selaku wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saiffudin Zuhri Purwokerto
4. Prof. Dr. Subur, M.Ag., selaku wakil Dekan II Bidang Administrasi umum dan keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saiffudin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., selaku wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Ali Muhdi, M. S.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Novi Mulyani, M.Pd.I. selaku Koordinasi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Dr. Kholid Mawardi S.Ag., M.Hum. penasehat Akademik PIAUD-a 2016.

9. Dewi Ariyani, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing, terimakasih atas bimbingan dan arahan dan segala dukungannya hingga selesainya skripsi ini.
10. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan ilmu Keguruan dan Staf Administrasi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Yang telah memberikan ilmu pengetahuan semoga ilmunya bermanfaat.
11. Semua pihak yang telah membantu peneliti yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya yang berkenan memberikan doa serta bantuannya kepada peneliti.

Semoga segala dukungan, doa, dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal kebaikan dan memperoleh kebaikan berlimpah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini berguna bagi pengembangan keilmuan pendidikan anak usia dini dan para pembaca.

Purwokerto, 28 Maret 2023

Penulis,



Rita Nofianti

NIM. 1617406031

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	6
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan dan manfaat Penelitian.....	8
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II    LANDASAN TEORI</b>	
A. Pendidikan anak usia dini.....	13
1. Pengertian anak usia dini ' .....	13
2. Karakteristik dan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini ..	15
B. Metode <i>fun learning</i> .....	24
1. Pengertian metode <i>fun learning</i> .....	24
2. Ciri-ciri metode <i>fun learning</i> .....	28
3. Keunggulan metode <i>fun learning</i> .....	30
4. Langkah-langkah metode <i>fun learning</i> .....	31
5. Manfaat metode <i>fun learning</i> .....	34
6. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Fun learning</i> .....	35
C. BIMba AIUEO .....	37

1. Pengertian BIMba AIUEO .....	37
2. Tahapan belajar biMBA-AIUEO .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis penelitian .....	39
B. Seting penelitian .....	39
C. Sumber data .....	40
D. Objek dan subjek penelitian .....	41
E. Tehnik pengumpulan data .....	41
F. Tehnik analisis data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Profil Umum biMBA-AIUEO .....	47
1. Lokasi penelitian .....	47
2. Profil biMBA-AIUEO pliken .....	47
3. profil petugas biMBA-AIUEO pliken .....	48
4. Keistimewaan, Tahapan, dan Nilai Dasar Proses Belajar biMBA-AIUEO Pliken .....	48
B. Implementasi Metode <i>Fun Learning</i> di biMBA-AIUEO Pliken .....	51
C. Faktor Pendukung dan Penghambat Metode <i>Fun Learning</i> di biMBA-AIUEO .....	64
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 : Pedoman Dokumentasi
- Lampiran 3 : Catatan Lapangan
- Lampiran 4 : Foto gmabar Kegiatan
- Lampiran 5 : Surat keterangan Telah Seminar Propoal
- Lampiran 6 : Surat Permohonan Izin Riset Individu
- Lampiran 7 : Surat Telah Melakukan Riset Individu
- Lampiran 8 : Surat Lulus Komperhensif
- Lampiran 9 : Sertifikat Bahasa Inggris
- Lampiran 10 : Sertifikat Bahasa Arab
- Lampiran 11 : Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 12 : Sertifikat PPL
- Lampiran13 : Sertifikst KKN
- Lampiran 14 : Sertifikat Aplikom
- Lampiran 15 : Surat Keterangan Sumbangan Buku
- Lampiran 16 : Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Pendahuluan
- Lampiran 17 : Rekomendasi Proposal Skripsi
- Lampiran 18 : Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 19 : Rekomendasi Munaqosah
- Lampiran 20 : Daftar Riwayat Hidup



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah makhluk yang memiliki potensi yang dapat dikembangkan. Anak usia 3-6 tahun memiliki ciri-ciri tertentu yang unik dan tidak sama dengan orang dewasa yaitu: mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, seolah-olah mereka sedang bereksplorasi dan belajar. Anak-anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang alami, secara sosial, kaya akan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan periode yang paling potensial untuk belajar.<sup>1</sup>

Anak Usia Dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini anak sedang melewati proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak-anak tidak memiliki banyak pengaruh negatif dari luar atau lingkungan mereka. Dengan kata lain, orang tua dan pembimbing akan lebih mudah mengarahkan anaknya menjadi lebih baik.<sup>2</sup>

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa, tujuan pendidikan usia dini adalah upaya pembinaan sejak lahir hingga usia mencapai 6 tahun dan dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan. Hal ini sangat membantu dalam mengembangkan pertumbuhan jasmani dan rohani anak supaya mempunyai kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini yang baik dan akan tercapai bila didukung oleh pengelolaan kelas yang baik. Dengan kata lain, seorang pendidik diharapkan mampu untuk melakukan pembelajaran kelas sesuai dengan karakteristik dan keunikan pada setiap anak. Dalam hal ini, di antara karakteristik dan keunikan yang terdapat dalam diri anak adalah ketertarikan

---

<sup>1</sup> Putra Nusa, *penelitian kualitatif : PAUD*, ( Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 5.

<sup>2</sup> M. Fadillah, dkk. *Edutainment Pendidikan Anak usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 21.

<sup>3</sup> Ulfah Fari, *Manajemen PAUD*, (Jogjakarta Puustaka Pelajar, 2015), hlm. 22.

bermain dan menyanyi. agar anak lebih menyukai pembelajar yang mengasyikan dan tidak membosankan.<sup>4</sup>

Belajar menyenangkan juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas belajar. Dryden dan Vos dalam Darmasyah menggambarkan pembelajaran yang menyenangkan sebagai pembelajaran yang memberikan kesempatan interaksi untuk guru dan siswa, lingkungan fisik, dan suasana untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Ketiga faktor tersebut memberikan dampak yang berbeda terhadap kesenangan belajar anak. Oleh karena itu, pemilihan strategi merupakan hal yang sangat penting dilakukan guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pada anak.<sup>5</sup>

Pendidikan bagi anak dimulai dari rumah, lembaga PAUD, TK, dan biMBA-AIUEO juga lingkungan sekitar. Ketika mereka berada di Taman Kanak-Kanak maka mengajarkannya tidak bisa diperlakukan dengan kaku. Banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan bagi anak-anak usia dini, salah satunya melalui bermain. Belajar sambil bermain dapat menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Menurut Montessori pembelajaran yang sejati muncul dari kebebasan anak-anak untuk memilih kegiatan mereka dan untuk menyempurnakannya juga memerlukan perumusan kembali tentang apa makna dari seorang pengajar. Dalam kelas konvensional, para pengajar, biasanya mengambil posisi di panggung pusat, seringkali berjuang untuk mendorong dan melibatkan sekelompok anak-anak yang memiliki tingkat kesiapan dan kemampuan yang berbeda-beda.<sup>6</sup>

Menurut Conny R. Semiawan seperti dikutip oleh Sabil Risaldy 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

---

<sup>4</sup> M. Fadillah, dkk. *Edutainment Pendidikan...*, hlm. 22-23.

<sup>5</sup> Darmasyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010). hlm. 24-25.

<sup>6</sup> Ahmad Zaini, "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini", *Journal pendidikan anak*, Vol. 03, No.01, Januari-juni, 2015, hlm.120.

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.<sup>7</sup>

*Fun Learning* bisa menjadi salah satu metode yang efektif untuk pendidikan anak usia dini. Pendidikan dan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran dinilai sesuai dengan kepribadian dan dunia anak-anak yang menyukai kesenangan dan kegembiraan. Dalam pembelajaran *Fun learning*, “kegembiraan” bukan berarti menciptakan suasana heboh dan rusuh. Kegembiraan ini dapat menginspirasi anak-anak, adanya keterlibatan penuh, dan menciptannya makna, pemahaman, dan nilai-nilai yang dapat membahagiakan anak. Kegiatan pendidikan dan pembelajaran hanya dapat dilakukan dengan semangat jika siswa dapat diajak sungguh-sungguh dalam mempelajari apa yang ingin dipelajarinya.<sup>8</sup>

Bimbingan Baca dan Belajar anak (biMBA-AIUEO) merupakan lembaga informal yang berada dibawah naungan Yayasan Pengembangan Anak Indonesia (YPAI) masih banyak yang berfikir bahwa bimba itu tempat les atau kursus membaca karena pada kenyataannya di biMBa yang ditumbuhkan adalah minat atau keinginan anak untuk baca dan belajar, jadi bukan karena paksaan orang tua ataupun guru, karena anak ingin dan senang melakukannya.

Di lingkungan kita masih banyak yang kita jumpai ketidak tertarikan anak dalam belajar karena anak berfikir bahwa belajar merupakan kegiatan yang sangat membosankan. Maka dari itu anak usia dini perlu dikenalkan dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar. Pada dasarnya bukan seberapa lama waktu anak bersekolah, tetapi seberapa berkualitas proses anak disekolah. Pembelajaran di biMBa hanya

---

<sup>7</sup> Ahmad Zaini, *Bermain Sebagai Metode...*, hlm. 120.

<sup>8</sup> Rini Listiyowati, “Penerapan Konsep Pembelajaran *Fun learning* dalam Pendidikan Islam: Studi di SDN 01 Banjarejo, Karanganyar, Pekalongan”, *Skripsi*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) pekalongan, Pekalongan, 2011, hlm. 6.

satu jam, bukan berarti dalam waktu satu jam tersebut dipakai untuk belajar tetapi hanya memanfaatkan 15 menit konsentrasi anak untuk belajar, selebihnya adalah bermain yang diarahkan oleh guru biMba dengan metode pembelajaran yang menyenangkan.

Oleh karena itu penulis memilih biMBA-AIUEO Pliken karena di biMBA ini memiliki metode yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain, belajar sambil bercerita, dan belajar sambil bernyanyi. Selain itu masih jarang penelitian yang menjadikan biMBA-AIUEO sebagai objek penelitian. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian di biMBA tersebut dengan mengambil judul “Implementasi Metode *Fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas”. Adapun usaha-usaha guru untuk menerapkan belajar yang menyenangkan bagi anak untuk menikmati dalam proses belajar dengan menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 20 Januari 2022 pada salah satu lembaga biMBA di daerah Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas terdapat tiga metode pembelajaran yaitu *fun learning*, *small step system*, dan *individual system*. Pertama, *Fun learning* merupakan suatu pembelajaran menyenangkan bagi anak, pada proses pembelajaran ini pendidik diwajibkan untuk menerapkan 5S (sambut, senyum, sapa, salam, sebut nama) selama di biMBA. Selain itu *fun learning* bertujuan untuk menumbuhkan minat baca dan belajar anak.

Kedua, *small step system* merupakan proses belajar yang dilakukan secara bertahap dimulai dari yang mudah. Materi yang diberikan dalam suasana bermain seperti mengenalkan huruf, angka, dan kata dengan cara berdialog menggunakan bahasa biMBA dan menggunakan sarana lagu sebagai pengantar. Ketiga, *individual system* merupakan proses belajar yang berpusat pada anak sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik berperan sebagai motivator atau fasilitator. Dalam hal ini pendidik sebagai motivator artinya pendidik selalu memberikan semangat kepada anak melalui pemberian reward berupa penghargaan atau kata-kata positif. Selain itu pendidik sebagai

fasilitator artinya pendidik memfasilitasi pemberian materi belajar sesuai kemampuan dan kemauan anak.

Penelitian dilakukan pada tanggal 11 Januari 2023 s/d 11 Maret 2023, peneliti memilih penelitian ini karena metode pembelajaran yang digunakan di biMBA-AIUEO Pliken ini digunakan di biMBA yang lain dimana pembelajaran di biMBA-AIUEO Pliken ini memiliki keunikan yang dapat membangun minat belajar pada anak sehingga anak lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang akan peneliti ambil dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran *fun learning* karena dari metode tersebut anak bisa bermain dan belajar, karena pada dasarnya memang dunia anak itu bermain, tapi kita sebagai pendidik atau calon pendidik harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan karena pada saat hati anak senang anak akan lebih tertarik untuk belajar.

Metode pembelajaran *fun learning* jarang digunakan oleh lembaga formal seperti di RA, TK, TPQ dan sebagainya. Metode *fun learning* ini digunakan di sebuah lembaga non formal salah satunya Bimba AIUEO. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai metode *fun learning* di biMBA AIUEO.

Peneliti memilih lokasi ini karena menurut peneliti lokasi tersebut sudah banyak memiliki prestasi dalam berbagai lomba, dan ketika lulus dari biMBA ini anak-anak sudah dipastikan bisa baca tulis hitung. Pembelajaran yang dilakukan juga menggunakan berbagai jenis strategi yang tidak hanya dilakukan dengan klasikal atau metode guru yang menjelaskan anak yang mendengarkan. Tetapi anak dilibatkan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan kreativitas pada dirinya sendiri.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Metode *Fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas”.



## B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam pemahaman dan pengertian yang terkandung dalam judul ini, maka penulis perlu memberikan ketegasan dan menjelaskan kata-kata yang dianggap perlu sebagai dasar atau pedoman dalam permasalahan yang dibahas.

### 1. *Fun learning*

*Fun learning* berasal dari dua suku kata bahasa Inggris yaitu *fun* dan *learning*. *Fun* berarti menyenangkan dan *learning* berarti belajar. Maka dapat diartikan *fun learning* merupakan pembelajaran yang menyenangkan. *Fun learning* adalah metode pembelajaran yang mengasyikan dan menyenangkan yang berpusat pada keadaan psikologis siswa serta melaksanakan proses pendidikan dan pembelajaran. Hal ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman selama proses pembelajaran dan untuk mencipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar. Menurut Tolstoy belajar menyenangkan sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu siswa merancang materi pembelajaran dengan cara yang bermakna, memotivasi mereka untuk belajar, dan meningkatkan kepuasan mereka dalam belajar.<sup>9</sup>

Implementasi yang dimaksud oleh penulis ini merupakan tahapan pelaksanaan pembelajaran dimulai dari perencanaan, pembelajaran, dan evaluasi yang di terapkan di biMBA-AIUEO pliken. Sedangkan *fun learning* dalam skripsi ini yaitu suatu proses pembelajaran yang secara langsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

### 2. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat penting untuk pembentukan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan tahap

---

<sup>9</sup> Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum Teori & Praktik*, (Ar-Ruzz Media, (Jogjakarta: 2011), hlm. 341.

awal yang paling penting dan mendasar dalam pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai dengan berbagai periode penting dalam kehidupan anak selanjutnya hingga tahap akhir perkembangannya.

Salah satu periode yang menjadi ciri anak usia dini adalah *the golden ages* atau masa keemasan. Banyak istilah dan fakta yang menjelaskan masa keemasan pada anak usia dini ketika semua memiliki potensi tercepat. Beberapa istilah yang memperlihatkan pada anak usia dini adalah masa ekspirasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, dan masa bermain.<sup>10</sup>

Pada masa ini, potensi anak berkembang pesat dan hanya berlangsung sekali sepanjang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pendidikan pada anak sejak dini dianggap sangat penting dan sayang jika dilewatkan begitu saja.

### 3. biMBA-AIUEO

biMBA-AIUEO merupakan sebuah lembaga sekolah yang tidak wajib atau biasa disebut sebagai pendidikan non formal selain itu biMBA-AIUEO berada dibawah naungan Yayasan Pengembangan Anak Indonesia (YPAI) yang berdiri pada tahun 1996. Selain itu biMBA memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat atau keinginan anak untuk membaca dan belajar, disamping itu anak tidak mendapatkan paksaan orang tua maupun pendidik melainkan anak ingin dan senang melakukannya.

biMBA-AIUEO Pliken yang beralamat di Jl. Sosrosudiro Rt 04/07 Pliken Barat Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. Merupakan lembaga pendidikan anak usia dini non formal yang berada dibawah naungan Yayasan Pengembangan Anak Indonesia (YPAI).

Berdasarkan definisi operasional di atas menegaskan bahwa yang dimaksud dengan judul implementasi *fun learning* adalah kegiatan belajar

---

<sup>10</sup> Ardy Wiyani Novan & Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakartakarta: Ar-Ruzz Media,2016), hlm. 32.

yang menyenangkan pada anak dimaksudkan untuk menumbuhkan minat belajar pada anak.

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang diajukan adalah “Bagaimana implementasi metode *fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas?”

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan dan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana implementasi metode *fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas.

#### 2. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pihak yang membaca. Secara teoritis dan praktis penelitian ini mampu memberikan manfaat untuk berbagai pihak diantaranya:

##### a. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini menambah khasanah keilmuan dibidang PAUD khususnya mengenai implementasi *fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken.

##### b. Secara praktis

1) Manfaat secara praktis bagi peserta didik yakni dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi, meningkatkan aktivitas belajar pada anak, Meningkatkan respon positif anak saat belajar, dan meningkatkan hasil belajar Kemudian manfaat bagi pendidikan yakni sebagai masukan untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih baik dan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

- 2) Manfaat bagi kepala unit yakni sebagai upaya meningkatkan kualitas dalam menumbuhkan minat baca dan belajar pada anak melalui metode *fun learning*. Sedangkan Manfaat bagi peneliti sendiri yakni dapat menjadi referensi dalam meningkatkan mutu belajar bagi anak dan Mengetahui bagaimana implementasi metode pembelajaran *fun learning* terhadap minat belajar anak.

### E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang meliputi kerangka teoritik menjelaskan dasar-dasar atau kaidah-kaidah teoritis dan asumsi-asumsi yang memungkinkan terjadinya penalaran untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian tersebut.<sup>11</sup>

Berdasarkan pengkajian dan pencairan yang sudah ada tentang mengenai topik yang sedang pembahasan dapat dijadikan kajian pustaka mengenai *Implementasi Fun learning di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas*. Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian sebelumnya mengenai pokok bahasan penelitian.

Pertama, artikel jurnal ilmiah yang ditulis oleh Adam Fatah Said, dkk yang berjudul “Pendampingan Belajar dengan Metode biMBA sebagai Solusi Mengatasi Permasalahan Belajar Anak Usia Dini di RT 02/ RW 02 desa Setrojenar, Pada journal diatas berisi mengenai kegiatan yang bernama pendampingan belajar dari rumah dengan mengadaptasi metode dari biMBA yang ditujukan untuk anak usia dini. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca dan minat belajar anak usia dini.<sup>12</sup> Sedangkan perbedaanya adalah, pada journal tersebut membahas mengenai kegiatan yang bernama pendampingan belajar dari rumah dengan mengadaptasi metode dari biMBA yang ditujukan untuk anak usia dini. Kegiatan ini bertujuan untuk

---

<sup>11</sup> Tim Penyusun, *Panduan penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokert*, (Purwokerto: 2018), hlm. 4.

<sup>12</sup> Adam Fatah said, dkk, *Pendampingan Belajar dengan Metode BIMBA sebagai Solusi Mengatasi Permasalahan Belajar Anak Usia Dini di RT02/RW 02 Desa Setrojenar*, (Jakarta: Az-Zaman media, 2020), hlm 23.

meningkatkan minat baca dan minat belajar anak usia dini, sedangkan yang penulis teliti adalah membahas mengenai implementasi metode *fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken. Kemudian persamaanya adalah, pada journal tersebut dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas mengenai metode biMBA-AIUEO.

Kedua, artikel jurnal ilmiah yang ditulis oleh Andi Asmawadi yang berjudul “*Fun learning* Melalui Media Whatsapp pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar”. Jurnal diatas berisi mengenai pengolaborasi pemanfaatan metode *fun learning* dalam pembelajaran yang menyenangkan menggunakan media *watsapp* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar.<sup>13</sup> Sedangkan perbedaanya adalah, pada journal tersebut membahas mengenai metode pembelajaran *fun learning* yang digunakan untuk anak kelas 1 SD sedangkan yang penulis teliti adalah, membahas mengenai metode *fun learning* di biMBA-AIUEO pliken. Kemudian persamaan pada journal tersebut dengan penelitian yang penulis teliti adalah, sama-sama membahas mengenai metode *fun learning*.

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh Nurfitriana dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Fun learning* Terhadap Minat Belajar IPA Kelas V di MI Bahrul Ulum Palangga Kabupaten Gowa” skripsi diatas membahas mengenai penggunaan metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik kelas V MI Bahrul Ulum Palangga Kabupaten Gowa pada materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan dari siklus satu ke siklus dua.<sup>14</sup> Sedangkan perbedaanya adalah, pada Skripsi yang ditulis oleh Nurfitriana membahas mengenai penggunaan metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik kelas V MI Bahrul Ulum Palangga Kabupaten Gowa pada materi fungsi organ tubuh manusia dan hewan dari siklus satu ke siklus dua yang berfokus pada minat belajar IPA. Sedangkan yang ditulis oleh

---

<sup>13</sup> Andi Asmawadi, *Fun learning* Melalui Media Whatsapp pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar, “*Journal Inovasi Pendidikan Dasar*”, Vol. 01, No. 01, 2021, hlm. 6.

<sup>14</sup> Nurfitriana, “Pengaruh Penerapan Metode *Fun learning* Terhadap Minat Belajar IPA Kelas V di MI Bahrul Ulum Palangga Kabupaten Gowa”, *skripsi*, Makasar: UIN Alaudin, 2016, hlm. 4.



peneliti adalah Implementasi *Fun learning* di biMBA-AIUEO pliken. Kemudian persamaan pada Skripsi yang ditulis oleh Nurfitriana dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas mengenai *fun learning*.

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Maulida Rizkiyah yang berjudul “Penerapan Metode *Fun learning* Terhadap Peningkatan Pengenalan Aksara dan Angka Anak Usia Dini di Bimbingan Baca dan Belajar Anak biMBA-AIUEO Gurumindang Bandung”. Penelitian tersebut membahas mengenai Penerapan Metode *Fun learning* Terhadap Peningkatan Pengenalan Aksara dan Angka Anak Usia Dini.<sup>15</sup> Sedangkan perbedaannya adalah, pada skripsi yang ditulis oleh Maulida Rizkiyah yang berjudul “Penerapan Metode *Fun learning* Terhadap Peningkatan Pengenalan Aksara dan Angka Anak Usia Dini di Bimbingan Baca dan Belajar Anak biMBA-AIUEO Gurumindang Bandung” membahas mengenai peningkatan pengenalan aksara dan angka. Sedangkan yang diteliti oleh peneliti adalah Implementasi *Fun learning* di biMBA-AIUEO pliken. Kemudian persamaan pada Skripsi yang ditulis oleh Maulida Rizkiyah dengan penelitian penulis adalah, sama-sama membahas mengenai *fun learning*

Kelima, Skripsi yang ditulis oleh Rifda Sabrina yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan *Fun learning* pada Anak Usia Dini di TPA Alif School Bintaro” yang membahas mengenai pembelajaran pendidikan agama islam dengan pendekatan *fun learning* di TPA Alif School Bintaro. Penelitian tersebut membahas membahas mengenai pembelajaran pendidikan agama islam dengan pendekatan *fun learning*.<sup>16</sup> Sedangkan perbedaannya adalah, pada skripsi yang ditulis Rifda Sabrina yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan *Fun learning* pada Anak Usia Dini di TPA Alif School Bintaro” adalah membahas mengenai pembelajaran

---

<sup>15</sup> Maulida Rizkiyah, “Penerapan Metode *Fun learning* Terhadap Peningkatan Pengenalan Aksara dan Angka Anak Usia Dini di Bimbingan Baca dan Belajar Anak biMBA-AIUEO Gurumindang Bandung”, *skripsi*, lampung: UIN Raden Intan, 2018, hlm. 6.

<sup>16</sup> Rifda Sabrina, “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan *Fun learning* pada Anak Usia Dini di TPA Alif School Bintaro”, *skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatulloh, 2019, hlm. 7.

agama islam dengan pendekatan *fun learning* sedangkan pada penelitian penulis adalah, membahas mengenai penerapan dari metode *fun learning* di biMBA-AIUEO pliken. Kemudian persamaan pada Skripsi yang ditulis oleh Rifda Sabrina dengan penelitian penulis adalah, sama-sama membahas mengenai *fun learning*

#### **E. Sistematika pembahasan**

Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang urutan penelitian ini, penelitian ini menggambarkan sistem dari bab pertama sampai akhir secara naratif, sistematis, dan logis.

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat masalah penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang pendidikan anak usia dini mencakup pengertian anak usia dini, karakteristik dan aspek perkembangan anak usia dini. metode *fun learning* mencakup pengertian strategi *fun learning*, pengaruh metode *fun learning*, manfaat metode *fun learning*, kelebihan dan kekurangan metode *fun learning*. biMBA-AIUEO, tahapan belajar biMBA-AIUEO.

Bab III Metode Penelitian, yang meliputi: Jenis Penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data.

Bab IV Pembahasan hasil penelitian, berisi pembahasan tentang hasil penelitian Implementasi *Fun learning* dan pola metode *fun learning*.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran-saran. Bagian akhir mencakup daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pendidikan Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada tahap perkembangan awal masa anak-anak, yaitu yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Salah satu periode yang menjadi perinci masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan yang terjadi pada usia 0-5 tahun. Pada masa ini semua potensi anak berkembang dengan cepat, dan hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia.<sup>17</sup>

Dalam pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya, di beberapa negara PAUD dilaksanakan sejak 0-8 tahun.

Pendapat lain menyebutkan bahwa anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Yaitu, pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak usia dini merupakan satu bagian dari keluarga yang kehidupannya menjadi tanggungjawab keluarga. Aristoteles

---

<sup>17</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD: Konsep Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2012) Cet. I, hlm. 32.

mengungkapkan bahwa “anak adalah umur 0-7 tahun, masa kecil 7-14 tahun masa kanak-kanak.”<sup>18</sup>

Jadi, dapat dipahami anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah, mas yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya.<sup>19</sup>

Anak usia dini adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Menurut Undang-Undang Sisdiknas (2003) “anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun”. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.<sup>20</sup>

Mengungkapkan bahwa “anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan”. Sejalan dengan hal tersebut, mengungkapkan bahwa “anak usia dini adalah seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa”.<sup>21</sup>

Berdasarkan ungkapan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, anak usia dini merupakan individu berusia 0-6 tahun yang memiliki ciri khas unik dan sedang dalam tahap pertumbuhan serta perkembangan, baik fisik maupun mental. Pendidikan anak usia dini akan membantu proses

---

<sup>18</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, (Bandung: CV. Mandar Maju, 2000), hlm. 28.

<sup>19</sup> Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakartakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 18-19.

<sup>20</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Jogjakartakarta: Pustaka Belajar, 2005), hlm. 53.

<sup>21</sup> Zubaidah Enny, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Jogjakartakarta: FIP UNY, 2003), hlm. 7.

pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi manusia yang lebih baik menuju kematangan.

## 2. Karakteristik dan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa ketika anak memiliki berbagai kekhasan dalam bertingkah laku. Bentuk tubuhnya yang mungil dan dan tingkah lakunya yang lucu, membuat orang dewasa merasa senang, gemas, dan terkesan. Namun, terkadang juga membuat orang dewasa merasa kesal, jika tingkah laku anak berlebihan dan tidak bisa dikendalikan.

Segala bentuk aktivitas atau tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah. Sebab, masa usia dini adalah perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadiannya ketika dewasa. Seorang anak belum mengerti apakah yang dilakukan tersebut berbahaya atau tidak, bermanfaat atau merugikan, serta benar maupun salah. Hal yang terpenting bagi mereka ialah ia merasa senang dan nyaman dalam melakukannya.

Berikut adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut beberapa pendapat:

- a. Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu dengan yang lainnya.
- b. Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- c. Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas.
- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- e. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal yang baru.
- f. Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- g. Senang dan kaya dengan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif.



- h. Masih mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan.
- i. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan.
- j. Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan.
- k. Bergairah untuk belajar dan dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya tingkah laku pada dirinya.
- l. Semakin menunjukkan minat pada teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya.

Kemudian untuk memudahkan dalam penjelasan karakteristik dalam setiap fase, penulis lebih menitik beratkan pada dinas pendidikan propinsi sebagai pedoman tahapan karakteristik anak usia dini

a. Fase 0-2 tahun

Periode ini merupakan tahap kedua yang paling cepat dari perkembangan bayi. Semenjak bayi dilahirkan terjadi proses belajar yang sangat cepat dalam semua bidang perkembangan baik keterampilan kognitif, pertumbuhan fisik dan kendali gerak, perkembangan kepribadian termasuk ekspresi emosi kepekaan diri dan keterampilan sosialisasi. Pada masa bayi (0 sampai 1.5 atau 2 tahun), secara umum anak akan mengalami perubahan yang jauh lebih pesat bila dibandingkan dengan yang akan di alami fase-fase berikutnya”.<sup>22</sup> Menurut pendapat yang lain “tahun pertama dalam kehidupan individu itu sebagai masa aral (mulut), karena mulut dipandang sebagai sumber kenikmatan dna tidak kenikmatan. Anak memasukkan apasaja yang dijumpai kedalam mulutnya itu, tidaklah karena mulut merupakan

---

<sup>22</sup> Asniati, *Diktat Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Metro: Pusat Grafika, 2005), hlm. 527.

sumber kenikmatan utama, tetapi karena waktu itu mulut merupakan alat untuk melakukan eksplorasi (penelitian) dan belajar.<sup>23</sup>

Bayi yang baru lahir didunia dilengkapi dengan kesiapan untuk melakukan kontrak sosial, selama 9 bulan pertama ia akan mengembangkan kemampuan untuk membedakan antara orang-orang yang dikenalnya dengan orang-orang yang tidak dikenalnya". Jadi masa 0-2 tahun adalah masa paling kritis dan masa yang paling peka terhadap lingkungan. Ada yang sangat perlu diketahui orang tua yaitu bahwa pada masa-masa awal kelahirannya. Anak belum mengetahui tuntutan lingkungan terhadap dirinya.<sup>24</sup>

b. Fase 2-4 tahun

Pada tahap perkembangan ini yaitu seiring anak mencapai usia tahun ke 2 ia mulai tidak tampak sebagai bayi lagi dan lebih menyerupai anak. Ia mulai dapat melakukan sejumlah pekerjaan tanpa bantuan (namun tetap dibawah pengawasan) dan telah mendapat pemahaman yang cukup baik tentang cara kerja dunia atau sekelilingnya. Pada tahun kedua anak telah belajar berjalan dengan mulai berjalan anak akan mulai belajar menguasai ruang. Mula-mula ruang tempatnya saja, kemudian ruang dekat dan selanjutnya ruang yang jauh".<sup>25</sup>

Anak usia 2-3 kedua anak juga lazimnya sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya, ia memiliki kekuatan observasi yang tajam. Ia menyerap dan membuat perbedaan bahasa baru, belajar tentang jumlah membedakan antara konsep satu "dengan" banyak, mulai yang senang mendengarkan cerita-cerita sederhana dan gemar melihat-lihat buku. Kalau sebelumnya bayi berkomunikasi dengan tangisnya maka pada fase selanjutnya bayi sudah bisa mulai mengucapkan atau celoteh bunyi ma, pa, bu, dan sebagainya.

---

<sup>23</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 23-24.

<sup>24</sup> Asniati, *Diktat Konsep...*, hlm. 38.

<sup>25</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan...*, hlm. 24.

c. Fase 4-6 tahun

Pada usia 4-6 tahun, perkembangan motorik anak semakin matang, anak dapat melompat dengan satu kaki dan menaiki palang dengan kaki bergantian”. Perkembangan sosial anak pada fase ini, anak mulai tertarik kepada anak-anak lain seumur mereka, karena mereka suka bergaul, mencoba memberi dan menerima, belajar memperhatikan orang lain, bukan hanya mementingkannya dirinya sendiri”.<sup>26</sup>

Berkenaan dengan pertumbuhan fisik anak usia ini masih perlu aktif melakukan aktifitas. Kebutuhan anak untuk melakukan berbagai aktifitas ini sangat diperlukan baik bagi pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besar. Pengembangan otot-otot kecil ini terutama diperlukan anak untuk menguasai keterampilan-keterampilan dasar akademik, seperti untuk belajar menggambar dan menulis. Anak mulai mengenal agama lewat pengalamannya melihat orang tua melakukan ibadah, mendengarkan kata Allah dan kata agamis yang mereka ucapkan dalam berbagai kesempatan”. “Ketika anak mencapai usia 6 tahun, anak telah dapat menggunakan fisiknya secara baik”. Dari berbagai fase perkembangan di atas dapat dipahami bahwa pada masa prasekolah anak mengalami berbagai perkembangan baik fisik ataupun mental yang nantinya akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Sebagai orang tua dan pendidikan harus mengetahui berbagai bersikap dengan anak tersebut.<sup>27</sup>

Perkembangan anak usia dini terbagi menjadi beberapa aspek, yaitu:

1) Perkembangan Fisik dan Motorik

Setiap terjadinya perkembangan fisik pada anak, secara otomatis pula akan terjadi perkembangan motoriknya, baik itu motoric kasar maupun motoric halus. Menurut Elizabeth, perkembangan fisik sangat penting untuk dipelajari, karena baik

---

<sup>26</sup> Zakiah Darajat, *Pendidikan Islam Dalam Keluarga Dan Sekolah*, (Jakarta: Rumaha, 1994), hlm. 75.

<sup>27</sup> Edi Gustian, *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*, (Jakarta: Pustaka Swara, 2001). hlm. 7.

secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi anak sehari-hari.<sup>28</sup>

Motorik kasar (*gross motor skill*), yaitu segala keterampilan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya. Bisa juga diartikan sebagai gerakan-gerakan seorang anak yang masih sederhana, seperti melompat dan berlari. Sedangkan motorik halus (*fine motor skill*), yaitu suatu keterampilan menggerakkan otot dan fungsinya. Dengan kata lain, motorik halus ini gerakan-gerakannya lebih spesifik dibandingkan motorik kasar, seperti menulis, melipat, merangkai, dan menggunting.

Perkembangan fisik-motorik sangat berperan penting bagi seorang anak. Selain melatih kelincahan dan kecekatan, juga dapat memberikan motivasi kepada anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Bahkan, bila difungsikan dengan baik perkembangan fisik-motorik ini mampu meningkatkan kecerdasan seorang anak. Untuk itu, perkembangan ini tidak boleh dikesampingkan. Sebisa mungkin orang tua atau pendidik merespons dan memberikan waktu atau kesempatan kepada sang anak dalam melakukan berbagai gerakan yang dapat membantu dalam mengembangkan fisik-motoriknya. Peran orang tua dan pendidik dapat ditunjukkan melalui pemberian motivasi, bimbingan, latihan-latihan gerak sederhana, dan lain sebagainya.

## 2) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Bisa juga diartikan sebagai perkembangan intelektual. Terjadinya proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik. Misalnya, kemampuan untuk menolak dan menerima sesuatu. Pendapat lain menyebutkan bahwa kognisi

---

<sup>28</sup> Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 38-52.

merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan, dan penalaran. Dengan kemampuan kognisi inilah, individu mampu memberikan respons terhadap kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal.

Tokoh yang mencetuskan teori kognitif ini ialah Jean Piaget. Dalam terori ini, Pieaget mengungkapkan bahwa asimilasi merupakan proses dimana stimulus baru dari lingkungan diintegrasikan pada pengetahuan yang telah ada pada diri anak. Proses ini dapat diartikan sebagai suatu objek atau ide baru ditafsirkan sehubungan dengan gagasan atau teori yang diperoleh anak.

Beberapa uraian diatas memberikan suatu penjelasan dan pemahaman bahwa kemampuan kognisi seorang anak itu berkembang melalui proses rangsangan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya rangsangan-rangsangan tersebut diterima dan ditafsirkan melalui daya pikirnya yang kemudian diwujudkan dengan perbuatan.<sup>29</sup>

### 3) Perkembangan Emosi

Emosi adalah suatu perasaan yang dimiliki oleh seorang anak, baik itu perasaan senang maupun sedih. Emosi ini mulai berkembang semenjak ia lahir ke dunia. Meskipun ada anggapan bahwa sejak dalam kandungan seseorang sudah dapat merasakan sesuatu.

Perkembangan emosi pada diri seorang anak akan muncul manakala ia mengalami interaksi dengan lingkungan. Pada anak usia dini, ungkapan perasaan ini ditunjukkan melalui berbagai respons yang dapat dilakukannya. Sebagai contoh seorang anak yang meminta suatu permainan, tetapi tidak segera dipenuhi, perasaan anak akan sedih dan marah yang kemudian ditunjukkan

---

<sup>29</sup> Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran...*, hlm. 39.



dengan raut wajah yang memerah atau menangis dengan sekuat tenaga. Namun apabila permintaanya segera dipenuhi, ia akan merasa gembira dan ditunjukkan dengan senyuman yang manis dan wajah yang berseri-seri.

#### 4) Perkembangan Bahasa

Bahasa bagi seorang anak sangatlah penting. Bahasa merupakan suatu bentuk menyampaikan pesan terhadap segala sesuatu yang diinginkan. Dengan bahasa, orang tua atau pendidik akan tahu apa yang mejadi keinginan anaknya. Ketika usia anak-anak masih relatif kecil (bayi), bahasa yang digunakan adalah bahasa isyarat yang ditunjukkan melalui ekspresi wajahnya. Semakin besar usia anak, akan terlihat bahasa-bahasa yang dikeluarkan dari lisannya. Mulai dari kata perkata sampai pada yang kompleks bila nanti telah dewasa.

Bahasa didefinisikan sebagai sarana komunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, symbol, lambing, gambar atau lukisan. Menurut Miller, bahasa merupakan urutan kata-kata, bahasa juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai tempat yang berbeda atau waktu untuk menyampaikan informasi mengenai tempat yang berbeda atau waktu yang berbeda.<sup>30</sup>

Bagi seseorang, bahasa sangatlah penting sehingga harus ditanamkan sejak usia dini agar seorang anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik ketika dewasa nanti. Sebab, bahasa cukup diperlukan dalam berkomunikasi dengan lingkungan dalam suatu masyarakat. Menurut William Stern dan Clara Stern, bahasa itu paling tidak memiliki tiga fungsi yaitu: 1) aspek ekspresi, yaitu menyatakan kehendak dan pengalaman jiwa; 2) aspek sosial, yaitu

---

<sup>30</sup> Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran...*, hlm. 40.

untuk mengadakan komunikasi dengan orang lain; 3) aspek intensional, yaitu berfungsi untuk menunjukkan atau mengembangkakan sesuatu.

#### 5) Perkembangan Moral

Moral merupakan suatu nilai yang dijadikan pedoman dalam bertingkah laku. Perkembangan moral yang terjadi pada anak usia dini sifatnya masih relatif terbatas. Seorang anak belum mampu menguasai nilai-nilai yang abstrak berkaitan dengan benar-salam dan baik buruk. Namun demikian, moral sudah harus dikenalkan dan ditanamkan sejak dini, supaya nantinya anak menjadi terbiasa dan sudah dapat membedakan mana benar mana salah, serta mana baik mana buruk.

Menurut Piaget, pada awalnya pengenalan nilai dan pola tindakan itu masih bersifat paksaan, dan anak belum mengetahui maknanya. Akan tetapi, sejalan dengan perkembangan inteletnya, anak berangsur-angsur mulai mengikuti berbagai ketentuan yang berlaku di dalam keluarga. Semakin lama semakin luas, hingga ketentuan yang berlaku didalam masyarakat dan negaranya.

Pendapat Piaget di atas memberikan gambaran bahwa untuk mengenal moral atau nilai-nilai kepada anak-anak dibutuhkan semacam paksaan dalam bentuk perintah ataupun larangan. Dalam hal ini, orang tua berusaha menunjukkan kepada anak, mana yang diperintahkan dan mana yang dilarang, mana yang bermanfaat dan mana yang tidak bermanfaat. Demikian seterusnya sampai seorang anak bisa mengerti dan mengambil maknanya.<sup>31</sup>

#### 6) Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan perkembangan yang melibatkan hubungan maupun interaksi dengan orang lain. Manusia adalah makhluk sosial sehingga tidak akan bisa terlepas dengan orang lain. Demikian halnya seorang anak, pasti membutuhkan

---

<sup>31</sup> Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran...*, hlm. 41.

bantuan dan pertolongan yang lain pula. Paling tidak ialah bantuan dari orang tuanya sendiri. Tanpa adanya orang tua yang merawat, menjaga, dan memenuhi segala kebutuhannya, mustahil anak dapat tumbuh dan berkembang hingga dewasa.

Menurut sebagian psikolog, perkembangan sosial anak mulai ada sejak anak lahir ke dunia. Hal ini dibuktikan dengan tangisan anak ketika baru saja dilahirkan dalam rangka mengadakan kontak atau hubungan dengan orang lain. Ketika anak masih berusia kecil, perkembangan sosial anak ini ditunjukkan dengan senyuman, gerakan, atau ekspresi interaksi atau hubungan dengan orang lain tersebut menjadi nyata dan dilakukan dengan perbuatan-perbuatan yang lebih konkret.

Dalam konteks ini, perkembangan sosial meliputi dua aspek penting, yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Misalnya, ketika temannya menginginkan mainan yang digunakannya, ia mau bergantian. Sedangkan tanggung jawab sosial antara lain ditunjukkan oleh komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai perbedaan individual, dan memerhatikan lingkungannya.<sup>32</sup>

#### 7) Perkembangan Imajinasi (Fantasi)

Dalam ilmu psikologi, fantasi atau imajinasi adalah daya cipta untuk menciptakan tanggapan-tanggapan baru atas bantuan tanggapan-tanggapan yang telah ada (lama). Dalam konteks tertentu, daya imajinasi atau fantasi bisa juga diartikan dengan kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Bila mengacu pada pengertian ini memang terdapat persamaan

---

<sup>32</sup> Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran...*, hlm. 42.

antara imajinasi dengan kreativitas. Yaitu, mendasarkan suatu ide atau gagasan berdasarkan data atau informasi yang telah ada.

Pada anak usia dini, perkembangan imajinasi atau kreativitas anak masih sangat terbatas. Sebab, ia belum memperoleh pengalaman yang memadai dari lingkungannya. Namun demikian, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya yang semakin dewasa, daya imajinasinya pun semakin meningkat.

Anak yang kreatif adalah anak yang mampu memunculkan ide-ide atau gagasan baru yang memiliki manfaat, minimal untuk dirinya sendiri dan lebih-lebih bagi orang lain. Dari hasil penelitian disebutkan bahwa kreativitas berkorelasi positif dengan kebebasan. Dengan kata lain, kebebasan yang diberikan orang tua kepada anak dapat memunculkan dan mengembangkan daya imajinasi atau kreativitas anak. Tentu saja kebebasan ini dalam arti yang positif dan batasan-batasan yang dapat dikendalikan. Bukan pada kebebasan yang negatif, yang akan berdampak buruk bagi sang anak itu sendiri.<sup>33</sup>

## **B. Metode *Fun learning***

### **1. Pengertian Metode *Fun learning***

Metode *Fun learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikan pada proses pembelajaran. Metode ini juga dapat diartikan sebagai cara atau alat yang dipakai untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang nyaman sehingga dapat menciptakan keinginan untuk belajar bagi peserta didik.<sup>34</sup> Tujuan kegembiraan di dalam proses pembelajaran bukanlah untuk huru-hara dan sekedar bersenang-senang, melainkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar, mendorong peserta didik untuk aktif, serta memudahkan saat memahami materi yang

---

<sup>33</sup> Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran...*, hlm. 43-52.

<sup>34</sup> Andi Asmanawi, “*Fun learning* melalui Media WhatsApp pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar”, dalam *Journal Elementary: Journal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1, 2021, hlm 4.

diberikan pendidik.<sup>35</sup> Dari pemaparan tersebut, dapat dipahami bahwa *Fun learning* merupakan metode yang diciptakan untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan akan menciptakan suasana yang hangat dan akrab, hal ini memungkinkan terbentuknya pembelajaran yang partisipatif dan efektif.

Pengertian Metode *Fun learning* Menurut Wulan metode *fun learning* adalah bentuk kegiatan meraih ilmu dengan cara sangat menyenangkan tanpa ada unsur paksaan, sehingga proses belajar mengajar dilakukan dengan “bermain sambil belajar”. Kegiatan ini dirancang dengan memperhatikan psikologi perkembangan anak, sehingga dapat menghilangkan kejemuhan anak dalam menjalankan rutinitas belajarnya sehari-hari.<sup>36</sup>

Penerapan *Fun learning* sebagai metode untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan pendidik dengan membentuk sebuah permainan sesuai dengan materi pelajaran, menyelingi dengan humor, pujian, *ice breaking*, dan bercerita dalam suasana yang menyenangkan.<sup>37</sup> Untuk mengetahui peserta didik merasakan suasana belajar yang menyenangkan, maka bisa diamati dari perilaku peserta didik saat mengikuti proses belajar seperti konsentrasi penuh terhadap pendidik.<sup>38</sup>

*Fun learning* dapat dijadikan sebagai metode pilihan dalam kegiatan pembelajaran, konsep belajar yang menyenangkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran secara keseluruhan. Penerapan metode *Fun learning* merupakan kreativitas

---

<sup>35</sup> Iis Aisyah, “Effect of Fun Teaching Methods Using Flash Card On Motivation an Learning Mathematics”, dalam *Journal Information Technology Engineering Journals*, Vol. 1, No. 1, 2016, hlm 4.

<sup>36</sup> Wulan Apristan Rahmawati, ”Perbedaan Kesiapan Sekolah Pada Anak Prasekolah Yang Mendapatkan Metode *Fun learning* Dan Metode Konvensional”. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Semarang*, Vol. 11, No. 1, 2013, hlm. 97.

<sup>37</sup> Andi Asmawandi, ” *Fun learning* melalui”..., hlm. 4.

<sup>38</sup> Muhaemin, “Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Teaching* terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulang), dalam *Sripsi*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011, hlm.27.



pendidik untuk menumbuhkan perasaan senang pada peserta didik agar tidak merasa bosan dan malas saat mengikuti pembelajaran, serta untuk memberikan kemudahan dalam memahami mater yang dipelajari.

Metode *Fun learning* selaras dengan konsep pembelajaran berbasis *edutainment*, dimana kegiatan pembelajaran dikemas dengan baik agar tidak menjadi suasana yang menjenuhkan bagi peserta didik. *Edutainment* merupakan proses pembelajaran yang mendesain kegiatan belajar mengajar menjadi begitu menghibur dan menjadikan peserta didik kreatif serta nyaman dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menurut Tols Toy penting untuk dilakukan, sebab proses belajar menyenangkan membuat materi pelajaran menjadi lebih berguna dan menumbuhkan motivasi untuk belajar, peserta didik juga akan mengikuti proses belajar dengan senang hati.<sup>39</sup> Sedangkan menurut Aqib, pembelajaran menyenangkan adalah kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik tidak malu untuk mencoba, mengajukan pertanyaan, serta berani untuk mengemukakan pendapat.<sup>40</sup>

Metode Fun Learning merupakan cara belajar yang mengasyikkan dan menyenangkan berpusat pada kondisi psikologi siswa dan suasana lingkungan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Metode Fun Learning adalah salah satu cara membuat suasana belajar mengajar menjadi nyaman sehingga terciptalah rasa cinta dan keinginan peserta didik untuk belajar.<sup>41</sup>

Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana fun akan mendapat reaksi yang positif dari siswa. Kalau suasana belajar selalu fun maka motivasi belajar siswa akan muncul dan

---

<sup>39</sup> Sri Mulyani, "Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Pembelajaran", el Tarbawi: *Journal ide guru*, Vol. 2, No. 1, Mei 2017, hlm 43

<sup>40</sup> Ilham Sanjaya, " Pengaruh Metode *Fun learning* pada pembelajaran", *journal FKIP UNILA*, Vol. 7, No. 11, 2019, hlm. 24.

<sup>41</sup> Ilham Sanjaya, " Pengaruh Metode... ,hlm. 22

bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. Sehebat apapun sebuah metode jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar. Seorang guru harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi yang lebih cepat. Fun adalah prinsip belajar yang menyenangkan, Learning adalah mengajak anak untuk belajar, jadi Fun learning adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan

Dari penafsiran tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran menyenangkan memberikan banyak manfaat bagi peserta didik pada proses pembelajaran salah satunya yaitu memotivasi untuk lebih giat belajar dan menumbuhkan semangat belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi meningkat.

Seorang pendidik penting untuk menggunakan langkah-langkah yang menyenangkan dalam mendidik dan membimbing, agar kegiatan belajar tidak menjenuhkan bagi peserta didik. Di dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik selalu dilihat, diperhatikan, didengar, ditiru dan bahkan dinilai oleh peserta didiknya. Melalui karakter seorang pendidik yang menyenangkan dapat membantu mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan, efektif, dan inspiratif. Keadaan yang nyaman juga akan membantu terciptanya suasana menyenangkan, melalui pembelajaran yang menyenangkan akan memberi kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai.<sup>42</sup>

Menurut konsep pembelajaran berbasis *edutainment*, pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan jika didalam proses belajar mengajar terdapat suasana atau kondisi yang tenang, tidak ada tekanan, aman, pembelajaran dikemas menarik, menumbuhkan minat belajar, peserta didik terlibat penuh, memperhatikan materi yang diberikan pendidik, lingkungan

---

<sup>42</sup> Nela Agustin, dkk, *Antologi Esai Mahasiswa pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Jogjakartakarta: UAD Press, 2021), hlm 7-8.

belajar yang menarik, bersemangat, bergembira, dan fokus menyimak materi yang disampaikan oleh pendidik. Sedangkan, dikatakan pembelajaran yang tidak menyenangkan jika peserta didik merasa tertekan, takut, malas, bosan, pelaksanaan proses pembelajaran tidak bervariasi dan tidak menarik bagi peserta didik.<sup>43</sup>

Penerapan metode *fun learning* juga dapat menciptakan kedekatan antara pendidik dengan peserta didik, sehingga penyampaian materi pembelajaran tidak hanya berjalan dari satu arah saja. Metode *fun learning* mengajarkan penyampaian materi pembelajaran tidak harus klasikal, dimana pendidik berbicara kemudian peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat.

## 2. Ciri-ciri Metode *Fun learning*

Menurut Zulvia Trinova pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar, sehingga curah waktu perhatiannya (time on task) tinggi. Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.<sup>44</sup>

Menurut Nasution suasana yang menyenangkan yaitu anak-anak harus merasa aman dan senang dalam kelas sebagai anggota yang dihargai dan dihormati.<sup>45</sup> Menurut Zainal Aqib pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat siswa nyaman, aman, dan tenang hatinya karena tidak ada ketakutan (dicemooh, dilecehkan) dalam mengaktualisasikan kemampuan dirinya. Dalam makna tersebut bukan

---

<sup>43</sup> Ulil Albab, "Konsep Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" dalam *Journal el Tarbawi: Journal Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 1, 2018, hlm. 58.

<sup>44</sup> Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik", *Jurnal Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Padang*, Vol. 02, No. 01, 2012, hlm. 210.

<sup>45</sup> Nasution. S, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 82.

berarti menunjukkan suasana pembelajaran yang hura-hura ataupun glamour, akan tetapi bagaimana seorang guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membawa siswa dalam situasi yang aktif serta dapat membangkitkan minat belajar siswa.<sup>46</sup>

Menurut Meity, ciri pembelajaran yang menyenangkan antara lain:<sup>47</sup>

- a. Menciptakan lingkungan tanpa stress, lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun menumbuhkan harapan meraih sukses tetap tinggi.
- b. Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan dan manfaat serta pentingnya dalam memenuhi harapan siswa.
- c. Menjamin bahwa secara emosional dapat berlangsung proses belajar positif, pada umumnya suasana ini dapat tumbuh jika belajar dilakukan bersama dengan orang lain, ada humor dan dorongan semangat, waktu istirahat dan jeda teratur, serta dukungan antusias.
- d. Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan.
- e. Menantang peserta didik untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan materi yang sedang dipelajari dengan mengerahkan kecerdasan secara optimal untuk memahami bahan ajar.
- f. Mengkonsolidasi bahan ajar yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode-periode yang relaks.

Salah satu hal yang harus dikedepankan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah menyertakan partisipasi siswa di dalam kelas. Selain itu untuk membangun komunikasi dengan siswa, guru juga dapat mengetahui apa yang menjadi kebutuhan bagi para siswa. Jika situasi ini tak terbangun, bisa jadi siswa akan merasa canggung berbicara dengan guru dan komunikasi tidak akan berjalan baik.

---

<sup>46</sup> Zaenal Aqib, *Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), hlm. 23.

<sup>47</sup> Meity H. Idris, *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*, (Jakarta Timur: Luxima, 2015), hlm. 23-24.

Akibatnya, guru juga akan mengalami kesulitan untuk mengetahui apa yang menjadi keinginan siswa.<sup>48</sup>

Teknik pembelajaran yang dilaksanakan pada proses pembelajaran SKI menerapkan teknik belajar yang menyenangkan disamping gurunya yang kreatif dan inovatif. Sehingga proses pembelajaran pun sangat menyenangkan. Dalam gaya pembelajaran yang diterapkan oleh guru SKI selain strategifun learning guru pun selalu mendesain pembelajaran semenarik mungkin. Metode dilakukan dengan melalui pendekatan saintifik. Karena guru SKI sangat menyukai berbagai macam permainan atau games sehingga dalam gaya mengajarnya pun punya kekhasan tersendiri keunikan yang dimiliki oleh guru SKI diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kepribadian dari guru tersebut. Media yang biasanya digunakan oleh guru SKI yaitu disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, misalkan materi Khulafaur Rasyidin dalam metode pembelajaran dengan tema ini menggunakan metode teka teki silang dengan media atau bahan-bahan yang digunakan diantaranya karton, spidol dan lem.<sup>49</sup>

### 3. Keunggulan Metode *Fun learning*

Keunggulan Metode *Fun learning* metode *fun learning* adalah bentuk kegiatan meraih ilmu dengan cara sangat menyenangkan tanpa ada unsur paksaan, sehingga proses belajar mengajar dilakukan dengan “bermain sambil belajar”. Kegiatan ini dirancang dengan memperhatikan psikologi perkembangan anak, sehingga dapat menghilangkan kejemuhan anak dalam menjalankan rutinitas belajarnya sehari-hari. metode *fun learning* merupakan sebuah metode dengan mengedepankan program penyeimbangan kerja otak siswa dalam pembelajaran.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Meity H. Idris, *metode Pembelajaran Yang...* hlm. 67.

<sup>49</sup> Leni Layyinah, “Menciptakan Pembelajaran Fun learning Based on Scientific Approach”, *jurnal Tarbawy*, Vol. IV, No. 1, 2017, hlm. 54.

<sup>50</sup> Wulan Apristan Rahmawati, ”Perbedaan Kesiapan..., hlm. 97.



Menurut Paul Maclean (dalam Anna, Suhud, & Edi, 2014: 23-25) menyatakan bahwa otak manusia mempunyai tiga bagian dasar yaitu:<sup>51</sup>

- a. Batang otak, sering disebut sebagai otak reptil. Letaknya di dekat tengkuk. Bagian ini merupakan pusat perilaku inderawi dan naluriah untuk mempertahankan diri, khususnya dalam keadaan tertekan menghadapi bahaya. Jika belajar dilakukan dalam keadaan tertekan, karena tuntutan-tuntutan yang menakutkan (hukuman dari guru atau orang tua, tidak lulus ujian, atau malu jika punya nilai jelek), maka otak reptil inilah yang bekerja.
- b. Limbik, ada yang menyebut otak mamalia, atau otak bagian tengah. Dibagian inilah emosi berada. Jika pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan dihidupkan, maka limbik yang aktif. Panduan limbik dalam proses belajar bisa berlangsung penuh semangat dan daya kreatif. Hasil belajarnya juga lebih melekat dalam jangka panjang.
- c. Neokorteks, juga disebut otak belajar, otak berpikir, otak bagian atas. Dari otak bagian inilah manusia bisa berbahasa, berpikir abstrak, berpikir secara sadar, merencanakan masa depan, dan memecahkan masalah. Penggunaan *strategifun learning* dalam pembelajaran, dimana akan berdampak positif baik bagi tiga bagian otak siswa. Tiga bagian otak yaitu batang otak, limbik, dan neokorteks ini saling berhubungan dan saling memperkuat. Pembelajaran bisa optimal jika ketiganya dilibatkan. Jika guru.

#### 4. Langkah – langkah Metode *Fun learning*

- a. Siapkan pembelajaran yang baik

Untuk mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan maka kegiatan harus dipersiapkan agar tidak adanya kebingungan saat kegiatan pembelajaran. Kegiatan persiapan dapat disebutkan rencana pembelajaran harian. Berisi tentang judul pembelajaran, teori pembelajaran, penilaian dan evaluasi.

---

<sup>51</sup> Anna Farida, Suhud Rois, Edi S. Ahmad, *Sekolah Yang Menyenangkan*, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2014), hlm. 23-25.

b. Ajarkan metode belajar yang variatif

Guru dapat mengkombinasikan metode pembelajaran konvensional dan metode baru yang guru temukan. Misalnya dengan pembelajaran dengan bermain. Kegiatan bermain tetapi seolah anak-anak sedang belajar.

c. Menerapkan pembelajaran yang konseptual

Pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan proses pembelajaran yang bersifat menyeluruh atau holistik. Pembelajaran kontekstual menekankan kepada siswa untuk dapat memahami makna materi pelajaran yang diajarkan di sekolah sesuai konteks kehidupan sehari-hari seperti konteks pribadi, sosial, serta kultural.

Pembelajaran kontekstual sangat baik diterapkan oleh guru karena akan melatih siswa untuk mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan di kehidupan nyata, tidak sekadar teori belajar saja. Selain itu, model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan observasi siswa.

Lebih jelasnya, yang dimaksud menerapkan pembelajaran kontekstual yaitu guru mencoba menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas. Guru mengajak siswa untuk merangkai hubungan-hubungan antara pengetahuan yang satu dengan yang lain, serta bagaimana penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat.

Selain membuat kelas menjadi tidak membosankan dan menyenangkan, ada beberapa dampak positif yang didapat jika guru menerapkan pembelajaran kontekstual. Siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya (*constructivism*), menjadi seorang yang aktif bertanya (*questioning*), aktif dalam menemukan pengetahuan atau konsep-konsep yang sedang dipelajari (*inquiry*), dapat bekerja dan belajar bersama dalam suatu masyarakat belajar (*learning community*), melakukan pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan menerapkan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*).

d. Perhatikan kemampuan masing-masing siswa

Hal ini sangat penting agar kita dapat mengetahui sejauh mana anak dapat berproses pada pemahaman pada masing-masing siswa. Dengan demikian kita dapat mencocokkan batas kemampuan anak dengan modal pembelajaran yang diterapkan.

e. Kenali karakter setiap siswa

Tak dapat dipungkiri, *fun learning* atau pembelajaran yang menyenangkan dapat terjalin ketika ada ikatan batin antara guru dan siswa. Hal inilah yang sebaiknya guru coba untuk bangun bersama siswa didikan masing-masing. Salah satu cara untuk menjalin ikatan emosional antara guru dan siswa yaitu guru memperhatikan kemampuan masing-masing siswa.

Mengapa demikian? Ketika guru memerhatikan karakter siswa, maka guru dapat mengenali keunggulan pribadi peserta didiknya, seperti kecerdasan serta minat dan bakat. Hal ini juga dapat membantu guru dalam memilih cara yang tepat untuk menyapa, mengajar, serta mendampingi siswa selama proses pembelajaran.

Guru yang berusaha dan mau untuk dekat dengan siswa biasanya membuat siswa itu sendiri merasa nyaman, sehingga tidak ada keterpaksaan dalam mengikuti pembelajaran. Proses belajar pun akan lebih menyenangkan dan bermakna bagi mereka.

f. Melibatkan kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar

Kita berikan kesempatan kepada anak untuk memberikan suaranya. Membuat peraturan yang sekiranya akan memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Guru memberikan kesempatan anak untuk memimpin kegiatan yang akan di mulai, dengan tujuan untuk belajar menjadi pemimpin. Dan memberikan peran kepada anak dalam proses pembelajaran.

g. Berikan label positif terhadap siswa

Memberikan kata-kata positif, berikan ucapan dan berbicara yang positif di depan anak. Tidak memberikan ujaran negatif untuk menghindari anak mengikutinya.

5. Manfaat Metode *Fun learning*

Manfaat Metode *Fun learning* Penggunaan metode *fun learning* dalam proses pembelajaran akan memberikan manfaat yang dapat dirasakan oleh guru dan peserta didik saat maupun setelah pembelajaran. Adanya ciri-ciri pembelajaran yang sudah terpenuhi dalam pembelajaran yang menyenangkan maka keterampilan guru dalam mengelola kelas yang menyenangkan dapat dikatakan berhasil, Prinsip yang harus diperhatikan guru dalam mengelola ruang kelas yang nyaman bagi anak didik adalah sebagai berikut:<sup>52</sup>

a. Tantangan

Tantangan dapat diberikan dengan cara menggunakan kata-kata, tindakan, atau bahan-bahan yang akan meningkatkan gairah belajar anak didik, sehingga memunculkan tingkah laku yang positif dan mengurangi kemungkinan munculnya tingkah laku yang menyimpang.

b. Kehangatan dan keantusiasan

Kehangatan dan keantusiasan dapat memudahkan terciptanya iklim kelas yang menyenangkan dan merupakan salah satu syarat bagi kegiatan belajar mengajar yang optimal.

c. Bervariasi

Penggunaan media pembelajaran, gaya, interaksi belajar mengajar, dan metode yang bervariasi akan meningkatkan efektifitas pengelolaan kelas serta menghindari kejenuhan.

d. Keluwesan

Keluwesan guru dalam mengubah strategi mengajar dapat mencegah kemungkinan munculnya gangguan serta menciptakan iklim pembelajaran yang efektif.

---

<sup>52</sup> Meity H. Idris, *Strategi Pembelajaran Yang...* hlm. 102-103.

e. Penekanan

Pada hal-hal yang positif Proses pembelajaran akan meningkatkan fokus anak didik dan menghindari kemungkinan adanya pemusatan pada hal-hal yang negatif.

f. Penanaman disiplin diri

Proses pembelajaran akan meningkatkan fokus anak didik dan menghindari kemungkinan adanya pemusatan pada hal-hal yang negatif.

6. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Fun learning*

Menurut Nur Fitriana, metode *fun learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya peserta didik cenderung lebih aktif dari awal sampai akhir pembelajaran, memiliki kemandirian yang besar, rasa percaya diri meningkat, dan lebih siap untuk menerima materi pelajaran.<sup>53</sup> Pembelajaran yang menyenangkan melalui metode *fun learning* membuat materi pembelajaran dikemas lebih menarik sehingga memungkinkan peserta didik untuk lebih bersemangat, merasa tenang, senang, serta dapat menumbuhkan sikap yang positif terhadap suatu mata pelajaran yang dianggap membosankan. Suasana belajar yang menyenangkan juga akan membantu peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami materi yang diberikan pendidik pada proses pembelajaran.

Menurut Layyinah, kesulitan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah terletak pada keprofesionalan seorang pendidik. Keprofesionalan pendidik dapat dilihat dari kemampuan pendidik dalam mengajar, karena hal tersebut akan berpengaruh pada saat menerapkan metode *fun learning* di dalam kelas. Kemudian menurut Nurfitriana, kelemahan metode *fun learning* yaitu literatur terbatas, peserta didik kurang rajin mencari informasi maka akan membuat penerapan metode *fun learning* menjadi kurang efektif.<sup>54</sup> Dari penafsiran yang sudah

---

<sup>53</sup> Ilham sanjaya, "Pengaruh Metode *Fun learning* pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah", *Skripsi*, Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2019, hlm. 27.

<sup>54</sup> Ilham sanjaya, "Pengaruh Metode *Fun learning* pada...", hlm. 22



dijelaskan diketahui bahwa penerapan metode *fun learning* pada kegiatan pembelajaran membutuhkan keprofesionalan seorang pendidik dalam mengajar seperti memiliki kemampuan tersebut sehingga nantinya mempengaruhi keberhasilan dalam menerapkan metode *fun learning* dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Suryadi keprofesionalan guru memiliki 4 karakteristik yaitu:

- a. Kemampuan profesional (*professional capacity*), yaitu kemampuan intelegensi, sikap, nilai, keterampilan serta prestasi dalam pekerjaanya. Secara sederhana guru harus menguasai materi yang diajarkan.
  - b. Kompetensi upaya profesional (*professional effort*), yaitu kompetensi untuk membelajarkan siswanya.
  - c. Profesional dalam pengelolaan waktu (*time devotion*).
  - d. Imbalan profesional (*professional rent*) yang dapat menyejahterakan diri dan keluarganya.<sup>55</sup>
7. Metode *fun learning* menurut para ahli
- a. Menurut darmasyah

*Fun learning* adalah bagian daripada strategi proses pembelajaran yang menyenangkan dan dibuat untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien, sehingga dalam konsep kurikulumnya dibuat dengan menyampaikan materi untuk terselenggaranya proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan.

1) Game Edukasi

Perihal ini misalnya saja memberikan pelajaran tentang ilmu pengetahuan kepada peserta didik, yang kemudian disertai dengan game edukasi, sehingga cara ini menjadi menggembirakan dan bahkan banyak mengenaikan dengan istilah “Bermain Sambil Belajar”.

b. Menurut Ilham Sanjaya

---

<sup>55</sup> Mustofa, “Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru di Indonesia”, Jurnal Pendidikan dan Ekonomi. Vol. 4, No. 1, 2021, hlm 77.

*Fun Learning* adalah salah satu cara membuat suasana belajar mengajar menjadi nyaman sehingga terciptalah rasa cinta dan keinginan peserta didik untuk belajar.<sup>56</sup>

Dengan demikian kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. Sehebat apapun sebuah metode jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar. Seorang guru harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi yang lebih cepat. Fun adalah prinsip belajar yang menyenangkan, Learning adalah mengajak anak untuk belajar, jadi *Fun learning* adalah mengajak anak untuk belajar dengan prinsip yang menyenangkan.

### C. BiMBA-AIUEO

#### 1. Pengertian biMBA-AIUEO

biMBA-AIUEO merupakan sebuah lembaga sekolah yang tidak wajib atau biasa disebut sebagai pendidikan non formal selain itu biMBA-AIUEO berada dibawah naungan Yayasan Pengembangan Anak Indonesia (YPAI) yang berdiri pada tahun 1996. Selain itu biMBA memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat atau keinginan anak untuk membaca dan belajar, disamping itu anak tidak mendapatkan paksaan orang tua maupun pendidik melainkan anak ingin dan senang melakukannya.

#### 2. Tahapan belajar biMBA-AIUEO

##### a. Small step system

Small step system adalah proses belajar yang dilakukan secara bertahap, dimulai dari yang mudah. Pemberian materi harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anak, untuk membuat anak senang dan suka belajar. Tujuan pemberian materi secara bertahap memudahkan anak memahami materi belajar sehingga tidak Setiap

---

<sup>56</sup> Ilham sanjaya, "Pengaruh Metode *Fun learning* pada...", hlm. 27

tahap mempunyai tujuan masing-masing dan tujuan itu harus terpenuhi sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yang lebih tinggi. Di biMBA AIUEO kurikulum disusun secara bertahap, menggunakan modul yang berisi potongan tema kecil yang berkesinambungan.

b. Individual system

Menerapkan small system dilakukan secara individual, tidak dapat dilakukan secara klasikal. Individual system adalah proses belajar yang berpusat pada anak sebagai subjek belajar, sedangkan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Kebutuhan dan hak anak benar-benar harus diperhatikan karena anak sebagai subjek belajar. Kebutuhan anak adalah bermain sedangkan belajar adalah hak anak, bukan kewajiban. Materi belajar diberikan dalam suasana menyenangkan yaitu dengan bermain. Bermain di biMBA bukan bermain ayunan, perosotan ataupun jungkat- jungkit, tetapi kegiatan apapun yang membuat anak senang itulah bermain. Suatu kegiatan disebut bermain apabila dalam melakukan kegiatan tersebut anak merasa senang, tidak merasa terpaksa ataupun terbebani. Peran guru sebagai motivator yaitu guru selalu memberikan semangat kepada anak melalui pemberian reward berupa penghargaan ataupun kata-kata positif. Peran guru sebagai fasilitator artinya guru memfasilitasi dan memberikan materi belajar sesuai kemampuan dan kemauan anak.

c. *Fun learning*

*Fun learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikan pada proses pembelajaran. Metode ini juga dapat diartikan sebagai cara atau alat yang dipakai untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang nyaman sehingga dapat menciptakan keinginan untuk belajar bagi peserta didik.<sup>57</sup> Tujuan kegembiraan di dalam proses pembelajaran bukanlah untuk huru-hara dan sekedar bersenang-senang,

---

<sup>57</sup> Andi Asmanawi, “*Fun learning* melalui Media WhatsApp pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar”, dalam journal *Elementary: Journal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1, 2021, hlm 4.

melainkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar, mendorong peserta didik untuk aktif, serta memudahkan saat memahami materi yang diberikan pendidik.<sup>58</sup>



---

<sup>58</sup> Iis Aisyah, “*Effect of Fun Teaching Methods Using Flash Card On Motivation an Learning Mathematics*”, dalam *Journal Information Technology Engineering Journals*, Vol. 1, No. 1, 2016, hlm 4.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu peneliti meneliti objek, mengumpulkan data secara langsung di lapangan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif, dimana penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan fakta di lapangan.<sup>59</sup> Penelitian kualitatif yakni penelitian yang berusaha menemukan keunikan pada objek penelitian secara menyeluruh dan mendalam yang secara ilmiah bisa dipertanggung jawabkan.<sup>60</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk mendeskripsikan atau menggambarkan keadaan sebenarnya dari keunikan mengenai metode *fun learning* yang diterapkan pada biMBA-AIUEO Pliken, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas.

#### **B. Setting Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat untuk mencari data terkait masalah yang diteliti oleh peneliti. Penelitian ini dilaksanakan di biMBA-AIUEO Pliken, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas dari beberapa pertimbangan diantaranya:

- a. Pembelajaran yang digunakan memiliki keunikan, sehingga setelah lulus dari sini anak dipastikan bukan hanya bisa baca tulis hitung, namun beberapa aspek lain baik dari perilaku ataupun kebiasaan. Selain itu Pembelajaran yang digunakan juga tidak hanya menggunakan metode klasikal, tetapi guru mampu mengasah

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 15.

<sup>60</sup> Sandu Siyoto dan M. Ali Sodikin, *Dasar Metode Penelitian*, (Jogjakartakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 28.



keaktivitas pada anak, sehingga kemampuan yang dimiliki anak bisa dikembangkan.

- b. Selain itu metode *fun learning* juga digunakan untuk melatih saraf motorik anak agar semangat belajar sejak dini, sehingga pembelajaran yang dilakukan pastinya sangat menarik untuk diteliti.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian mengenai beberapa lama waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan yakni pada 11 Januari s/d 11 Maret 2022.

## C. Sumber Data

Sumber data dalam suatu penelitian merupakan bahan mentah yang diambil dari tempat dan kejadian penelitian. Sumber data adalah benda, hal atau orang tempat peneliti mengamati, membaca, atau bertanya tentang data. Adapun sumber data yang akan digunakan adalah.<sup>61</sup>

1. Data Primer, yaitu data yang utama dalam penelitian ini, yang meliputi buku, dokumen, hasil observasi, atau hasil wawancara langsung dengan narasumber utama. Sumber data primer penelitian ini diantaranya data lapangan hasil wawancara dengan narasumber pada biMBA-AIUEO pliken.
2. Data Sekunder, yaitu data yang mendukung data primer. Sumber sekunder adalah data tertulis atau hasil wawancara yang bukan merupakan sumber primer dan sifatnya melengkapi data yang diperoleh dari sumber primer. Pengumpulan data sekunder dalam penelitian ini dilakukan dengan penelitian dan pencatatan dokumen antara lain dokumen kurikulum, RPP, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

---

<sup>61</sup> Moh. Slamet Untung, *Metodologi Penelitian: Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*, (Yogyakarta: Litera, 2019), hlm. 105.

## D. Objek dan Subjek Penelitian

### 1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian berupa masalah yang akan diteliti. Pada penelitian ini yang menjadi objek adalah pembelajaran *fun learning* di biMBA-AIUEO berlokasi di Desa Pliken, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas.

### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan informan atau narasumber yang menjadi data riset.<sup>62</sup> Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek ialah: Kepala unit, guru atau motivator, orang tua atau wali murid, murid atau siswa.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting di dalam penelitian untuk memperoleh data.<sup>63</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Observasi

Secara umum, observasi berarti mengamati. Observasi juga diartikan sebagai proses mengamati data berupa gambaran tentang sikap, perilaku, tindakan, dan keseluruhan interaksi antar manusia.<sup>64</sup> Teknik observasi diartikan sebagai pengamatan, pencatatan dan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Dari penelitian diatas teknik observasi dapat diartikan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada dilapangan.<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> Muh. Fitrah dan Lufhfiyah, *Metode Penelitian (penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus)*, (Sukabumi: Jejak, 2017), hlm, 152.

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 204

<sup>64</sup> J.R. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), hlm. 112.

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 308.

Observasi yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi non partisipan. Observasi non partisipan adalah observasi yang hanya bertindak sebagai pengamat tanpa ikut terlibat dengan aktivitas orang yang diamati. Misalnya pada Tempat Pengajaran, peneliti hanya mengamati proses pengajaran dalam, dan saat berinteraksi dengan pengajar maupun anak-anak lain.<sup>66</sup>

Dalam hal ini peneliti fokus untuk mengamati bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan Implementasi *Fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas.

## 2. Wawancara

Denzin mendefinisikan wawancara sebagai percakapan *face to face* (tatap muka), dimana salah satu pihak menggali informasi dari lawan bicaranya. Wawancara juga dapat diartikan kegiatan interview untuk memperoleh informasi.<sup>67</sup>

Teknik wawancara atau interview merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan dengan cara mengadakan wawancara secara langsung dengan informen. Wawancara (interview) yaitu melakukan tanya jawab atau menginformasikan kepada sample peneliti dengan sistematis (struktur). Wawancara diartikan cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan tanya jawab secara lisan, sepihak, bertatap muka secara langsung dan dengan arah tujuan yang telah ditentukan.

Peneliti melakukan wawancara dengan memberikan pertanyaan kepada para guru dan orangtua murid dan memberikan kesempatan kepada guru dan orangtua untuk memeberikan perkembangan selama belajar di biMBA-AIUEO.

---

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 308.

<sup>67</sup> Fadhallah, *Wawancara observatif*, (Jakarta: UNJ Press, 2020), hlm. 1-2.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah catatan mengenai peristiwa. Studi dokumen merupakan pelengkap dan penguat dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.<sup>68</sup>

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih kredibel kalau di dukung oleh foto-foto atau gambar-gambar.<sup>69</sup> Sedangkan yang dimaksud dengan teknik dokumentasi adalah informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga, organisasi, maupun perorangan. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penilaian.<sup>70</sup>

Dokumentasi yang peneliti gunakan untuk memperoleh data mengenai dokumen antara lain dokumen kurikulum, RPP, dokumentasi kegiatan pembelajaran, identitas lembaga, visi misi lembaga, keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana yang terdapat di biMBA-AIUEO Pliken.

## F. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan, analisis data kualitatif yaitu proses mencari dan menyusun data yang didapatkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga mudah difahami dan apa yang ditemukan bisa disampaikan kepada orang lain.<sup>71</sup> Dalam proses menganalisis data, peneliti memakai teknik analisis data Miles dan Huberman, analisis data dilakukan pada saat mengumpulkan dan setelah pengumpulan data. Kegiatan analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yaitu:<sup>72</sup>

### 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 329.

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 240

<sup>70</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2016), hlm. 255.

<sup>71</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 334-335.

<sup>72</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 337.

Reduksi data dilakukan dengan cara merangkum, memilih dan memfokuskan hal yang pokok serta penting, mencari tema dan pola, serta membuang data yang dianggap tidak diperlukan. Dengan demikian data akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai permasalahan yang diteliti, dan memberi kemudahan bagi peneliti dalam melakukan pengumpulan data pada tahap selanjutnya serta dapat mencarinya apabila diperlukan.<sup>73</sup>

Wawasan yang tinggi, dengan demikian dalam mereduksi data butuh proses berfikir yang memerlukan kecerdasan, baru kemudian dapat mereduksi data dengan baik. Data yang telah direduksi oleh penulis kemudian dirangkum dan disatukan menjadi kata-kata yang sudah sistematis dan jelas, sehingga pembaca dapat memahami dan jelas maknanya. Data yang berbentuk dokumen tidak disajikan apa adanya tetapi disajikan menggunakan pilihan kata yang jelas.<sup>74</sup>

Dalam hal ini peneliti mereduksi data dari informasi, hasil observasi, mengambil data pokok seperti dokumen kurikulum, RPP, dokumentasi kegiatan pembelajaran, identitas lembaga, visi misi lembaga, keadaan guru, keadaan siswa, sarana dan prasarana serta mengkategorikan data-data yang berhubungan mengenai implementasi metode *fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken.

## 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Data penelitian kualitatif, penyajian data disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowehart* dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman, penyajian data lebih sering disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif atau menguraikan suatu peristiwa. Melalui penyajian data, maka akan memberi kemudahan bagi peneliti untuk memahami apa yang terjadi dan memudahkan untuk melaksanakan kerja selanjutnya.<sup>75</sup>

---

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 338.

<sup>74</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 339.

<sup>75</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 341.



Penyajian data dilakukan untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus dan sebagai acuan mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis sajian data. Dalam penelitian kualitatif penyajian dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan “yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.”<sup>76</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data mengenai implementasi metode *fun learning* dalam menumbuhkan minat belajar pada anak dan perkembangan dalam diri anak di biMBA-AIUEO Pliken menggunakan uraian singkat yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti

### 3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Model yang digunakan penulis adalah pola pikir induktif dan deduktif yaitu berbicara dari hal yang kecil kemudian digeneralisasikan dan berawal dari hal yang global kemudian diperinci. Dengan menggunakan pola pikir ini penulis dapat sampai pada pengetahuan yang benar sesuai data penelitian dan dapat dipercaya. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin bisa saja tidak karena masalah dan rumusan. Masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.<sup>77</sup>

Langkah terakhir setelah melakukan reduksi dan penyajian data adalah menarik kesimpulan dari berbagai informasi yang diperoleh mengenai implementasi *fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas.

---

<sup>76</sup> Imam Gunawan. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 211.

<sup>77</sup> A. Muri Yusuf. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenada Media, 2016), hlm. 400.

Dari tiga teknik analisis data yang sudah dijelaskan diatas, maka peneliti memilih data yang pokok dan membuang data yang tidak dipakai untuk memudahkan saat mengumpulkan dan mencari data selanjutnya. Kemudian data yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian singkat, selanjutnya disimpulkan sesuai informasi yang diperoleh terkait penelitian yang di biMBA-AIUEO Pliken.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil Umum biMBA-AIUEO**

##### **1. Lokasi penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti memilih lokasi biMBA-AIUEO yang beralamat di Jl. Sosrosudiro Rt 04/07 dukuh kembaran kecamatan Kembaran kabupaten banyumas.

##### **2. Profil biMBA-AIUEO pliken**

biMBA-AIUEO pliken merupakan bimbingan MINAT baca dan juga belajar untuk anak usia dini yang berusia antara 3-6 tahun. biMBA-AIUEO Pliken merupakan sebuah lembaga pendidikan untuk anak usia dini yang berada dibawah naungan Yayasan Pengembangan Anak Indonesia (YPAI). biMBA-AIUEO Pliken berdiri pada tanggal 5 desember 2014, beralamat pada Jl. Sosrosudiro Rt 04/07 dukuh pliken kecamatan kembaran kabupaten banyumas, biMBA-AIUEO merupakan sarana pendidikan bagi anak usia dini yang berstatus motivator mandiri, hal tersebut sangat sinkron dengan visi misi yang dimiliki oleh biMBA-AIUEO pliken yakni:<sup>78</sup>

###### **a. Visi**

“Membangun Generasi Pembelajaran Mandiri Sepanjang Hayat”

###### **b. Misi**

- 1) Mensosialisasikan biMBA-AIUEO.
- 2) Mensosialisasikan kepada masyarakat tentang pentingnya minat baca dan belajar anak sejak dini.
- 3) Membimbing dan mengarahkan anak untuk memiliki minat baca dan belajar.

---

<sup>78</sup> Hasil wawancara dengan Ibu aisyah, selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari selasa, tanggal 28 *februari* 2023, pukul 09.00 WIB.

### 3. Profil petugas biMBA-AIUEO pliken

Ibu aisyah miftachul rochmah adalah ketua dari biMBA-AIUEO pliken di desa pliken kec. Kembaran kab. Banyumas, Pekerjaan dari ibu aisyah selain sebagai petugas biMBA-AIUEO pliken juga beliau aktif di organisasi masyarakat dan sekaligus ibu rumah tangga, kemudian selain ibu aisyah ada juga ibu khoerotun nisa sebagai petugas biMBA-AIUEO pliken yang membantu ibu aisyah dalam menjalankan tugasnya, pekerjaan ibu nisa selain sebagai petugas biMBA-AIUEO pliken beliau juga pedagang di oline shop.

### 4. Keistimewaan, Tahapan, dan Nilai Dasar Proses Belajar biMBA-AIUEO Pliken

Perlu diketahui bahwasanya biMBA bukan les membaca, tetapi biMBA merupakan bimbingan terhadap anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak secara luar biasa. Maka dari itu biMBA-AIUEO memiliki beberapa keistimewaan, tahapan dan nilai dasar dalam proses belajarnya sebagai berikut:<sup>79</sup>

#### a. Keistimewaan proses belajar biMBA-AIUEO pliken

##### 1) Garansi BCA 372

Anak usia 3-6 tahun selama 72 jam (3x1 jam dalam minggu pertemuan selama kurang lebih 6 bulan) di garansikan sudah biasa membaca kata-kata sederhana minimal 100 kata seperti bola, mobil, pintu, kucing, payung, dan sebagainya.

Bila belum bisa membaca kata sederhana tersebut, maka anak akan diberikan bimbingan secara intensif, privat dan gratis

##### 2) Tidak harus dibantu dirumah

Sehubungan dengan kurikulum metode yang digunakan sangat berbeda dengan konvensional maka sangat diharapkan untuk tidak dipaksakan belajar membaca dirumah. Boleh dibantu hanya boleh membacakan cerita, buku atau bernyanyi dan terlebih dahulu ciptakan suasana menyenangkan.

---

<sup>79</sup> Dokumentasi profil biMBA-AIUEO Pliken, pada tanggal 28 Februari 2023.

### 3) 7 Nilai dasar proses belajar biMBA-AIUEO

Didalam biMBA-AIUEO yayasan pengembangan anak Indonesia harus menanamkan 7 nilai dasar yang harus diterapkan oleh motivator sebagai berikut:<sup>80</sup>

- a) Bahwa bimbingan minat belajar anak (biMBA) adalah layanan bimbingan dalam bidang pendidikan yang sangat menyenangkan (*Fun learning*).
- b) Bahwa setiap anak merupakan sebuah anugrah dari tuhan yang maha kuasa yang mana anak-anak tersebut diamanahkan kepada setiap orang dewasa.
- c) Bahwa pelaksanaan pendidikan dengan suasana yang menyenangkan (*Fun learning*) merupakan sebuah proses belajar mengajar yang harus diwujudkan sepanjang hayat.
- d) Bahwa pendidikan harus dilakukan secara bertahap atau small step system dan dengan pendekatan individual system untuk pelaksanaan pendidikan yang menyenangkan (*Fun learning*).
- e) Bahwa bimbingan minat belajar anak (biMBA) adalah hak wajib bagi anak sekaligus merupakan tanggung jawab setiap orang dewasa.
- f) Bahwa setiap anggota komunitas biMBA senantiasa menjadi manusia yang senang belajar secara mandiri sepanjang hayat.
- g) Bahwa setiap anggota komunitas biMBA senantiasa melakukan ikhtiar untuk mensosialisasikan ke biMBAan kepada anggota masyarakat.

Dalam hal ini 7 prinsip dasar yang dimiliki oleh biMBA ini ditanamkan kepada para motivator untuk dijadikan prinsip mereka dalam melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas nantinya.

---

<sup>80</sup> Dokumentasi profil biMBA-AIUEO Pliken, pada tanggal 28 Februari 2023.



b. Tahapan proses belajar biMBA AIUEO pliken

1) Level I (Baca Kata Sederhana)

Diberikan sebagai dasar atau landasan yang menjadi kata kunci utama dalam belajar membaca dengan mengenalkan membaca kata-kata huruf hidup (contoh: MAMA, PAPA, ROTI, BOLA, dan lain-lain), huruf mati (contoh: BALON, KUNCI, dan lain-lain) dan kata-kata yang menggunakan akhiran NG (contoh: KUCING, KAMBING, dan lain-lain).<sup>81</sup>

Pemberian verbal kata yang berupa huruf kembar yang bermakna (hanya ucapan tanpa memperhatikan bentuk dan symbol), contoh: MAMA, PAPA, ROTI, BOLA, dan lain-lain. Tujuannya agar anak dapat memahami suatu bacaan yang ada artinya atau bermakna.

Pengenalan symbol AIUEO, BDG KMPSY, JLN TRC, FHQVWXZ melalui lembaran-lembaran materi yang diberikan oleh guru. Latihan dari 2 kata menjadi 3 kata. Latihan membaca dari 3 kata menjadi 5 kata.

2) Level II (Membaca Paragraf)

Diberikan dengan tujuan agar dapat memahami atau mencerna suatu kalimat atau bacaan. Diperkenalkan bacaan-bacaan yang menggunakan awalan dan akhiran dalam satu kata (contoh: menyapu, membawa, dan lain-lain). Latiham membaca yang berupa 3 sampai 5 kata dan menjawab pertanyaannya. Latihan membaca paragraf dan menjawab pertanyaan. Latihan membaca cerita sederhana atau pendek.

3) Level III (Menulis dan Membuat kalimat)

Diberikan dengan tujuan untuk melancarkan dan menulis dan menyusun kalimat. Latihan menyusun kata menjadi kalimat. Latihan

---

<sup>81</sup> Hasil wawancara dengan Ibu aisyah, selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari selasa, tanggal 28 february 2023, pukul 09.00 WIB.

membaca buku cerita. Latihan membuat kalimat secara verbal. Lancer membaca.<sup>82</sup>

## **B. Implementasi *metode fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken**

Adapun kegiatan proses belajar yang peneliti lakukan melalui observasi di dalam kelasnya adalah sebagai berikut:

### **1. Kegiatan Awal atau Kegiatan Pembuka**

Dalam pelaksanaan kegiatan pembuka para motivator atau guru wajib menyiapkan para peserta didiknya secara psikis dan juga fisik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Para motivator juga harus memberikan motivasi-motivasi kepada para peserta didik terlebih lagi motivasi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari para peserta didik.

Dalam pengamatan yang peneliti lakukan didalam kelas saat proses kegiatan belajar mengajar biMBA-AIUEO Pliken adalah peneliti melihat tempat belajar yang memang tidak luas dan kondisi motivator dan para peserta didik yang saling berhadapan sehingga memudahkan dalam penyampaian informasi dan mengontrol gerak dari para peserta didiknya, hal ini juga tentunya menunjang kegiatan belajar mengajar karena motivator bisa dengan langsung melihat ekspresi dari peserta didik yang diajarnya. Pada pengamatan ini Ibu Aisyah sedang mengampu 3 orang anak pada kloter pertama pengajaran biMBA-AIUEO.<sup>83</sup>

Dalam proses pembukaan pembelajarannya ketika para murid telah duduk di depan meja belajarnya masing-masing Ibu Aisyah menyanyikan lagu untuk membuat para anak-anak dalam posisi siap dan tertib untuk memulai pelajarannya dengan berdoa. Setelah berdoa Ibu Aisyah menyapa dan memberikan salam kepada para peserta didik dan disambut dengan salam balik dari para peserta didiknya, kemudian Ibu Aisyah mengajak

---

<sup>82</sup> Hasil wawancara dengan Ibu aisyah, selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari jumat, tanggal 23 desember 2022, pukul 09.00 WIB.

<sup>83</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.

anak-anak untuk semangat dengan memberikan stimulus tepuk semangat kepada para peserta didiknya, kemudian Ibu Aisyah mengajak berdialog para peserta didiknya dengan menanyakan hari ini sarapan apa aja, para peserta didik bersautan menjawab ada yang makan nasi goreng, bubur ayam, dan juga nasi kuning. Setelah menanyakan hal tersebut motivator kembali menanyakan apakah makanan yang kalian makan habis atau tidak? dengan pertanyaan tersebut peserta didik kembali merespon bahwa mereka menyatakan makanannya habis tanpa ada yang tersisa karena enak, bu Aisyah kemabali menegaskan kepada para peserta didiknya bahwa kalo makan itu harus dihabiskan.<sup>84</sup>

Setelah melakukan dialog dan sedikit nasehat kepada para peserta didiknya Ibu Aisyah kemudian mengajak anak untuk bernyanyi lagu biMBA yang didalamnya mengajak untuk semangat belajar menuju biMBA, hal tersebut merupakan stimulus yang diberikan oleh motivator kepada peserta didiknya dengan hal itu para murid menjadi semangat dan ingin lanjut dalam melakukan materi pembelajaran. Kegiatan pembuka memang harus dilakukan dengan maksimal karena dalam kegiatan pembuka motivator harus membuat para peserta didik menjadi tertarik dengan suasana yang diberikan saat akan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan hal ini juga membuat anak menjadi fokus ketika akan masuk kedalam kegiatan inti.

Hal pertama yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar *Fun Learning* adalah harus mengetahui tujuan pembelajarannya. Jadi di dalam ruangan kita memiliki sasaran apa yang akan diajarkan. Dan tidak melebar kesana kemari tetapi fokus pada tujuan tertentu. Dan ada pula indikatornya sehingga kita dapat mengukur sejauh mana sasaran yang sudah kita buat tercapai.<sup>85</sup>

Kegiatan pembukaan yaitu pertama-tama siswa dituntut untuk mengkontruksi materi dengan pikiran untuk menemukan cara atau model

---

<sup>84</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.

<sup>85</sup> Inayah, Laili, 2021, *Implementasi Pembelajaran Calistung dengan Metode Fun Learning Pada Anak Usia Dini di Yogyakarta*, Vol.2, (No.2), hlm.5

yang ada pada sebuah soal dan dituntut membahas dengan teman kelompoknya, maka setiap kelompok mempersiapkan hasilnya untuk di presentasikan didepan kelas dengan kelompok lain memperhatikan, bertanya dan menjawab.<sup>86</sup> Untuk perencanaan persiapan adalah pertama, pemberitahuan materi kepada para pengajar berdasarkan Langkah-langkah penggunaan metode pembelajaran *fun learning*. Kedua, menyiapkan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan. Ketiga, menyiapkan lembar observasi tentang aktivitas guru dalam pelaksanaan Tindakan. Keempat, menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kelima, menyiapkan soal test yang akan diberikan pada siswa bagian akhir pelaksanaan pembelajaran.<sup>87</sup>

Apa yang sudah terurai dalam penelitian tersebut itu secara tersirat mengajarkan anak-anak atau peserta didik agar mereka terlatih secara psikis dan terbiasa belajar dengan riang dan gembira, dan sangat berdampak sangat positif pada anak, sehingga anak-anak dapat menangkap semua pengajaran yang diberikan oleh motivator, dan juga menjadikan anak-anak lebih menikmati pembelajaran selanjutnya. Hal tersebut juga sesuai dengan apa yang disampaikan ibu rochmah selaku motivator menjelaskan bahwa:

*“Pertama-tama yang saya lakukan yaitu mengawali proses pembelajaran dengan bernyanyian ijari jempol kemudian berdoa, setelah itu saya menyapa dan menanyakan kabar anak-anak”*<sup>88</sup>

## 2. Kegiatan Inti

Setelah kegiatan pembuka selesai Ibu Aisyah kemudian membagikan modul untuk materi yang pertama, dari pengamatan yang peneliti lakukan

---

<sup>86</sup> Syahrul, Syamsiar, 2016, *Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa*, Vol.3, (No.1), hlm.7

<sup>87</sup> Yulinda, Nina, 2017, *Penerapan Metode Fun Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas 1B SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan Siakhulu Kabupaten Kampar*, Educild, Vol.6, (No.2), hlm.4

<sup>88</sup> Hasil wawancara dengan ibu aisyah selaku motivator biMBA-AIUEO Pliken. Jum'at, tanggal 23 Desember 2022 pukul 09.00 WIB.

di dalam kelas dalam 1 kali pertemuan biMBA-AIUEO Pliken melakukan 3 kali materi yang pertama yaitu materi tentang menulis, yang kedua berhitung, dan yang ketiga membaca. Jadi motivator disini akan membagi waktu yang terdiri dari 40 menit untuk penyampaian ketiga materi tersebut.

Dalam penyampaian materi yang dilakukan di biMBA-AIUEO Pliken menurut Ibu Aisyah ada 4 level yang harus ditempuh oleh para peserta didik nantinya dan setiap 1 level tersebut harus ditempuh selama waktu 6 bulan atau 72 jam dalam pemenuhan dan penyampaian materi dari setiap level-levelnya. Dalam observasi yang peneliti lakukan peneliti mendapati bahwa Ibu Aisyah sedang melakukan persiapan materi yang pertama yaitu dengan memberikan modul kepada para peserta didiknya jadi di modul tersebut telah terdapat beberapa materi biMBA Level 1 baik itu tentang menulis, menghitung dan membaca.

Dalam penyampaian materi menulis yang pertama motivator mengajak peserta didik untuk melihat modul yang dibagikan dan menyiapkan pensil mereka masing-masing, dari yang peneliti amati motivator tidak langsung kepada materi, motivator ingin mengambil perhatian peserta didik dengan menyuruh mereka untuk memperhatikan gambar apa yang ada di dalam modul tersebut, para peserta didik serentak menjawab mobil karena memang dari gambar tersebut hanya mobil yang familiar bagi mereka. Kemudian motivator berdialog dengan peserta didik tentang mobil yang dilihat mereka, hal ini tentunya untuk membuat interaktif dengan para peserta didik sehingga nantinya peserta didik mulai tertarik dengan apa yang disampaikan oleh motivator.<sup>89</sup>

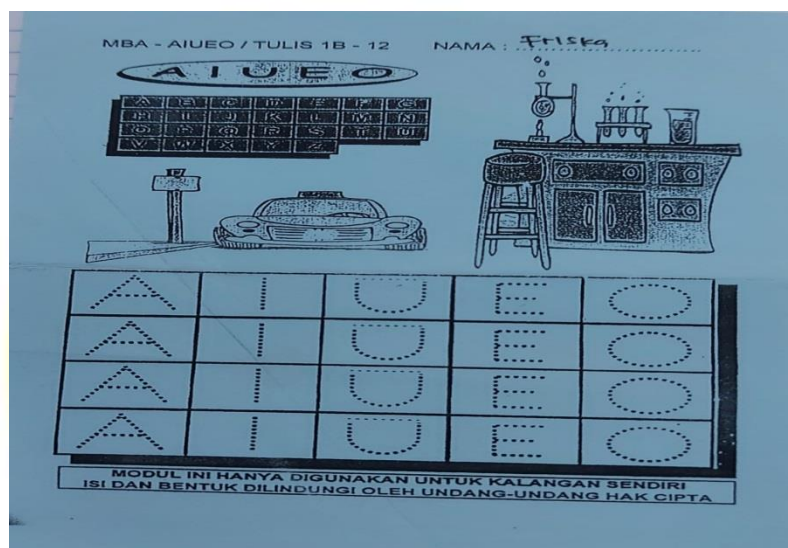
Setelah berdialog interaktif kemudian motivator mengajak para peserta didik untuk menyiapkan pensilnya masing-masing dan masuk ke materi menulis tentang pengenalan A-I-U-E-O mereka akan menulis dengan menggabungkan titik-titik yang membentuk huruf AIUEO. Dalam proses individual anak-anak saat mengerjakan modul tersebut motivator

---

<sup>89</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.



menghampiri satu-satu para peserta didik untuk dilihat keadaan mereka dalam menulis sekaligus mengenalkan huruf apa yang sedang mereka tulis dengan mengejanya dan juga dengan menyanyikannya, hal tersebut juga dilakukan kepada 2 peserta lainnya. Setelah semuanya selesai, sebelum masuk ke materi berhitung selanjutnya motivator kembali mengajak para peserta didiknya untuk kembali mengucapkan huruf-huruf yang mereka sebut tadi dengan suara yang jelas, tak lupa juga motivator menyanyikan huruf tadi untuk membuat para peserta didik menjadi ingin terkait materi yang telah disampaikan.<sup>90</sup>



Gambar 4.1  
Materi Menulis 1.A

Masuk kedalam materi selanjutnya yaitu materi berhitung dalam pelaksanaan materi kedua ini tentang berhitung motivator kembali mengajak peserta didik untuk memperhatikan gambar yang ada di dalam modul tersebut, jadi di biMBA-AIUEO ini modul juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam pembelajaran, bagaimana tidak tampilan dan isi modul yang menarik tentunya membuat para peserta didik menjadi tertarik untuk melihatnya. Saat motivator mengajak peserta didik untuk melihat gambar yang ada pada modul tersebut, anak-anak serentak menyebutkan

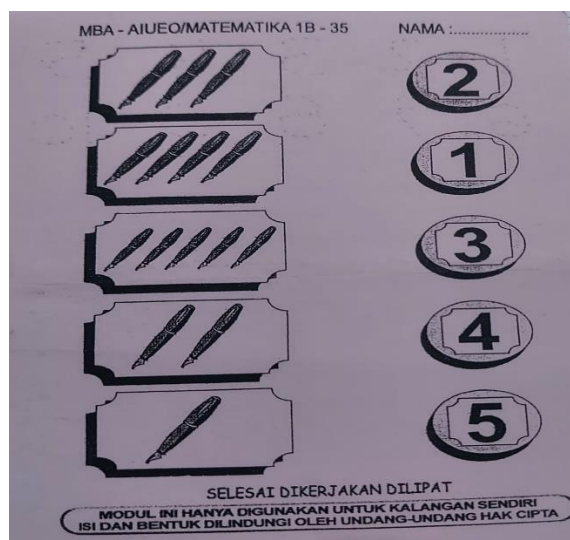
<sup>90</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.

buku dan gelas, lalu disambut baik oleh motivator “ya betul sekali”. Sebelum memulai materi tersebut motivator mengajak para peserta didik untuk mengenalkan tentang berhitung yaitu dengan menggunakan jari mereka masing-masing mulai dari 1-10 tentu saja hal ini dilakukan motivator dengan bernyanyi yang membuat anak-anak menjadi tertarik untuk ikut melakukannya juga.<sup>91</sup>

Selanjutnya setelah para peserta didik mengetahui tentang berhitung dengan jari-jarinya motivator mencontohkan salah satu soal dengan harus mencocokkan gambar yang satu dengan yang lainnya dengan membuat garis antara gambar yang satu dengan yang lainnya untuk mencocokkannya. Dalam hal ini motivator kembali menghampiri satu-satu para peserta didiknya untuk melihat keadaan mereka yang algi berusaha secara individu untuk menyelesaikan soal tersebut. Motivator juga berusaha mengajak anak-anak untuk kembali mengingat materi sebelumnya agar mereka tidak lupa, hal tersebut juga dilakukan kepada para peserta didik lainnya. Dengan menghampiri satu-persatu para peserta didiknya motivator juga mengetahui perkembangan dari masing-masing individu. Perlu diketahui juga bahwasanya perkembangan individu satu dengan yang lainnya tentu berbeda, dan berbeda pula penanganannya dalam hal ini yang dilakukan oleh motivator memang tepat.

---

<sup>91</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.



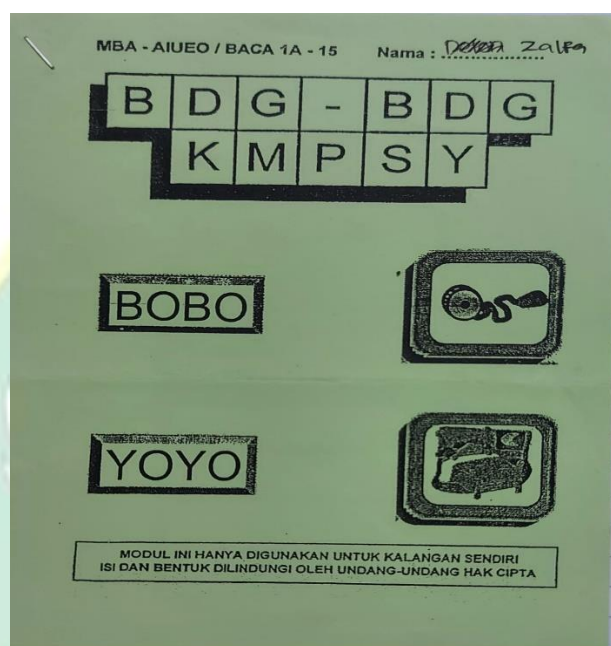
Gambar 4.2  
Materi Berhitung 1.A

Masuk ke materi yang terakhir di pertemuan ini adalah membaca dalam materi membaca level 1 ini akan diperkenalkan tentang huruf BDG KMPSY, para peserta didik akan membukan lembaran modul yang diberikan. Seperti yang sebelumnya motivator akan kembali berusaha menarik fokus dari anak-anaknya dengan mengajak mereka berdialog interaktif agar tidak menimbulkan kebosanan, dan yang dilakukan Ibu Aisyah adalah dengan menanyakan kegemaran atau hobi mereka itu apa, dan para peserat didik ada yang menjawab Sepakbola, Game, dan Makan. Kemudian Ibu Aisyah mengenalkan huruf-huruf yang ada pada hobi mereka masing-masing, hal tersebut tentunya membuat anak menjadi ingin tahu tentang apa yang mereka sukai dan mengenalinya.<sup>92</sup>

Setelah berusaha membuat fokus anak kembali lagi, motivator kemudian masuk ke materi selanjutnya tentang membaca. Dalam modul yang telah diberikan terdapat kata BOBO dan YOYO, juga terdapat gamabr kasar dan juga yoyo. Dalam modul tersebut motivator mengenalkan huruf yang ada disitu dengan mengejanya menggunakan nyanyian khas dari biMBA-AIUEO yang tentunya hal tersebut membuat

<sup>92</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.

anak-anak mengikuti apa yang disampaikan oleh motivator, setelah pengulangan yang baik para peserta didik diminta untuk menarik garis lurus ke tempat yang sesuai antara huruf dan gambar yang ada di dalam modul tersebut.<sup>93</sup> Dalam mengajar anak usia dini memang perlu kesabaran tidak ada yang namanya anak-anak itu langsung bisa, perlu pengulangan yang terus menerus agar para peserta didik menjadi paham akan hal tersebut.



Gambar 4.3

#### Materi Membaca 1.A

Sebelum memasuki kegiatan penutup peneliti mengamati dalam pelaksanaannya setelah penyampaian semua materi selesai motivator melakukan tahapan evaluasi dengan mengulangi pembelajaran dari materi yang pertama sampai dengan materi yang terakhir, kemudian juga motivator menanyakan kepada para peserta didik tentang beberapa materi-materi yang telah disampaikan. Setelah semuanya selesai ditanyai motivator kembali mengulang materi-materi yang disampaikan dengan bernyanyi yang membuat anak kembali diajak untuk aktif lagi dan

<sup>93</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.

mengulangi kembali materi yang dipelajari sebelumnya sehingga hal ini akan membuat para peserta didik menjadi hafal dan memahami terkait materi yang telah diajarkan oleh motivator<sup>94</sup>.

Dalam kegiatan inti ini juga motivator banyak melakukan materinya dengan bercerita dan juga bernyanyi. Kegiatan bercerita lebih disukai oleh anak dari pada sebuah nasihat maka dari itu kita sebagai motivator menyajikan sebuah materi pembelajaran melalui kegiatan bercerita akan tersimpan lebih lama di dalam ingatan anak, hal ini dikarenakan sebuah cerita dapat menyentuh perasaan dan memberi pengaruh terhadap pendengarnya. Motivator dapat menggunakan kegiatan bercerita di dalam proses belajar untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh anak, untuk itu seorang motivator harus bisa menjadi pendongeng yang baik agar sebuah cerita yang disampaikan menjadi lebih menarik. Menurut pendapat Muhammad Quthb bahwa dari bercerita memberikan daya tarik yang menyentuh perasaan dan pengaruh dalam jiwa anak manusia memiliki sifat alamiah untuk menyenangi sebuah cerita, sebuah cerita juga dapat memberikan pengaruh pada perasaan dan pikiran anak untuk memahami pesan di dalamnya dengan senang hati. Oleh karena itu, bercerita sering dipakai sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Bernyanyi tidak dapat dipisahkan dari dunia anak-anak, melalui kegiatan bernyanyi anak bisa mengutarakan yang ada di dalam perasaannya. Pada proses belajar, bernyanyi juga bias membuat suasana belajar yang menyenangkan agar anak tidak jenuh dan bosan. Selain itu, materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam bentuk nyanyian juga akan lebih mudah di ingatoleh anak. Sejalan dengan pendapat Honig bahwa bernyanyi bermanfaat untuk praktik pendidikan anak sebab bersifat menyenangkan serta bias mengatasi rasa cemas atau gelisah dan dapat meningkat daya ingat anak.

---

<sup>94</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.



Dalam pelaksanaan kegiatan inti ini motivator benar-benar menerapkan langkah-langkah dari metode *Fun learning* dan suasana yang diciptakan oleh motivator dalam proses pelaksanaannya juga sesuai dengan tujuan dari metode *Fun learning* yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam kegiatan ini motivator selalu mengiringi materinya dengan bernyanyi hal tersebut tentunya membuat anak tertarik dan senang melakukan hal itu, bukan hanya itu saja motivator juga selalu mengajak berdialog akan materi yang disampaikan dan juga bercerita tentang kegiatan sehari-hari peserta didik yang mana hal ini juga dapat menciptakan kedekatan yang menimbulkan rasa nyaman antara peserta didik dengan motivator.<sup>95</sup>

Dari hasil penjabaran kegiatan diatas jika dilihat menurut menurut Komariah ada beberapa model *fun learning* yang bisa digunakan untuk membuat anak merasa senang dan dekat dengan guru pengajar : yang pertama, balap bintang. Dalam kegiatan ini anak diberi motivasi untuk bisa fokus dengan pembelajaran yang didapat melalui memperbanyak bintang yang diperoleh. Saat pembelajaran dimulai anak dibuatkan peraturan yang baik yaitu apabila anak dapat menjawab pertanyaan maka anak akan mendapatkan bintang dari guru. Begitu seterusnya. Kedua, mengingat kartu. Caranya guru menyiapkan kartu kecil atau kertas kecil. Pada masing-masing kartu atau kertas tersebut telah ditulis jawaban-jawaban dari soal-soal yang hendak diberikan. Setiap jawaban dituliskan pada 2 lembar kartu atau kertas. Setiap kartu atau kertas tadi diberikan dalam posisi terbalik atau terlihat tertutup sehingga tulisan dikartu tersebut tidak terlihat. Kartu atau kertas disebar rapi dengan posisi sejajar secara horizontal dan vertikal. Guru dan anak membuat kesepakatan bersama, yaitu setiap soal yang diberikan anak diminta membuka dua kartu. Apabila pada kedua kartu tersebut tidak tertulis jawaban yang ada sama maka kartu tersebut akan ditutup kembali dan pengajar akan membacakan soal selanjutnya. Apabila anak dapat menemukan dua kartu dengan tulisan

---

<sup>95</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.

yang sama dan merupakan jawaban dari soal yang diberikan, maka anak mendapatkan nilai atau skor. Demikian seterusnya sampai anak dapat memberikan semua jawaban yang tepat terhadap pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan bersama.<sup>96</sup>

Ibu aisyah juga menambahkan terkait kegiatan inti dari biMBA-AIUEO Pliken ini yakni:

*“Menurut saya apa yang sudah terlaksana dan terstruktur pada biMBA-AIUEO Pliken ini sudah sangat sistematis dan juga sesuai standar secara umum, dimana pembelajaran dengan menggunakan metode fun learning di biMBA-AIUEO Pliken ini sangat bagus bagi tumbuh kembang anak, dan benar benar dapat melatih saraf motoric agar anak dapat lebih nyaman dalam belajarnya”<sup>97</sup>*

Hal yang serupa juga ditanggapi oleh ibu daryati selaku salah satu wali murid dari biMBA AIUEO Pliken, beliau memberi tanggapan bahwa:

*“Semenjak anak saya diajari dengan metode fun learning yang ada di biMBA-AIUEO Pliken ini, anak saya jadi lebih suka dan giat belajar sambil bernyanyi”<sup>98</sup>*

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pengajaran *fun Learning* adalah : pertama, setiap tatap muka guru menyampaikan topik-topik pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Kedua, guru memberikan gambaran atau menjelaskan materi yang dipelajari. Ketiga, memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode fun learning pada pokok pembahasan. Keempat, sebelum

---

<sup>96</sup> Rezki Auliyah Syukri, 2021, *Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Pada Murid Kelas V Upt Spf Sd Inpres Parang Kota Makassar*, Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, hlm.39-41

<sup>97</sup> Hasil wawancara dengan ibu Aisyah selaku motovator biMBA-AIUEO Pliken. Jum'at, tanggal 23 Desember 2022 pukul 09.00 WIB.

<sup>98</sup> Hasil wawancara dengan ibu daryati selaku wali murid biMBA-AIUEO Pliken Jum'at, tanggal 23 Desember 2022 pukul 10.00 WIB.

mengakhiri proses pembelajaran siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode fun learning untuk dikerjakan dirumah.<sup>99</sup>

### 3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup yang peneliti amati di biMBA-AIUEO Pliken, dalam proses penutupannya kegiatan ini dilakukan hampir sama dengan kegiatan pembuka. Kegiatan ini terlaksana selama 5 menit. Setelah semua pra peserta didik selesai mengikuti proses belajar mengajar dari materi menulis, berhitung, dan membaca. Motivator kembali mengajak anak untuk berdialog tentang kegiatan sehari-hari mereka untuk menguji terkait pemahamannya tentang materi sebelumnya. Kemudian motivator dapat kembali mengajak para peserta didik untuk melakukan gerak dan lagu, sebelum nantinya diakhiri dengan lagu pulang sekolah dan membaca doa sesudah belajar, motivator memberikan pesan kepada para peserta didiknya untuk semangat dalam belajar.<sup>100</sup>

Kemudian ibu aisyah juga menambahkan mengenai pola metode *fun learning* yang digunakan pada penutupan di biMBA-AIUEO pliken ini:

*“Pada kegiatan akhir pembelajaran, motivator memberikan kesempatan kepada anak untuk mengingat materi yang ada dalam tiket dengan bernyanyi. Selanjutnya untuk menutup proses pembelajaran motivator melakukan kegiatan bernyanyi lagi kemudian diakhiri dengan mengucapkan selamat siang, Melalui kegiatan menyapa, menanyakan kabar, memberi semangat, dan mengingatkan anak juga sebagai upaya motivator dalam membangun karakter serta kepribadian anak pada saat proses pembelajaran. Selain itu, memberikan semangat kepada anak pada awal pembelajaran juga dilakukan motivator untuk memberikan*

---

<sup>99</sup> Yulinda, Nina, 2017, *Penerapan Metode Fun Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas 1B SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan Siakhulu Kabupaten Kampar*, Educild, Vol.6, (No.2), hlm.4

<sup>100</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.

*motivasi kepada anak supaya semangat dalam mengikuti dalam kegiatan belajar”.*<sup>101</sup>

Pada kegiatan penutup ada kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru memberikan latihan soal untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Materi pada saat evaluasi banyak yang salah maka pembelajaran materi tersebut diulang dengan fun learning yang menyenangkan. Sehingga peserta didik dapat paham dengan baik. Pada peserta didik yang sudah mendapatkan nilai yang baik maka ada test lanjutan untuk naik kelas.<sup>102</sup>

Keterampilan menutup pelajaran sebagai bagian dari integral dari ketrampilan mengajar, menutup pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari serta mengakhiri kegiatan pembelajaran.<sup>103</sup> Keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri kegiatan inti. Maksudnya adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar.<sup>104</sup> Hal ini sesuai dengan pendapat Marno & Idris bahwa menutup pelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang pelajaran yang telah dipelajari, usaha untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menyerap pelajaran, dan menentukan titik pangkal untuk pembelajaran selanjutnya.<sup>105</sup>

Keterampilan adalah salah satu bentuk keprofesionalan guru yang merupakan mutu pendidikan tidak akan tercapai sepenuhnya tanpa adanya

---

<sup>101</sup> Hasil wawancara dengan Ibu aisyah, selaku motivator biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari jumat 23 desember 2023, pukul 09.00 WIB.

<sup>102</sup> Rohmania Nur Susanti, 2022, *Penerapan Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Daya Tangkap Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Qur'an di TPQ Al-Islah Semarang*, Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Sultan Agung Semarang, hlm.60

<sup>103</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Bandung : PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2010), hlm. 84.

<sup>104</sup> Hasibuan, Malayu S.P, *Manajemen Sumber Daya Manusia (Edisi revisi cetakan ke tiga belas)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 73.

<sup>105</sup> Marno dan M. Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hlm. 90.

standar tenaga pendidik dan kependidikan yang sangat berpengaruh dalam mencapai kualitas yang baik sesuai dengan ketercapaian, sebab guru merupakan faktor utama yang menjadi penggerak langsung dalam pendidikan yang terjadi di sekolah terutama dalam proses pembelajaran.

### C. Faktor Pendukung dan Penghambat implementasi Metode *Fun Learning* di biMBA-AIUEO pliken

#### 1. Faktor Pendukung

Faktor-faktor yang mendukung dalam implementasi metode *Fun learning* ini adalah yang pertama tentunya dari para motivator biMBA-AIUEO dimana para motivator ini mempunyai kemampuan *public speaking* yang bagus yang membuat anak juga dapat memahami kata-kata yang disampaikan oleh motivator dengan baik dan juga dari pengelolaan kelas pada saat pelaksanaan proses belajar mengajar bisa dilakukan dengan baik. Tidak hanya itu saja faktor para motivator yang sering bercerita dan bernyanyi saat melakukan materi yang da tentunya membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Seringnya interaksi yang dilakukan oleh para motivator ini juga menimbulkan kedekatan dan rasa nyaman para peserta didik kepada motivator sehingga proses pembelajaran bisa diikuti dengan baik. Selanjutnya adalah faktor dari modul pembelajaran, modul pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung yang dimiliki biMBA, dikarenakan modul yang memiliki banyak gambar sehingga hal tersebut membuat menarik para peserta didik sehingga ingin mengetahui pembelajaran seperti apa yang akan dilakukannya.<sup>106</sup>

#### 2. Faktor Penghambat

Dalam pengamatan peneliti tidak banyak faktor yang menjadi penghambat pada pelaksanaan ini, yang pertama memang terkait pengkondisian anak dimana anak usia dini dimana *moody* yang dimiliki anak terkadang naik-turun maksudnya adalah anak-anak senang dan mudah diatur dan terkadang juga anak ketika tidak senang menjadi sedih,

---

<sup>106</sup> Hasil Observasi Lingkungan Kelas Pada Tanggal 14 Maret 2023.



nangis ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal tersebut tentunya akan mengganggu para peserta didik lain yang lagi fokus mengikuti pembelajaran, tetapi hal ini tentunya akan dapat diantisipasi oleh para motivator dari biMBA-AIUEO Pliken. Selanjutnya ketika akan pergantian kloter padahal belum waktunya ganti kolter hal tersebut menjadikan suasana diluar terlalu ramai dan membuat anak di dalam kelas ingin cepat-cepat keluar kelas karena menurut mereka waktu belajar telah selesai.<sup>107</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Fun learning* di biMBA-AIUEO pliken dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Sesuai dengan pendapat Ilham Sanjayametode dimana *Fun Learning* adalah salah satu cara membuat suasana belajar mengajar menjadi nyaman sehingga terciptalah rasa cinta dan keinginan peserta didik untuk belajar.<sup>108</sup>

Hal ini disebabkan karena di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, anak tidak mendapatkan tekanan atau paksaan dari orangtua untuk belajar, dan anak juga sepenuhnya ikut terlibat dalam proses belajar seperti pemberian PR oleh motivator sering kali anak kerjakan.

Kelebihan penerapan metode *Fun learning* yakni anak lebih siap mengerjakan tiket yang akan diberikan motivator serta anak akan memiliki rasa percaya diri dalam proses belajar karena anak menganggap motivator sebagai temannya, selain itu anak aktif dalam proses belajar sehingga akan menumbuhkan rasa kemandirian dalam diri anak pada saat proses belajar. Pada proses pembelajaran lebih banyak dirasakan oleh anak melalui metode *Fun learning* yang disajikan oleh motivator melalui 5B bernyanyi, bercerita, bermain, berdialog, dan bergambar.

---

<sup>107</sup> Nurfitriana, 2016, *Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap Minat Belajar IPA bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Palangga Kabupaten Gowa*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Allaudin Makassar, hlm.19-20

<sup>108</sup> Ilham sanjaya, "Pengaruh Metode *Fun learning* pada...", hlm. 27

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Fun learning* dalam proses belajar mengajar di biMBA-AIUEO pliken dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Hal ini disebabkan karena di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, anak tidak mendapatkan tekanan atau paksaan dari orangtua untuk belajar, dan anak juga sepenuhnya ikut terlibat dalam proses belajar mengajar karena motivator selalu berusaha berinteraksi dengan peserta didik.

Dalam penerapannya juga metode *Fun learning* membuat anak lebih siap mengerjakan modul yang akan diberikan motivator serta anak akan memiliki rasa percaya diri dalam proses belajar karena anak menganggap motivator sebagai temannya, selain itu anak aktif dalam proses belajar sehingga akan menumbuhkan rasa kemandirian dalam diri anak pada saat proses belajar. Pada proses pembelajaran lebih banyak dirasakan oleh anak melalui metode *Fun learning* yang disajikan oleh motivator melalui 5B bernyanyi, bercerita, bermain, berdialog, dan bergambar.

#### **B. Penutup**

Dengan memanjatkan rasa syukur Alhamdulillah Rabbil 'Alamin kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, berkah, Inayahnya, serta shalawat dan salam senantiasa kita panjatkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya pada hari akhir nanti, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Penulis menyadari sepenuh hati atas kurang maksimalnya skripsi ini, walaupun penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dengan kemampuan yang ada, tetapi penulis sadar bahwa yang memiliki sifat sempurna hanyalah Allah SWT. Penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam proses penyusunan skripsi terdapat banyak kesalahan. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua

pihak yang sudah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini. Semoga skripsi yang penulis buat ini memberikan manfaat bagi penulis khususnya bagi pembaca pada umumnya. Amin.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nela. dkk, *Antologi Esai Mahasiswa pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Jogjakartakarta: UAD Press, 2021.
- Ahmad, Anna Farida, Suhud Rois, Edi S. *Sekolah Yang Menyenangkan*. Bandung: Nuansa Cendikia, 2014.
- Aisyah, Iis. "Effect of Fun Teaching Methods Using Flash Card On Motivation an Learning Mathematics". *Journal Information Technology Engineering Journals*. Vol. 1, No. 1, 2016.
- Albab, Ulil. "Konsep Edutainment dalam Pemebelajaran Pendidikan Agama Islam" dalam Journal el Tarbawi. *Journal Pendidikan Islam*. Vol. 11, No. 1, 2018
- Aqib, Zaenal. *Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Yrama Widya, 2009.
- Asmanawi, Andi. "Fun learning melalui Media WhatsApp pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar", dalam journal *Elementary. Journal Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol. 1, No. 1, 2021.
- Asmawadi, Andi "Fun learning Melalui Media Whatsapp pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Kelas 1 Sekolah Dasar", *Journal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 01, No. 01, 2021.
- Asniati. *Diktat Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Metro: Pusat Grafika, 2005.
- Barnawi, Ardy Wiyani Novan . *Format PAUD*. Jogjakartakarta: Ar-Ruzz Media,2016.
- Barnawi, Novan Ardy Wiyani dan. *Format PAUD: Konsep Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2012.
- Darajat Zakiah. *Pendidikan Islam Dalam Keluarga Dan Sekolah*. Jakarta: Rumaha, 1994.
- Darmasyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* , (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- dkk, Adam Fatah said. *Pendampingan Belajar dengan Metode BIMBA sebagai Solusi Mengatasi Permasalahan Belajar Anak Usia Dini di RT02/RW 02 Desa Setrojenar*. Jakarta: Az-Zaman media, 2020.
- Enny, Zubaidah. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jogjakartakarta: FIP UNY, 2003.

- Fadhallah. *Wawancara observatif*. Jakarta: UNJ Press, 2020.
- Fadillah, M. dkk. *Edutainment Pendidikan Anak usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan menyenangkan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakartakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Fari, Ulfah. *Manajemen PAUD*. Jogjakartakarta: Puustaka Pelajar, 2015
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Gustian, Edi. *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*. Jakarta: Pustaka Swara, 2001.
- Idi, Abdullah. *Pengembangan Kurikulum Teori & Praktik*. Ar-Ruzz Media, Jogjakarta: 2011.
- Idris, Meity H. *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Jakarta Timur: Luxima, 2015.
- J.R. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*,i(Bandung: CV. Mandar Maju, 2000.
- Layyinah, Leni. "Menciptakan Pembelajaran Fun learning Based on Scientific Approach". *jurnal Tarbawy*. Vol. IV, No. 1, 2017.
- Listiyowati, Rini. "Penerapan Konsep Pembelajaran Fun learning dalam Pendidikan Islam: Studi di SDN 01 Banjarejo, Karanganyar, Pekalongan". *Skripsi*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) pekalongan, Pekalongan, 2011.
- Lufhfiyah, Muh. Fitrah dan. *Metode Penelitian (penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: Jejak, 2017.
- Mansur. *PendidikaniAnak Usia Dini Dalam Islam*. Jogjakartakarta: Pustaka Belajar, 2005.



- Muhaemin. "Pengaruh Penggunaan Metode Fun Teaching terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulang). *Sripsi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011.
- Mulyani, Sri. "Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Pembelajaran". el Tarbawi: *Journal ide guru*. Vol. 2, No. 1, Mei 2017.
- Nurfitriana. "Pengaruh Penerapan Metode Fun learning Terhadap Minat Belajar IPA Kelas V di MI Bahrul Ulum Palangga Kabupaten Gowa", *skripsi*, Makasar: UIN Alaudin, 2016.
- Nusa, Putra. *penelitian kualitatif : PAUD*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Pangestu. Suri, Fitri, Dewi," Strategi Pembelajaran Fun learning Di Bimba Aiueo", *Cilegon Journal Audh*. Vol. 5, No. 1, 2022.
- Penyusun, Tim. *Panduan penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*. Purwokerto: 2018.
- Rahmawati, Wulan Apristan. "Perbedaan Kesiapan Sekolah Pada Anak Prasekolah Yang Mendapatkan Metode Fun learning Dan Metode Konvensional". *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Semarang*. Vol. 11, No. 1, 2013.
- Rizkiyah, Maulida. "Penerapan Metode Fun learning Terhadap Peningkatan Pengenalan Aksara dan Angka Anak Usia Dini di Bimbingan Baca dan Belajar Anak biMBA-AIUEO Gurumindang Bandung". *Skripsi*. lampung: UIN Raden Intan, 2018.
- S, Nasution. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Sabrina, Rifda. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan Fun learning pada Anak Usia Dini di TPA Alif School Bintaro". *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatulloh, 2019.
- Sanjaya, Ilham. " Pengaruh Metode Fun learning pada pembelajaran". *journal FKIP UNILA*. Vol. 7, No. 11, 2019.
- sanjaya, Ilham. "Pengaruh Metode Fun learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah ", *Skripsi*, Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2019.
- Setiawan, Albi Anggito dan Johan. *Metodologi Penelitian Kualitatif* .Sukabumi: CV Jejak, 2016.

- Sodikin, Sandu Siyoto dan M. Ali. *Dasar Metode Penelitian*. Jogjakartakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Trinova, Zulvia. "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik". *Jurnal Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Padang*. Vol. 02, No. 01, 2012.
- Untung, Moh. Slamet. *Metodologi Penelitian: Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: Litera, 2019.
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004.
- Yusuf. A. Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media, 2016.
- Zaini, Ahmad. "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini". *Journal pendidikan anak*. Vol. 03. No.01. Januari-juni, 2015.
- Hasil wawancara dengan Ibu aisyah, selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari selasa, tanggal 28 february 2023, pukul 09.00 WIB.
- Hasil wawancara dengan Ibu aisyah, selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari selasa, tanggal 28 february 2023, pukul 09.00 WIB.
- Hasil wawancara dengan Ibu aisyah, selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari selasa, tanggal 28 february 2023, pukul 09.00 WIB.
- Hasil wawancara dengan Ibu siti, selaku wali murid di biMBA-AIUEO Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari rabu, tanggal 1 maret 2023, pukul 10.00 WIB.
- Hasil wawancara dengan Ibu atun, selaku wali murid di biMBA-AIUEO Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari kamis, tanggal 2 maret 2023, pukul 10.00 WIB.
- Hasil wawancara dengan Ibu rochmah, selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari selasa, tanggal 28 february 2023, pukul 09.00 WIB.

Hasil wawancara dengan Ibu tri, selaku wali murid di biMBA-AIUEO Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari rabu tanggal 1 maret 2023, pukul 08.00 WIB.

Hasil wawancara dengan Ibu rochmah, selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari kamis 2 maret 2023, pukul 09.00 WIB.

Hasil wawancara dengan Ibu aisyah, selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari selasa, tanggal 28 february 2023, pukul 09.00 WIB

Hasil wawancara dengan Ibu rochmah, selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken Kecamatan kembaran Kabupaten Banyumas pada hari kamis 2 maret 2023, pukul 09.00 WIB.



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1

Pedoman wawancara

Pedoman wawancara 1

Narasumber : Ibu aisyah

Jabatan : Petugas biMBA-AIUEO Pliken

Tanggal : Jum'at, tanggal 23 Desember 2022

Waktu : 09.00 WIB.

#### 1. Tujuan metode *fun learning*

- a. Apa tujuan metode fun learning di biMBA-AIUEO Pliken?

Jawab: agar peserta didik senang dalam belajar dan juga menumbuhkan minat belajar pada anak.

- b. Apakah tujuan tersebut sudah diterapkan oleh peserta didik ditempat belajar dan dirumah?

Jawab: disini kita sudah pasti menerapkan, jika dirumah mungkin sosialisasi ke orang tua ada yang tidak tahu, tetapi disini kita sudah menerapkannya dengan harapan orang tua juga menerapkannya di rumah.

- c. Bagaimana metode fun learning yang mudah diterima oleh peserta didik?

Jawab: motivator mengikuti kemauan anak, membuat suasana belajar yang dengan cara yang menyenangkan sehingga anak mau untuk belajar.

- d. Bagaimana pola metode *fun learning* yang digunakan pada penutupan di biMBA-AIUEO pliken ini?

Jawab: Pada kegiatan akhir pembelajaran, motivator memberikan kesempatan kepada anak untuk mengingat materi yang ada dalam tiket dengan bernyanyi. Selanjutnya untuk menutup proses pembelajaran motivator melakukan kegiatan bernyanyi lagi kemudian diakhiri dengan mengucapkan selamat siang, Melalui kegiatan menyapa, menanyakan kabar, memberi semangat, dan mengingatkan anak juga sebagai upaya motivator dalam membangun karakter serta kepribadian anak pada saat proses pembelajaran. Selain itu, memberikan semangat kepada anak pada awal

pembelajaran juga dilakukan motivator untuk memberikan motivasi kepada anak supaya semangat dalam mengikuti dalam kegiatan belajar.

2. Faktor yang mempengaruhi metode fun learning

- a. Apa saja faktor yang mempengaruhi metode fun learning?

Jawab: motivator menerapkan fun learning pada anak, sehingga anak menyukai pembelajaran yang di berikan, karena fun learning disini mengikuti kemauan anak.

- b. Apakah ada faktor penghambat dalam proses pengajaran metode un learning? Jawab: jika anak sedang tidak mau untuk belajar karena kita juga melatih anak untuk mandiri, saat anak tidak mau untuk belajar kita tidak memaksakan.

- c. Bagaimana cara mengatasi faktor penghambat tersebut?

Jawab: jika anak tidak mau untuk belajar kita menanyakan kepada anak dan kemudian kita menawarkan maunya seperti apa sehingga anak nantinya mau untuk mengikuti saat proses belajar berlangsung.

3. Kelebihan dan kekurangan metode fun learning

- a. Apa saja kelebihan yang diterapkan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui metode fun learning?

Jawab: kelebihan yang megajarkan anak untuk belajar yang menyenangkan atas kemauanya sendiri agar anak menjadi lebih mandiri dengan metode tersebut sehingga menimbulkan minat belajar pada anak.

- b. Apa saja kekurangan yang ada dalam metode fun learning?

Jawab: kekurangannya jika anak tidak mau mengikuti proses belajar, jadi kita harus mengikuti kemauan anak dengan tetap diarahkan.

- c. Bagaimana cara yang efisien untuk mengatasi kekurangan pada metode fun learning?

Jawab: cara mengatasinya dengan pendekatan pada anak, kita sebagai pengajar pengajar peserta didik memahami karakter anak tersebut seperti



apa dan maunya seperti apa jadi kita mengikuti dan tetap diarahkan agar anak mau untuk mengikuti proses belajar.

4. Penerapan *fun learning*

- a. Bagaimana penerapan fun learning di biMBA-AIUEO Pliken?

Jawab: menerapkan dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk anak dengan didukung dengan metode yang lain yaitu individual system dengan memahami karakter anak satu persatu dan dengan cara small step system yang mana kita secara perlahan tidak memaksakan semua anak bisa tetapi melalui tahap-tahap belajar yang nanti menjadi satu kesatuan di fun learning.

- b. Penerapan yang seperti apa yang menarik bagi anak?

Jawab: penerapan yang menarik dengan cara membangun kemandirian anak sehingga anak tidak merasa bahwa belajar itu sesuatu yang membosankan, sesuatu yang harus dipaksa sehingga kita menciptakan kemandirian untuk anak dan sesuai apa yang mereka mau yang nantinya akan menjadi ketertarikan anak terhadap proses belajar.

- c. Bagaimana cara anak-anak agar tertarik dengan penerapan fun learning yang ada di biMBA-AIUEO Pliken?

Jawab: Cara agar anak tertarik dengan kita mengikuti kemauan anak, tetapi kita mengarahkan dengan hal-hal yang baik kita ajarkan sesuai dengan belajar yang menyenangkan seperti mewarnai atau membuat topi dari kertas.

5. Pola penerapan *fun learning*

- a. Apa saja pola *fun learning* yang digunakan di biMBA-AIUEO Pliken ini?

Jawab: Dalam segi belajar kita menerapkan modul secara individual jadi kita tidak menuntut anak untuk sama serentak sehingga tidak menimbulkan keterpaksaan dalam belajar dengan temanya karena dengan sesuai kemampuan masing-masing anak, didukung dengan metode yang lain seperti small step system dimana anak pelan-pelan belajarnya tetapi mereka memahami dengan senang.

- b. Pola seperti apakah yang tepat bagi anak-anak?

Jawab; menurut saya dengan fun learning, small step system, individual sytem dan variation skill anak mau untuk belajar tanpa paksaan dengan seperti ini akan diminati anak sesuai dengan kemampuannya.

c. Bagaimana cara agar anak-anak tertarik dengan pola tersebut?

Jawab: caranya dengan memberikan pendekatan pada anak, memberikan suasana belajar yang menyenangkan.



## Pedoman wawancara 2

Narasumber : Ibu Daryati,  
Jabatan : selaku wali murid di biMBA-AIUEO  
Tanggal : Jum'at, tanggal 23 Desember 2022  
Waktu : 10.00 WIB.

1. Bagaimana pendapat anda tentang adanya biMBA-AIUEO di desa pliken ?

Jawab : menurut saya adanya biMBA-AIUEO ini sangatlah baik dan sangat positif anak-anak yang masih dibawah 5 thn.

2. Apakah ada kegiatan lain yang serupa dengan system pengajaran seperti biMBA-AIUEO ini di desa pliken?

Jawab : gak ada mba, setau saya didaerah sini biMBA-AIUEO Cuma disini

3. Apa yang dilakukan anda jika anak anda tidak mau mengikuti pengajaran di biMBA-AIUEO desa pliken ini?

Jawab : saya bujuk pastinya dengan hal-hal yang menyenangkan

4. Apakah pengajaran di biMBA-AIUEO pliken ini berpengaruh terhadap kecerdasan anak-anak?

Jawab : Semenjak anak saya diajari dengan metode fun learning yang ada di biMBA-AIUEO Pliken ini, anak saya jadi lebih suka dan giat belajar sambil bernyanyi

5. Jika berpengaruh metode seperti apakah yang digunakan di biMBA-AIUEO pliken ini?

Jawab : yang saya tau metodenya itu Cuma yang bernyanyi nyanyi itu loh mba.

6. Mengapa metode *fun learning* sangat baik bagi tumbuh kembang anak ?

Jawab : Menurut saya, metode *fun learning* yang diterapkan pada biMBA-AIUEO sangat efektif karena bisa dibilang metode ini lebih mengerti dan paham tentang keadaan dari si murid atau si anak didik

7. Bagaimana penerapan metode *fun learning* pada biMBA-AIUEO ini?

Jawab : penerapannya baik, menyenangkan, dan pastinya sabar-sabar gurunya dalam ngajarin.

8. Bagaimana respon anak-anak mengenai metode fun learning ini?

Jawab : baik-baik saja si mba

9. Kemudian pola seperti apakah yang cocok digunakan dalam metode *fun learning* pada biMBA-AIUEO pliken ini?

Jawab : tanya tanya kabar, doa bareng, itu si paling.

10. Apakah pola tersebut efektif untuk pengajaran di biMBA-AIUEO pliken ini?

Jawab : menurut saya sangat bagus



### Pedoman wawancara 3

Narasumber : Ibu Daryati,  
Jabatan : Selaku wali murid di biMBA-AIUEO  
Tanggal : Kamis, , tanggal 22 Desember 2022  
Waktu : 10.00 WIB

1. Bagaimana pendapat anda tentang adanya biMBA-AIUEO di desa pliken ?

Jawab : bagi saya adanya biMBA-AIUEO ini sangatlah bagus selain sangat positif hal itu juga sangat bagus untuk perkembangan motoric anak, karena pada biMBA-AIUEO menerapkan system belajar sambil bermain, dan hal tersebut sangat cocok untuk kalangan anak-anak yang masih dibawah 5 thn.

2. Apakah ada kegiatan lain yang serupa dengan system pengajaran seperti biMBA-AIUEO ini di desa pliken?

Jawab : setahu saya untuk ranah pendidikan yang setara dengan biMBA-AIUEO di desa pliken hanya disini, entah di daerah lain ada atau tidak.

3. Apa yang dilakukan anda jika anak anda tidak mau mengikuti pengajaran di biMBA-AIUEO desa pliken ini?

Jawab :

4. Apakah pengajaran di biMBA-AIUEO pliken ini berpengaruh terhadap kecerdasan anak-anak?

Jawab : pasti berpengaruh mba, dan baik sekali buat anak-anak

5. Jika berpengaruh metode seperti apakah yang digunakan di biMBA-AIUEO pliken ini?

Jawab : yang saya tau *fun learning*

6. Mengapa metode *fun learning* sangat baik bagi tumbuh kembang anak ?

Jawab : bagi saya metode *fun learning* ini sangat pas dan cocok dengan dunia anak-anak yang notabenenya masih dunia untuk bersenang senang, namun selain bersenang-senang, tapi juga sambil belajar juga

7. Bagaimana penerapan metode *fun learning* pada biMBA-AIUEO ini?

Jawab : ya dengan bernyanyi, dan berdoa bersama itu mba.



8. Bagaimana respon anak-anak mengenai metode fun learning ini?

Jawab : senang sekali mereka, banyak temenya juga jadi mereka ngrasa betah gitu mba.

9. Kemudian pola seperti apakah yang cocok digunakan dalam metode *fun learning* pada biMBA-AIUEO pliken ini?

Jawab :pola belajar sambil bermain

10. Apakah pola tersebut efektif untuk pengajaran di biMBA-AIUEO pliken ini?

Jawab : bagus kok mba, pola ini bagus untuk anak-anak



#### Pedoman wawancara 4

Narasumber : Ibu Aisyah

Jabatan : ,selaku peugas biMBA-AIUEO di Desa pliken

Tanggal : Sabtu, tanggal 24 Desember 2022

Waktu : pukul 09.00 WIB

1. Bagaimana pendapat anda tentang adanya biMBA-AIUEO di desa pliken ?

Jawab : bagi saya adanya biMBA-AIUEO ini sangatlah positif, sangat bagus unuk perkembangan motoric anak.

2. Apakah ada kegiatan lain yang serupa dengan system pengajaran seperti biMBA-AIUEO ini di desa pliken?

Jawab : setahu saya untuk ranah pendidikan yang setara dengan biMBA-AIUEO di desa pliken hanya disini, entah di daerah lain ada atau tidak.

3. Apa yang dilakukan anda jika anak anda tidak mau mengikuti pengajaran di biMBA-AIUEO desa pliken ini?

Jawab : membujuk dan memberitahu perlahan dan berikan bujukan yang membuat anak-anak mau untuk belajar di biMBA-AIUEO Pliken ini.

4. Apakah pengajaran di biMBA-AIUEO pliken ini berpengaruh terhadap kecerdasan anak-anak?

Jawab : kalo dilihat dari metode memang betul, namun hal tersebut kembali lagi kepada bagaimana simotivator memberikan arahan dan bimbingan kepada anak-anak yang dibimbingnya.

5. Apakah penerapan metode *fun learning* pada biMBA-AIUEO Pliken ini sudah tertata?

Jawab: Menurut saya apa yang sudah terlaksana dan terstruktur pada biMBA-AIUEO Pliken ini sudah sangat sistematis dan juga sesuai standar secara umum, dimana pembelajaran dengan menggunakan metode fun learning di biMBA-AIUEO Pliken ini sangat bagus bagi tumbuh kembang anak, dan benar benar dapat melatih saraf motoric agar anak dapat lebih nyaman dalam belajarnya

6. Jika berpengaruh metode seperti apakah yang digunakan di biMBA-AIUEO pliken ini?

Jawab : biMBA-AIUEO pliken memiliki 3 metode pembelajaran yaitu metode *Fun Learning*, *Small Step System*, *Individual System*.

7. Mengapa metode *fun learning* sangat baik bagi tumbuh kembang anak ?

Jawab : karena sesuai dengan kebutuhan masa pada anak-anak.

8. Bagaimana penerapan metode *fun learning* pada biMBA-AIUEO ini?

Jawab : Pertama yang saya lakukan yaitu mengawali proses pembelajaran dengan bernyanyi jari jempol kemudian berdoa setelah itu saya menyapa anak dan menanyakan kabar anak. Setelah itu saya lanjut untuk menyampaikan materi pembelajaran. Biasanya dalam penyampaian materi saya melakukan cerita kemudian dalam proses bercerita saya selangi dengan kegiatan membaca agar anak dapat mengenal huruf dan mampu membaca. Untuk mengakhiri pembelajaran saya mengulang kembali materi yang diberikan melalui bernyanyi dan mengakhiri pembelajaran dengan cara bernyanyi juga

9. Bagaimana respon anak-anak mengenai metode *fun learning* ini?

Jawab : respon mereka baik dan menikmati setiap pengajaran yang ada di biMBA-AIUEO Pliken ini.

10. pola seperti apakah yang cocok digunakan dalam metode *fun learning* pada biMBA-AIUEO pliken ini?

Jawab : bernyanyi kemudian berdoa, menanyakan kabar setelah itu dilanjutkan dengan pemberian materi atau biasa disebut dengan pemberian tiket. Pada kegiatan akhir pembelajaran, motivator memberikan kesempatan kepada anak untuk mengingat materi yang ada dalam tiket dengan bernyanyi. Selanjutnya untuk menutup proses pembelajaran motivator melakukan kegiatan bernyanyi lagi kemudian diakhiri dengan mengucapkan selamat siang.

11. Apakah pola tersebut efektif untuk pengajaran di biMBA-AIUEO pliken ini?

Jawab : jelas efektif, karena masa anak-anak itu adalah masa perekaman yang sangat bagus, dimana ketika sedari dini kita tanamkan aspek-aspek atau nilai-nilai yang positif dalam hal sederhana seperti salig tutur salam, tanggap terhadap teman-temannya, secara otomatis hal tersebut akan tertanam rapih di pola pikir anak tersebut, sehingga anak-anak tersebut harapanya kedepanya dapat memiliki jiwa social yang tinggi terhadap sesame.

## **Lampiran 2.**

Pedoman dokumentasi

1. Letak geografis tempat penelitian
2. Sejarah berdirinya biMBA-AIUEO Pliken
3. Visi misi biMBA-AIUEO
4. Keadaan anak didik
5. Keadaan wali kelas dan motivator



### **Lampiran. 3**

Catatan Lapangan

#### **Observasi 1**

**Hari** : **senin**

**Tanggal** : **09 januari 2023**

Pagi sekitar pukul 07.30 saya berkunjung ke biMBA-AIUEO Pliken disambut oleh dua motivator yaitu Ibu Aisyah dan Ibu Nisa, kemudian setelah jam 8.00 pagi kami menyambut anak-anak yang datang ke sekolah setelah itu saya duduk di belakang murid untuk melihat kegiatan saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran tersebut diawali dengan berdoa setelah itu menanyakan kabar dan bernyanyi bersama sebelum belajar, kemudian motivator memberikan kertas yang sudah ada gambar seperti gambar bunga, mobil, pesawat, hewan dan lain-lain untuk diwarnai setelah itu disuruh untuk memilih gambar tersebut mau di gunting pola sesuai gambar, dibuat mahkota, atau tongkat. Kemudian anak belajar sesuai dengan tingkat level belajar anak tersebut, anak mengerjakan modul yang diberikan oleh motivator, motivator membantu saat pembelajaran berlangsung, setelah selesai mengerjakan modul tersebut. Setelah itu anak boleh bermain puzzle, atau bernyanyi lagu hewan sambil menunjukan “gambar hewan apakah itu” kemudian anak menjawabnya, setelah itu murid berdoa sebelum pulang dan dilanjutkan dengan bersalaman sebelum keluar dari kelas.



## **Observasi 2**

**Hari** : selasa

**Tanggal** : 10 januari 2023

Setelah kegiatan pembuka selesai Ibu Aisyah kemudian membagikan modul untuk materi yang pertama, dari pengamatan yang peneliti lakukan di dalam kelas dalam 1 kali pertemuan biMBA-AIUEO Pliken melakukan 3 kali materi yang pertama yaitu materi tentang menulis, yang kedua berhitung, dan yang ketiga membaca. Jadi motivator disini akan membagi waktu yang terdiri dari 40 menit untuk penyampaian ketiga materi tersebut.

Dalam penyampaian materi yang dilakukan di biMBA-AIUEO Pliken menurut Ibu Aisyah ada 4 level yang harus ditempuh oleh para peserta didik nantinya dan setiap 1 level tersebut harus ditempuh selama waktu 6 bulan atau 72 jam dalam pemenuhan dan penyampaian materi dari setiap level-levelnya. Dalam observasi yang peneliti lakukan peneliti mendapati bahwa Ibu Aisyah sedang melakukan persiapan materi yang pertama yaitu dengan memberikan modul kepada para peserta didiknya jadi di modul tersebut telah terdapat beberapa materi biMBA Level 1 baik itu tentang menulis, menghitung dan membaca.

### **Observasi 3**

**Hari : jumat**

**Tanggal : 13 januari 2023**

Dihari berikutnya dalam penyampaian materi menulis yang pertama, motivator mengajak peserta didik untuk melihat modul yang dibagikan dan menyiapkan pensil mereka masing-masing, dari yang peneliti amati motivator tidak langsung kepada materi, motivator ingin mengambil perhatian peserta didik dengan menyuruh mereka untuk memperhatikan gambar apa yang ada di dalam modul tersebut, para peserta didik serentak menjawab mobil karena memang dari gambar tersebut hanya mobil yang familiar bagi mereka. Kemudian motivator berdialog dengan peserta didik tentang mobil yang dilihat mereka, hal ini tentunya untuk membuat interaktif dengan para peserta didik sehingga nantinya peserta didik mulai tertarik dengan apa yang disampaikan oleh motivator

Kemudian anak belajar sesuai dengan tingkat level belajar anak tersebut, anak mengerjakan modul yang diberikan oleh motivator, motivator membantu saat pembelajaran berlangsung, setelah selesai mengerjakan modul tersebut. Setelah itu anak boleh bermain puzzle, atau bernyanyi lagu hewan sambil menunjukan “gambar hewan apakah itu” kemudian anak menjawabnya, setelah itu murid berdoa sebelum pulang dan dilanjutkan dengan bersalaman sebelum keluar dari kelas.

#### **Observasi 4**

**Hari** : sabtu

**Tanggal** : 14 januari 2023

Setelah berdialog interaktif kemudian motivator mengajak para peserta didik untuk menyiapkan pensilnya masing-masing dan masuk ke materi menulis tentang pengenalan A-I-U-E-O mereka akan menulis dengan menggabungkan titik-titik yang membentuk huruf AIUEO. Dalam proses individual anak-anak saat mengerjakan modul tersebut motivator menghampiri satu-satu para peserta didik untuk dilihat keadaan mereka dalam menulis sekaligus mengenalkan huruf apa yang sedang mereka tulis dengan mengejanya dan juga dengan menyanyikannya, hal tersebut juga dilakukan kepada 2 peserta lainnya. Setelah semuanya selesai, sebelum masuk ke materi berhitung selanjutnya motivator kembali mengajak para peserta didiknya untuk kembali mengucapkan huruf-huruf yang mereka sebut tadi dengan suara yang jelas, tak lupa juga motivator menyanyikan huruf tadi untuk membuat para peserta didik menjadi ingin terkait materi yang telah disampaikan..

Masuk kedalam materi selanjutnya yaitu materi berhitung dalam pelaksanaan materi kedua ini tentang berhitung motivator kembali mengajak peserta didik untuk memperhatikan gambar yang ada di dalam modul tersebut, jadi di biMBA-AIUEO ini modul juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam pembelajaran, bagaimana tidak tampilan dan isi modul yang menarik tentunya membuat para peserta didik menjadi tertarik untuk melihatnya..

## **Observasi 5**

**Hari** : **minggu**

**Tanggal** : **15 januari 2023**

Kemudian Dalam kegiatan penutup yang peneliti amati di biMBA-AIUEO Pliken, dalam proses penutupannya kegiatan ini dilakukan hampir sama dengan kegiatan pembuka. Kegiatan ini terlaksana selama 5 menit. Setelah semua pra peserta didik selesai mengikuti proses belajar mengajar dari materi menulis, berhitung, dan membaca. Motivator kembali mengajak anak untuk berdialog tentang kegiatan sehari-hari mereka untuk menguji terkait pemahamannya tentang materi sebelumnya. Kemudian motivator dapat kembali mengajak para peserta didik untuk melakukan gerak dan lagu, sebelum nantinya diakhiri dengan lagu pulang sekolah dan membaca doa sesudah belajar, motivator memberikan pesan kepada para peserta didiknya untuk semangat dalam belajar..

Pada kegiatan penutup ada kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru memberikan latihan soal untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Materi pada saat evaluasi banyak yang salah maka pembelajaran materi tersebut diulang dengan fun learning yang menyenangkan. Sehingga peserta didik dapat paham dengan baik. Pada peserta didik yang sudah mendapatkan nilai yang baik maka ada test lanjutan untuk naik kelas.



## Lampiran. 4

### Foto Gambar Kegiatan



kegiatan pembelajaran modul



kegiatan merwarnai gambar



kegiatan bernyanyi



kegiatan menyusun puzzle



kegiatan menggunting pola gambar



kegiatan memahami modul



## Lampiran. 5

### Surat Keterangan Telah Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

**SURAT KETERANGAN  
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**  
No. B.1013.a/Un.19/FTIK.J.PIAUD/PP.00.9/III/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

Implementasi Fun Learning di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Rita Nofianti  
NIM : 1617406031  
Semester : 12 (dua belas)  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 16 Maret 2022

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 16 Maret 2022



Mengetahui,  
Ketua Jurusan/Prodi PIAUD

Dr. Heru Kurniawan, S.Pd., M.A.  
NIP. 19810322200501 1 002

Penguji

Effen Prima, S.Psi.,M.A.

## Lampiran. 6

### Surat Permohonan Izin Riset Individual



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.131/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/01/2023  
Lamp. : -  
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

23 September 2022

Kepada  
Yth. Kepala Unit biMBA-AIUEO Pliken  
Kec. Kembaran  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

1. Nama	: RITA NOFIANTI
2. NIM	: 1617406031
3. Semester	: 13 (Tiga Belas)
4. Jurusan / Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Alamat	: Karangturi rt 06/01 Kec. Sumbang Kab.Banyumas
6. Judul	: Implementasi Fun Learning di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Obyek	: Motivator dan orang tua peserta didik
2. Tempat / Lokasi	: Desa Pliken RT 04/ RW 07 Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas
3. Tanggal Riset	: 3-11-2022 s/d 8-12-2022
4. Metode Penelitian	: Penelitian Kualitatif

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

An. Dekan  
Ketua Jurusan Pendidikan  
Madrasah



Ali Muhandi

## Lampiran. 7

### Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Individu



Yayasan Pengembangan Anan Indonesia  
Pengelola Unit biMBA-AIUEO PLIKEN  
JL. Sosrosudiro Rt 04 Rw 07 PLIKEN BARAT  
Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas  
(Timur Balai Desa Pliken)  
Telp. 085643611879, 0857162922, 081390023437

#### SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN RISET INDIVIDU

Sehubungan dengan adanya surat ini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor. K.H.Saifuddin Zuhri Purwokerto Nomor: B.m.131/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/01/2023, Hal: permohonan ijin riset individual tertanggal 11 Januari 2023 maka kepada biMBA-AIUEO PLIKEN dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini.

Nama : Rita Nofianti  
Nim : 1617406031  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jenjang : S-1

Benar telah melakukan riset individual di biMBA-AIUEO PLIKEN mulai tanggal 11 Januari s/d 11 Maret 2023 untuk melengkapi data guna penyusunan skripsi yang berjudul "implementasi *fun learning* di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas"

Demikian surat keterangan aktif dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan.

Pliken 27 Februari 2023

Kepala Unit biMBA AIUEO PLIKEN

Titachul Rochmah

## Lampiran. 8

### Surat Keterangan Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Alamat: Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Telp. (0281) 635624 Fax. (0281) 636553 Purwokerto 53126

#### **SURAT KETERANGAN** **No. B-876/In.17/WD.I.FTIK/PP.009/V/2021**

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Rita Nofianti  
NIM : 1617406031  
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan *LULUS* pada :

Hari/Tanggal : Jum'at, 21 Mei 2021  
Nilai : B

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk daat digunakan sebagaimana estinya.

Purwokerto, Mei 2021

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Suparjo, M.A.

NIP. 19730717 199903 1 001

**Lampiran. 9**  
Sertifikat Bahasa Inggris







**Lampiran. 11**  
**Sertifikat BTA-PPI**

  
**IAIN PURWOKERTO**  
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**UPT MA'HAD AL-JAMI'AH**  
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

---

**SERTIFIKAT**  
Nomor: In.17/UPT.MAJ/5768/18/2019

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

**NAMA : RITA NOFIANTI**  
**NIM : 1617406031**

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	71
# Tartil	:	70
# Imla`	:	70
# Praktek	:	70
# Nilai Tahfidz	:	70



  
ValidationCode

  
Purwokerto, 18 Okt 2019  
Mudir Ma'had Al-Jami'ah,  
**Nasrudin, M.Ag**  
NIP: 197002051 99803 1 001

SIMA v.1.0 UPT MA'HAD AL-JAMI'AH IAIN PURWOKERTO - page1/1

**Lampiran. 12**  
**Sertifikat PPL**





**Lampiran. 13**  
**Sertifikat KKN**



The certificate is a green and white document with a repeating watermark of 'LPPM IAIN PURWOKERTO'. It features the IAIN Purwokerto logo on the left and the LPPM logo on the right. The title 'SERTIFIKAT' is prominently displayed in a dark green banner. Below the title, the certificate number '528/K.LPPM/KKN.45/05/2020' is provided. The text states that the recipient, RITA NOFIANTI (NIM 1617406031), has completed the KKN program at the Faculty of Islamic Education (FTIK) / PAUD. The certificate is signed by the LPPM Head, Dr. H. Ansori, M.Ag., dated May 18, 2020. A circular official stamp is visible at the bottom center of the certificate.

**SERTIFIKAT**  
Nomor: 528/K.LPPM/KKN.45/05/2020

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)  
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menyatakan bahwa :

Nama : RITA NOFIANTI  
NIM : 1617406031  
Fakultas / Prodi : FTIK / PAUD

**TELAH MENGIKUTI**  
Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan Ke-45 IAIN Purwokerto Tahun 2020  
dan dinyatakan **LULUS** dengan Nilai **89 (A)**.

Purwokerto, 18 Mei 2020  
Ketua LPPM,  
Dr. H. Ansori, M.Ag.  
NIP. 19650407 199203 1 004



**Lampiran. 14**  
**Sertifikat aplikom**

www.iainpurwokerto.ac.id



**IAIN PURWOKERTO**

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA**  
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40 A Telp. 0281-635624 Fax. 636553 Purwokerto 53126



## SERTIFIKAT

Nomor : In.17/UPT.TIPD -2762/XI/2017

Diberikan kepada :

**Rita Nofianti**  
NIM : 1617406031

Tempat/ Tgl Lahir : Banyumas, 14 November 1997

Sebagai tanda yang bersangkutan telah mengikuti dan menempuh Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program Microsoft Office yang diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto pada tanggal 17 November 2017

**SKALA PENILAIAN**

SKOR	HURUF	ANGKA
86 - 100	A	4
81 - 85	A-	3.6
76 - 80	B+	3.3
71 - 75	B	3
66 - 70	B-	2.6
61 - 65	C+	2.3

**MATERI PENILAIAN**

MATERI	NILAI
Microsoft Word	B+
Microsoft Excel	A-
Microsoft Power Point	A-



Purwokerto, 22 November 2017

Kepala UPT TIPD



**Agus Sriyanto, M. Si**  
NIP : 19750907 199903 1 002





**Lampiran. 15**  
Surat wakaf buku



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI**  
**PURWOKERTO UPT PERPUSTAKAAN**  
Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto  
53126 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 6365  
53

Website: <http://lib.uinsaiqu.ac.id> Email: [lib@uinsaiqu.ac.id](mailto:lib@uinsaiqu.ac.id)

**SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU**

Nomor: B-702/Un.19/K.Pus/PP.08.1/2/2023

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa

: Nama : RITANOFIANTI  
NIM : 1617406031  
Program : SARJANA /  
S1 Fakultas/Prodi : FTIK/PIAUD

Telah menyumbangkan buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul dan penerbit ditentukan oleh perpustakaan. Sumbangan buku tersebut dilakukan secara kolektif atau gabungan dengan menipkan uang sebesar:

**Rp40.000,00 (Empat Puluh Ribu Rupiah)**

Uang terkumpul dibelanjakan buku yang kemudian buku hasil pembeliannya diserahkan secara sukarela sebagai koleksi perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk menjadi maklum dan dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 8 Februari  
2023  
Kepala,  
  
Aris Nurohman



## Lampiran.16

Surat keterangan telah melakukan observasi pendahuluan



**Yayasan Pengembangan Anan Indonesia**  
Pengelola Unit biMBA-AIUEO PLIKEN  
JL. Sosrosudiro Rt 04 Rw 07 PLIKEN BARAT  
Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas  
(Timur Balai Desa Pliken)  
Telp. 085643611879, 0857162922, 081390023437

---

SURAT KETERANGAN TELAH MELKUKAN OBSERVASI PENDAHULUAN

Sehubungan dengan surat ini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto Nomor : B.m.855/Un.19/D.FTIK/PP.20.3/01/2022. Hal : Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan, tanggal 20 Januari 2022, maka kami kepada biMBA-AIUEO PLIKEN dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini.

Nama : Rita Nofianti  
Nim 1617406031  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiah Dan Ilmu Keguruan  
Jenjang : S-1

Telah melakukan observasi pendahuluan di biMBA-AIUEO Pliken pada tanggal 20 s/d 25 Januari 2022 guna untuk melengkapi data penyusunan skripsi yang berjudul "Implementasi Metode *Fun Learning* di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas"

Demikian surat keterangan aktif dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan.

Pliken 25 Januari 2022  
Kepala Unit biMBA AIUEO PLIKEN

  
Aisyah Mitachul Rochmah



## Lampiran.17

### Surat Rekomendasi Seminar Proposal Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

#### **REKOMENDASI SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Dengan ini kami Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa:

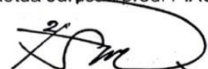
Nama : Rita Nofianti  
NIM : 1617406031  
Semester : XI  
Jurusan/Prodi : FTIK / PIAUD  
Tahun Akademik : 2021/2022  
Judul Proposal Skripsi : IMPLEMENTASI FUN LEARNING DI bIMBA-AIUEO  
PLIKEN KECAMATAN KEMBARAN KABUPATEN  
BANYUMAS

Menerangkan bahwa proposal skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk diseminarkan apabila yang bersangkutan telah melengkapi berbagai persyaratan akademik yang telah ditentukan.

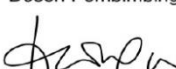
Demikian rekomendasi seminar proposal skripsi ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 27 Januari 2022

Mengetahui,  
Ketua Jurusan/prodi PIAUD

  
Dr. Heru Kumiawan, M.A.  
NIP. 19810322 200501 1 002

Dosen Pembimbing

  
Dewi Ariyani, M. Pd.I.  
NIP. 19840809 201503 2 002

## Lampiran. 18

### Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinszu.ac.id

#### BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rita Nofianti  
NIM : 1617406031  
Jurusan/Prodi : FTIK/PIAUD  
Pembimbing : Dewi Aryani, M.Pd.I  
Judul : Implementasi Metode *Fun Learning* di biMBA-AIUEO Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Jumat, 6 Januari 2023	Revisi Cover, Perbaikan Latar Belakang Masalah, Perbaikan Footnote, Perbaikan Daftar Pustaka, Perbaikan		
2	Kamis, 26 Januari 2023	Revisi bab 1 sampai 3		
3	Senin, 14 Februari 2023	Revisi 1 sampai 3		
4	Jumat, 17 Februari 2023	Memperbaiki, footnote dan typo bab 2 dan 3		
5	Kamis, 23 Februari 2023	Memperbaiki format penulisan, footnote dan typo bab 2 dan 3		
6	Jumat, 3 Maret 2023	Revisi bab 4 dan 5 Membuat analisis di bab 4		
7	Selasa, 2 Maret 2023	Revisi bab 4 membuat analisis, memperbaiki footnote		
8	Senin, 27 Maret 2023	Revisi bab 4 analisis, memperbaiki lampiran		
9	Selasa, 28 Maret 2023	ACC skripsi		

Dibuat di : Purwokerto  
Pada tanggal : 28 Maret 2023  
Dosen Pembimbing

Dewi Aryani, M.Pd.I  
NIP. 19840809 201503 2 002

## Lampiran. 19

### Rekomendasi Munaqosah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### REKOMENDASI MUNAQOSYAH

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Rita Nofianti  
NIM : 1617406031  
Semester : 14  
Jurusan/Prodi : FTIK/PIAUD  
Angkatan Tahun : 2016  
Judul Skripsi : Implementasi Metode *Fun Learning* di biMBA-AIUEO  
Pliken Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alikum Wr. Wb.*

Dibuat di : Purwokerto  
Tanggal : 28 Maret 2023

Mengetahui,  
Koordinator Prodi PIAUD

Novi Mulyani, M.Pd.I  
NIP.199011125 201903 2 020

Dosen Pembimbing

Dewi Arvani, M.Pd.I  
NIP.19840809 201503 2 002



## Lampiran. 20

### Daftar riwayat hidup

#### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Bahwa yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rita Nofianti  
Umur : 25 Thn  
Tempat Tanggal Lahir: Banyumas 14 November 1997  
Kebangsaan : Indonesia  
Agama : Islam  
Alamat : Karangturi Rt 06 Rw 01 Kec Sumbang Kab. Banyumas  
Riwayat pendidikan : Sd Negeri Karangturi (2005-2010)  
Mts Negri Sumbang (2010-2013)  
Ma Negeri Purwokerto (2013-2016)

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk menjadikan perika dan digunakan seperlunya

Purwokerto, 28 Maret 2023



Rita Nofianti  
NIM : 1617604031

# Rita\_Skripsi

## ORIGINALITY REPORT

<b>21</b> %	<b>24</b> %	<b>2</b> %	<b>3</b> %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.iainpurwokerto.ac.id</b> Internet Source	<b>6</b> %
<b>2</b>	<b>eprintslib.ummgl.ac.id</b> Internet Source	<b>5</b> %
<b>3</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet Source	<b>3</b> %
<b>4</b>	<b>repository.uinjkt.ac.id</b> Internet Source	<b>2</b> %
<b>5</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>2</b> %
<b>6</b>	<b>blog.kejarcita.id</b> Internet Source	<b>2</b> %
<b>7</b>	<b>id.123dok.com</b> Internet Source	<b>2</b> %

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%

