

**AKTUALISASI KONSEP BERMAIN SAMBIL BELAJAR MENURUT
PENDIDIKAN ISLAM DAN IMPLEMENTASINYA DI TAMAN
KANAK-KANAK MUTIARA AL-HIJRAH KEC. BONE-BONE
KAB. LUWU UTARA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.)

IAIN PALOPO

Oleh,

ARMAWATI
NIM 07.16.2.0241

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM JURUSAN TARBİYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
STAIN PALOPO**

2011

**AKTUALISASI KONSEP BERMAIN SAMBIL BELAJAR MENURUT
PENDIDIKAN ISLAM DAN IMPLEMENTASINYA DI TAMAN
KANAK-KANAK MUTIARA AL-HIJRAH KEC. BONE-BONE
KAB. LUWU UTARA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.)

Oleh,
IAIN PALOPO

ARMAWATI
NIM 07.16.2.0241

Dibawa bimbingan

- 1. Prof. Dr. H. M. Said Mahmud, Lc., M.A.**
- 2. Drs. Syahrudin, M.H.I.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM JURUSAN TARBIAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
STAIN PALOPO**

2011

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ARMAWATI**
NIM : 07.16.2.0241
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 05 Januari 2012

Penyusun,

ARMAWATI
NIM 07.16.2.0241

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Lamp. : 6 Eksamplar

Palopo, 05 Januari 2012

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo
Di -
P a l o p o

Assalamu' Alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

N a m a : **ARMAWATI**
NIM : 07.16.2.0241
Program Studi : PAI
Judul Skripsi : ***Aktualisasi Konsep Bermain Sambil Belajar Menurut Pendidikan Islam dan Implementasinya di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al-Hijrah Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara***

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I,

Prof. Dr. H. M. Said Mahmud, Lc., M.A.
NIP 19490823 198603 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Lamp. : 6 Eksamplar

Palopo, 05 Januari 2012

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo
Di -
P a l o p o

Assalamu' Alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

N a m a : **ARMAWATI**
NIM : 07.16.2.0241
Program Studi : PAI
Judul Skripsi : ***Aktualisasi Konsep Bermain Sambil Belajar Menurut Pendidikan Islam dan Implementasinya di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al-Hijrah Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara***

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan.

Demikian untuk diproses selanjutnya.

Wassalamu 'Alaikum Wr. Wb.

Pembimbing II,

Drs. Syahrudin, M.H.I.
NIP 19651231 199803 1 007

PERSETUJUAN PEMBIMBING

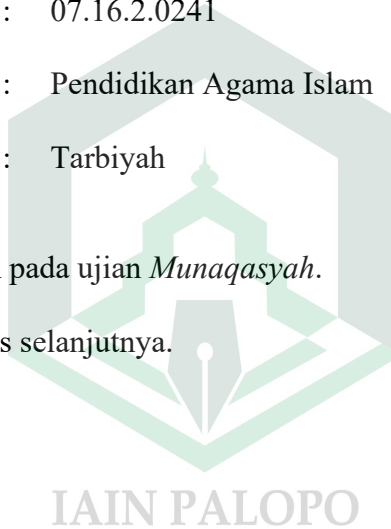
Skripsi berjudul : *Aktualisasi Konsep Bermain Sambil Belajar Menurut Pendidikan Islam dan Implementasinya di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al-Hijrah Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara*

Yang ditulis oleh :

Nama : **ARMAWATI**
NIM : 07.16.2.0241
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah

Disetujui untuk diujikan pada ujian *Munaqasyah*.

Demikian untuk diproses selanjutnya.



IAIN PALOPO

Palopo, 05 Januari 2012

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. M. Said Mahmud, Lc., M.A.
NIP 19490823 198603 1 001

Drs. Syahrudin, M.H.I.
NIP 19651231 199803 1 007

P R A K A T A

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ،
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur kehadiran Allah swt, atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun dalam bentuk yang sederhana. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari aspek metodologisnya maupun pembahasan substansi permasalahannya.

Dalam proses penyusunan penulis banyak mendapatkan bantuan bimbingan, dorongan dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang setingginya-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Nihaya M., M.Hum., selaku Ketua STAIN Palopo, yang senantiasa membina Perguruan di mana penyusun menimba ilmu pengetahuan.
2. Prof. Dr. H. M. Said Mahmud, Lc., M.A., selaku Ketua STAIN Palopo, periode 2006/2010. dimana jabatannya itu, penulis mulai menimba ilmu di perguruan ini.
3. Drs. Hasri, MA., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah, dan Sekertaris Jurusan Tarbiyah, Drs. Nurdin K., M.Pd., yang telah banyak membantu di dalam menyelesaikan studi selama mengikuti pendidikan di STAIN Palopo.
4. Prof. Dr. H. M. Said Mahmud, Lc., M.A., selaku Pembimbing I dan Drs. Syahrudin, M.H.I., selaku Pembimbing II yang telah menyempatkan waktunya

untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam proses penyusunan skripsi, sehingga dapat terselesaikan sesuai dengan rencana.

5. Kepala perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup STAIN, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur-literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

6. Zainul Arifin, S.Pd.I., selaku Kepala TK Mutiara Al-Hijrah Kecamatan Bone-Bone dan para guru yang dengan senang hati menerima penulis dalam proses pengumpulan data dalam penulisan skripsi ini.

7. Kepada kedua orang tua tercinta yang telah memelihara dan mendidik sejak lahir hingga dewasa dengan penuh pengorbanan lahir dan batin.

8. Kepada semua teman-teman yang tidak sempat disebutkan namanya satu per satu, yang telah banyak memberikan dukungan baik moril maupun materil.

Akhirnya hanya kepada Allah swt., penulis berdo'a semoga bantuan dan partisipasi berbagai pihak dapat diterima sebagai ibadah dan diberikan pahala yang berlipat ganda, dan semoga skripsi ini berguna bagi agama, nusa dan bangsa amin.

Palopo, 5 Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman:

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	6
C. Hipotesis.....	7
D. Pengertian Judul.....	8
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Pengertian Bermain Sambil Belajar	13
B. Bermain Sebagai Metode Pembelajaran	18
C. Fungsi Bermain dalam Belajar.....	23
D. Pendidikan Anak dalam Islam	24
E. Kerangka Pikir	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Pendekatan Penelitian	31
B. Teknik Pengumpulan Data.....	31
C. Populasi dan Sampel	32
D. Metode Analisis Data.....	34
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	35
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
B. Aktualisasi Konsep Bermain Sambil Belajar Menurut Pendidikan Islam di TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara.....	40
C. Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Bermain di TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara.....	47

D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Sambil Belajar di TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara	54
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran-saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Keadaan Guru TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone Tahun Ajaran 2011/2012.....	38
Tabel 4.2 Keadaan Keseluruhan Murid TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone Tahun Ajaran 2011/2012.....	38
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone Tahun Ajaran 2011/2012.....	40



ABSTRAK

Armawati, 2011, “Aktualisasi Konsep Bermain Sambil Belajar Menurut Pendidikan Islam dan Implementasinya di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al-Hijrah Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo. Pembimbing (I) Prof. Dr. H. M. Said Mahmud, Lc., M.A., dan Pembimbing (II) Drs. Syahrudin, M.H.I.

Kata Kunci : Bermain Sambil Belajar, Pendidikan Islam, TK Mutiara Al-Hijrah

Skripsi ini membahas tentang aktualisasi konsep bermain sambil belajar menurut pendidikan Islam dan implementasinya di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al-Hijrah Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara, di mana penelitian ini mengangkat permasalahan tentang (1) Aktualisasi konsep bermain sambil belajar menurut Pendidikan Islam, (2) Efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain dan (3) Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain sambil belajar.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan berbagai macam alternatif jawaban dari objek yang dikaji, yakni a). Teknik observasi, yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap objek yang sedang diteliti. Dalam hal ini penulis menempuh dua cara observasi; langsung dan tidak langsung, b). Teknik wawancara atau interview, teknik ini digunakan untuk mengetahui atau mendapatkan asumsi data atau informasi secara langsung dari objek yang sedang diteliti, dan c). Teknik dokumentasi. Dalam hal ini penulis berusaha mengumpulkan data dan informasi melalui pengkajian naskah-naskah atau arsip-arsip yang ada hubungannya dengan materi pokok penelitian ini, data tersebut dianalisis secara deskriptif kemudian hasil olahan tersebut dijadikan acuan dasar untuk menganalisa secara kualitatif terhadap suatu permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya dan memberikan gambaran tentang aktualisasi konsep bermain sambil belajar menurut pendidikan Islam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran “bermain sambil belajar”, sangat relevan dikembangkan pada usia Taman Kanak-Kanak, karena pada masa itu, anak memang memiliki kecenderungan besar untuk bermain dan memang bermain merupakan kebutuhan mendasar bagi anak. Ditemukan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone belum maksimal, walau sudah efektif pada sisi yang lain, yakni anak dapat rangsangan untuk lebih aktif menggunakan alat permainan yang ada. Sebab dengan bermain akan terlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah, seperti mengekspresikan diri, membandingkan, dan seterusnya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode pembelajaran bermain sambil belajar, merupakan teknik pendidikan klasik, artinya sejak dahulu telah dipraktekkan pada lembaga-lembaga pendidikan, terutama jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak. Hasil penelitian para ahli menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar sangat cocok bagi peserta didik pra sekolah, karena pada usia 2 sampai 5 tahun umumnya anak-anak cenderung bergerak, bermain dan melakukan percobaan-percobaan terhadap segala sesuatu disekitarnya. Hal itu terjadi karena bagi anak semua yang ada itu adalah baru baginya. Ia ingin mengetahui dengan pengalaman pribadinya. Melalui permainan, anak mendapatkan pengalaman, kepandaian, keterampilan dan kepercayaan kepada dirinya, dan rasa aman terhadap lingkungannya.¹

Walaupun metode bermain sambil belajar merupakan tehnik mendidik klasik tetapi masih relevan untuk diterapkan dan dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Oleh karena itulah penulis memilih dan menetapkan judul ini sebagai bahan kajian dan penelitian untuk mengaktualisasikan cara ini sebagai salah satu metode pembelajaran yang masih sesuai dengan kondisi zaman.

Dalam rangka meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta peserta didik, guru perlu memahami kemampuan-

¹Zakiah Darajat, *Pendidikan Agama dan Akhlak Bagi Anak dan Remaja*, (Cet. I; Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu, 2001), h. 7.

kemampuan apa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Kompetensi yang harus dikuasai anak Taman Kanak-Kanak merupakan tugas ilmu perkembangan tahap masa kanak-kanak awal yang harus diselesaikan.² Menurut psikolog, tugas perkembangan merupakan tugas secara umum yang harus dikuasai oleh peserta didik pada usia tertentu dan dalam masyarakat tertentu agar dapat hidup bahagia dan memiliki kompetensi untuk menjalani kehidupan berikutnya. Adapun tugas perkembangan masa kanak-kanak awal yang harus dijalani peserta didik, antara lain :

1. Berkembang menjadi pribadi mandiri, yakni pribadi yang bertanggung jawab untuk melayani dan memenuhi kebutuhan sendiri pada tingkat kemandirian sesuai dengan usia taman kanak-kanak.

2. Belajar memberi, berbagi, dan memperoleh kasih sayang, belajar bersosialisasi dan berkomunikasi sesuai dengan tingkat kemandirian sesuai dengan tingkat kemampuannya, serta mampu mengendalikan diri, yakni belajar untuk bertingkah laku sesuai dengan norma yang berlaku. Anak juga diajar untuk memahami setiap perbuatan itu memiliki konsekwensi atau akibat.³

Setelah mengetahui karakteristik peserta didik di Taman Kanak-Kanak maka proses pembelajaran selanjutnya adalah guru menjabarkannya ke dalam tugas-tugas sub bab yang dinamakan “Tujuan Kegiatan”. Bila guru telah menetapkan tujuan kegiatan langkah berikutnya adalah merencanakan program kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memenuhi pencapaian tujuan. Berbagai macam program

²Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pimpinan Pendidikan)*, (Cet. III; Jakarta: PT.Rineka Cipta,1990), h. 45.

³Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Cet. II; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), h. 4.

pembelajaran menuntut beranekaragaman pula kegiatan dan berbagai macam pengelompokkan anak, pengaturan lingkungan, pengadaan sarana dan prasarana dan sebagainya. Perencanaan program kegiatan secara menyeluruh akan membentuk strategi. Jadi, strategi kegiatan pembelajaran merupakan penggabungan berbagai macam tindakan untuk mencapai tujuan kegiatan. Di taman kanak-kanak kegiatan dapat dalam bentuk bermain dan kegiatan lain. Strategi kegiatan sebaiknya lebih banyak menekankan pada aktivitas anak dari pada guru.⁴

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan metode merupakan cara yang dalam kerjanya alat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, setiap guru menggunakan metode dan gaya, namun harus diingat bahwa peserta didik di Taman Kanak-Kanak mempunyai cara yang khas, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai. Misalnya seorang guru TK jarang sekali menerapkan metode pembelajaran ceramah, karena disadari bahwa metode ini hampir tidak bermanfaat. Metode yang memungkinkan anak satu dengan yang lain berhubungan guru dengan anak, guru akan dapat mengembangkan kekuatan pendidik yang penting.⁵

Untuk menentukan metode bermain sambil belajar tidak hanya dibutuhkan banyak permainan yang diciptakan oleh guru, tetapi bermula dari rumusan tujuan pembelajaran, kemudian membuat strategi, dari strategi itu menjadi masalah apakah guru di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten

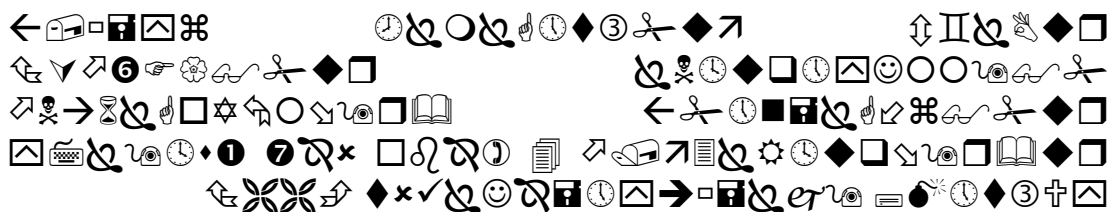
⁴*Ibid.*, h. 7.

⁵Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Sain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. I; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), h. 84.

Luwu Utara telah melakukan langkah-langkah tersebut dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi awal penulis ditemukan bahwa TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara ini penerapan metode bermain masih perlu diaktualisasikan dalam rangka melalui akan terbentuk tingkah laku peserta didik.

Dalam konteks pendidikan Islam, peserta didik dalam usia TK, pengajaran yang terpenting adalah menanamkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi. Sebelum masuk TK, anak-anak pada umumnya hanya memiliki kemampuan menangis untuk menunjukkan rasa ketidaksenangan, dan senyum atau tertawa untuk menunjukkan rasa kesenangan. Sedangkan pada masa TK, kemampuan itu berkembang menjadi kompetensi yang dimulai dengan tahap mengucapkan sesuatu yang tak bermakna, kemudian secara perlahan-lahan meningkat dapat mengucapkan kata-kata dan kalimat, kemudian kalimat menjadi banyak dalam rangkaian kalimat sederhana, sampai pada akhirnya berbicara dengan baik.⁶

Firman Allah Swt. dalam surah Ar Rum (30) : 22.



Terjemahnya:

Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang Mengetahui.⁷

⁶Hadari Nawawi, *Pendidikan Dalam Islam*, (Cet. I; Surabaya: Al-Ikhlash, 1993), h. 153.

⁷Departemen Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an Dep. Agama RI., 1984), 301.

Allah Swt., sudah memberikan kadar kecerdasan pada setiap manusia, yang membedakan hanyalah pengoptimalan manusia akan kecerdasan dengan cara pembelajaran dan perbaikan diri terus menerus. Guru tiada bosan-bosannya memotivasi para murid agar tekun belajar dan selalu mengingat kepada Allah Swt., yang memberinya ilmu dan kebaikan.

Untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan dan kompetensi terutama dalam usia TK bermain merupakan salah satu metode pembelajaran paling esensial dan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif dan kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai serta sikap pola hidup.⁸

Melalui kegiatan dan aktivitas bermain peserta didik dapat melakukan koordinasi otot kasar. Berbagai cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini antara lain; merayap, merangkak, berjalan, berlari, meloncat, melompat, menendang, melempar dan sebagainya. Dengan bermain pula peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya. Juga bermain dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah mencari cara baru dan seterusnya.⁹

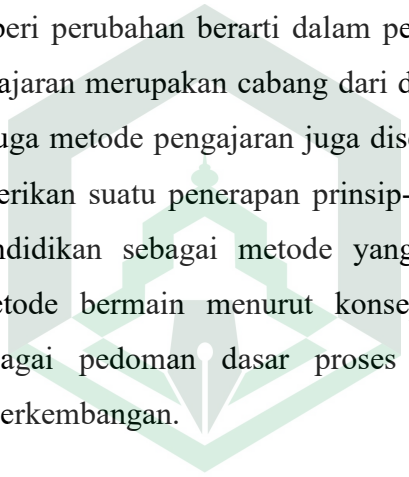
Terlepas dari manfaat yang ditimbulkan penerapan metode pembelajaran bermain di TK tersebut, jelas bahwa bermain sambil belajar dalam pendidikan Islam

⁸Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, (Cet. I; Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1992), h. 172-174.

⁹Moeslihatoen, *op.cit.*, h. 32-33 .

dibenarkan selama metode bermain itu dilakukan berdasarkan ketentuan Allah Swt. dan Rasul-Nya dan tidak menimbulkan atas pelanggaran norma-norma sosial, moral, dan agama.

Dengan demikian pengembangan pembelajaran menyenangkan pada murid, dengan sendirinya akan meningkatkan kegiatan pengajaran guna pencapaian tujuan telah ditetapkan, maka salah satu cara ditempuh untuk setiap lembaga pendidikan (sekolah) adalah dengan menggunakan metode yang tertentu di dalam menyampaikan mata pelajaran pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan metode yang baik diharapkan dapat memberi perubahan berarti dalam pengembangan proses belajar mengajar. Metode pengajaran merupakan cabang dari didaktik atau ilmu pengajaran, oleh karena itu sering juga metode pengajaran juga disebut didaktik khusus. Metode pengajaran akan memberikan suatu penerapan prinsip-prinsip paedagogis dan lebih banyak membahas pendidikan sebagai metode yang teknis. Dengan sendirinya mengaktualisasikan metode bermain menurut konsep pendidikan Islam di TK Mutiara al-Hijrah sebagai pedoman dasar proses pendidikan dari satu fase perkembangan ke fase perkembangan.



B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

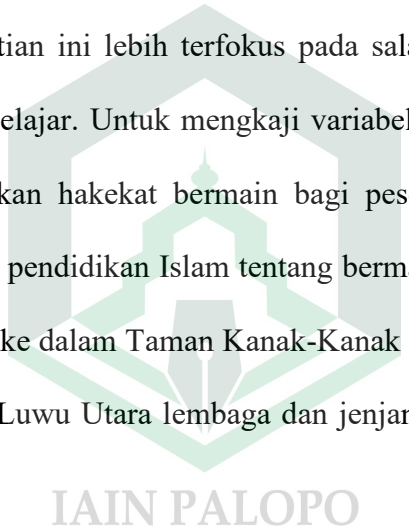
Berdasarkan uraian singkat latar belakang yang dikemukakan di atas maka dapatlah dirumuskan beberapa permasalahan yang akan dijadikan titik tolak dalam pembahasan skripsi ini, sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengaktualisasikan konsep bermain sambil belajar menurut Pendidikan Islam di TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara?

- b. Bagaimana efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain di TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara?
- c. Faktor-faktor apakah yang mempengaruhi efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain sambil belajar di TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara?

2. Batasan Masalah

Berdasarkan ketiga unsur masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dipahami bahwa penelitian ini lebih terfokus pada salah satu metode pembelajaran yakni bermain sambil belajar. Untuk mengkaji variabel tersebut maka pertama-tama penulis akan menguraikan hakekat bermain bagi peserta didik di Taman Kanak-Kanak, serta pandangan pendidikan Islam tentang bermain. Hasil penguraian tersebut kemudian dihubungkan ke dalam Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara lembaga dan jenjang pendidikan awal atau yang disebut pra sekolah.



IAIN PALOPO

C. Hipotesis

1. Bahwa metode pembelajaran “Bermain” sambil belajar, menurut pendidikan agama Islam, tidak hanya sekedar bermain, dalam penerapannya dilakukan dengan berbagai cara teknik-tenik tertentu, diantaranya teknik pendekatan psikologi murid.
2. Efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain sambil belajar di Taman Kanak-Kanak TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara diduga belum maksimal.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain sambil belajar di Taman Kanak-Kanak Mutiaea Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara yaitu faktor internal seperti tingkat kemampuan guru, sarana dan prasarana.

D. Pengertian Judul

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang berbeda sehingga menyimpang dari maksud dan tujuan penelitian ini, maka penulis merasa perlu menegaskan arti kata-kata atau kalimat yang terdapat dalam judul penelitian ini.

Skripsi ini berjudul: “Aktualisasi Konsep Bermain Sambil Belajar Menurut Pendidikan Islam dan Implementasinya di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara”. Dengan judul ini tergambar suatu pengertian bahwa penelitian ini akan menguraikan tentang salah satu metode pembelajaran yakni bermain dan didalamnya disertai unsur kependidikan yakni belajar. Dengan kata lain anak diberi kebebasan untuk bermain, namun di dalamnya unsur pendidikan bagi anak itu sendiri. Apakah metode bermain itu efektif untuk mengembangkan kompetensi peserta didik di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara? Untuk lebih jelasnya berikut akan dikemukakan arti dan makna kata-kata atau kalimat yang terdapat dalam judul penelitian ini, sebagai berikut :

1. Aktualisasi

Kata ini dibentuk dari kata “Aktual”, dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, diartikan betul-betul ada (terjadi); sesungguhnya. Aktualisasi, artinya prihal mengaktualkan; pengaktualan...¹⁰ Jadi, yang dimaksudkan dengan aktualisasi dalam penelitian ini adalah menerapkan kembali setelah disesuaikan dengan tingkat kepentingan, kebutuhan, dan kemajuan.

2. Konsep

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah “konsep” diberi beberapa arti antara lain: 1) rancangan atau buram surat dsb. 2) Ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa kongkret... 3) gambaran mental dari objek, proses, atau apapun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.¹¹

3. Bermain

Istilah ini dibentuk dari kata “main” yang mendapat awalan “ber” artinya: 1) berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat tertentu atau tidak), 2) (bermain) melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan alat-alat tertentu atau tidak)...¹² Jadi, yang dimaksudkan bermain dalam penelitian ini adalah suatu aktivitas yang dilakukan baik menggunakan alat atau tidak dalam rangka menyenangkan hati atau menyalurkan hobbi.

¹⁰Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet. II; Jakarta: PT. Balai Pustaka, 1989), h.17.

¹¹*Ibid*, h. 456.

¹²*Ibid.*, h. 543.

4. Belajar

Belajar dimaksudkan dalam penelitian ini, adalah sebagaimana dikemukakan Slameto, sebagai berikut :

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”¹³

Jadi, belajar berarti terjadinya perubahan dalam diri orang yang belajar itu, yang berubah bukan hanya tingkah laku, tetapi penambahan ilmu pengetahuan, kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, minat, watak, penyesuaian diri dan seterusnya.¹⁴

5. Pendidikan Islam

Yang dimaksudkan dengan pendidikan Islam dalam penelitian ini adalah nama sistem, yaitu sistem pendidikan yang Islami yang memiliki komponen secara keseluruhan mendukung terwujudnya sosok muslim yang diidealkan. Pendidikan Islam ialah pendidikan yang teori-teorinya disusun berdasarkan al Qur'an dan Hadits.¹⁵

6. Implementasinya

Secara sederhana implemetansi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Implementasi sebagai suatu istilah dalam pendidikan bermuara pada

¹³Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Cet. IV; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), h. 2.

¹⁴Sadirman, AM., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet. I; Jakarta: CV. Rajawali, 1992), h. 23.

¹⁵Muhaimin, *Pengetahuan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*, (Cet. I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h. 6-7.

aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.¹⁶ Jadi, yang dimaksudkan dengan implementasi dalam penelitian ini adalah pelaksanaan atau penerapan.

7. Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone

Yakni lembaga pendidikan prasekolah yang dikelola oleh Pengurus Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara.

Jadi, apabila arti uraian kata-kata atau kalimat tersebut di atas dijadikan kalimat majemuk, maka makna yang terkandung dalam penelitian ini menguraikan Metode Bermain sebagai salah satu aspek pembelajaran, dan efektivitasnya di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Penelitian ini bertujuan untuk menerangkan dan menganalisis pelaksanaan metode pembelajaran bermain dan implementasinya di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone yang dilihat dalam perspektif pendidikan Islam.
- b. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menguraikan tentang aktualisasi konsep bermain sambil belajar dan implementasinya di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone yang dilihat menurut pendidikan

¹⁶Syafruddin Nurdin, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, (Cet. I; Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h.70.

Islam, sehingga diperoleh suatu pengetahuan atau asumsi dalam rangka pengembangan pendidikan Islam.

c. Studi ini bertujuan untuk mengeksplanasi atau menerangkan hubungan variabel bermain sambil belajar dengan pendidikan Islam, sehingga ditemukan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam rangka menemukan suatu rencana untuk memajukan dan mengembangkan pendidikan Islam.

2. Kegunaan Penelitian

Melalui hasil penelitian ini diharapkan akan diperoleh suatu kegunaan, baik kegunaan yang bersifat ilmiah maupun kegunaan yang bersifat praktis.

a. Dari segi kegunaan ilmiah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan dasar dalam upaya mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan ilmu pendidikan Islam.

b. Dari segi kegunaan praktis. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumbangan pemikiran bagi semua pihak, baik pemerintah daerah Kabupaten Luwu Utara, Kepala TK, para guru-guru, orang tua murid, dan praktisi pendidikan Islam lainnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Bermain Sambil Belajar

Di antara aspek-aspek perkembangan pada diri anak adalah perkembangan fisik, intelegensi, emosi, bahasa, sosial, kepribadian, moral serta kesadaran beragama. Akan tetapi perkembangan emosi pada usia pra sekolah sangatlah menonjol. Hal ini dikarenakan anak-anak sudah mulai menyadari dirinya berbeda temannya yang lain. Kesadaran ini diperoleh dari pengalamannya, bahwa tidak setiap keinginannya dipenuhi oleh orang lain atau benda lain. Dia menyadari bahwa keinginannya berhadapan dengan keinginan orang lain, sehingga orang lain tidak selamanya memenuhi keinginannya. Jenis emosi yang berkembang pada masa kanak-kanak adalah takut, cemas, marah, cemburu, kegembiraan, kasih sayang, phobia dan rasa ingin tahu. Salah satu faktor dalam keberhasilan belajar adalah perkembangan energi yang sehat, untuk itulah guru sangat berperan guna membimbing anak atau peserta didik dalam mengolah emosinya sesuai dengan situasi yang dihadapi

Secara definitif, tidak ditemukan suatu batasan apa yang dimaksud sesungguhnya bermain. Beberapa ahli psikologi pendidikan memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Dworetzky,¹ mengemukakan kriteria dalam bermain setidaknya ada lima yakni:

¹John P. Dworetzky, *Introduction to Child Development*, (New York: PN. Balai Pustaka, 1989), h. 544.

1. Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam bukan karena dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan pula karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.

2. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.

3. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil karena itu, tidak mengikuti pola atau aturan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat kepura-puraan.

4. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.

5. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.²

Menurut guru-guru wanita Saudi Arabiah, bermain, atau permainan adalah suatu cara untuk mencapai penemuan lebih besar. Banyak penemuan besar dimulai dari bermain. Secara historis disebutkan bahwa pada masa lalu ditemukan berbagai kendaraan dalam berbagai bentuk, berasal dari permainan anak-anak zaman purba, mereka membuat roda dari berbagai bahan, sehingga bisa berlanjut dengan ditemukannya gerobak, kereta, dan sebagainya.³

²Moeslichatoen R., *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Cet. I; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), h. 31-32.

³Guru Wanita-Wanita Arab, *Kitab al 'Aab al Nasya'annah al Syababah*, terjemahan Ummu 'Udhama, dengan judul "Permainan Cara Islami", (Cet. I; Solo: Pustaka Mantiq, 1993), h. 7-8.

Sedangkan kata “belajar”, yang digandengkan dengan bermain, maka istilah belajar itu sendiri berasal dari kata “ajar”, yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, diberi beberapa arti antara lain: (1) berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu... (2) melatih, (3) berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.⁴ Adapun pengertian “belajar”, menurut istilah dapat dikemukakan beberapa pendapat dari para ahli, antara lain:

Menurut Slameto,

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.⁵

Jadi, kutipan di atas, menunjukkan bahwa belajar itu adalah terjadinya perubahan pada diri seseorang yang sedang atau sudah mengalami pembelajaran. Perubahan dalam arti belajar. Namun tidak semua perubahan itu terjadi karena belajar. Ciri-ciri perubahan yang terjadi karena belajar adalah (1) belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik yang aktual maupun potensial; (2) perubahan itu pada dasarnya berupa didapkannya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama; (3) perubahan itu terjadi karena usaha.⁶

⁴Tim Penyusun Kamus, *op. cit.*, h. 544.

⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Cet. I; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), h.2.

⁶Noehi Nasution, *Materi Pokok Psikologi Pendidikan*, (Cet. I; Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dan Universitas Terbuka, 1995), h. 2.

Menurut Sardiman AM.,

...belajar adalah berubah, dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi, belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri minat, watak, penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang.⁷

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan psikis, untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia menjadi seutuhnya, yang berarti menyangkut perubahan tingkah laku, pengetahuan yakni menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Nana Sudjana, menjelaskan bahwa belajar dapat dilihat dari beberapa bentuk, yakni dari segi proses dan dapat pula dilihat dari segi hasil. Dari segi proses, ada beberapa tipe perbuatan belajar, yakni:

- a. Belajar *signal*. Bentuk belajar ini paling sederhana yaitu memberikan reaksi terhadap perangsang.
- b. Belajar mereaksi perangsang melalui penguatan, yaitu memberikan reaksi yang berulang-ulang manakala terjadi inforcement atau penguatan.
- c. Bekerja membentuk rangkaian, yaitu belajar menghubungkan gejala, faktor yang satu dengan yang lain, sehingga menjadi satu kesatuan (rangkaian yang berarti).
- d. Belajar asosiasi verbal, yaitu memberikan reaksi dalam bentuk kata-kata bahasa, terhadap perangsang yang diterimanya.

⁷Sardiman AM., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet. IV; Jakarta: CV. Rajawali, 1990), h. 23.

- e. Belajar membedakan hal yang majemuk, yaitu memberikan reaksi yang berbeda terhadap perangsang yang hampir sama sifatnya.
- f. Belajar konsep, yaitu menempatkan objek menjadi satu klasifikasi tertentu.
- g. Belajar kaidah atau belajar prinsip, yaitu menghubungkan-hubungkan beberapa konsep.⁸

Dari beberapa tipe belajar yang disebutkan di atas, dapat disusun mulai dari yang sederhana sampai kepada yang kompleks. Dengan kata lain mempunyai hubungan hirarkis. Belajar ditinjau dari proses, memberi petunjuk bagaimana perbuatan belajar itu dilakukan, atau bagaimana terjadinya perbuatan belajar. Bukan petunjuk mengenai hasil belajar yang harus dicapai.

Di dalam Islam, ditemukan beberapa petunjuk pentingnya belajar sebagai jalan memperoleh ilmu pengetahuan. Dalam Islam, ilmu pengetahuan sangat dihargai. Akan tetapi agama adalah suatu sistem hidup yang mencakup seluruh aspek dan mencerdaskan kehidupan mereka, dan tidak bertentangan dengan norma-norma segi kehidupan manusia. Setiap ilmu pengetahuan yang berguna dan dapat mencerdaskan kehidupan mereka dan tidak bertentangan dengan norma-norma agama, wajib dipelajari. Umat Islam diperintahkan Allah untuk memakmurkan bumi ini dan menciptakan kehidupan yang baik. Sedang ilmu pengetahuan adalah sarana untuk mencapai tujuan tersebut.

⁸Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Cet. VII; Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo, 2004), h. 46-47.

B. Bermain Sebagai Metode Pembelajaran

Metode ialah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan pengertian “cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu”. Ungkapan tepat dan cepat itulah yang membedakan kata metode dengan way yang juga berarti cara dalam bahasa Inggris. Metode berarti cara yang paling tepat dan cepat maka urutan kerja dalam suatu metode harus diperhitungkan benar-benar secara konsep yang harus dieksperimenkan telah lulus uji teori, dengan kata lain suatu konsep, metode bermain misalnya telah diterima secara teoritis yang boleh dieksperimenkan.⁹

Dengan demikian, metode pembelajaran adalah cara yang paling tepat dan cepat dalam mengajarkan mata pelajaran kepada peserta didik. Dengan kata lain, metode ialah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan metode pembelajaran. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsung pembelajaran.¹⁰

Salah satu metode pembelajaran yang sudah disepakati pengaruhnya dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah metode pembelajaran bermain terutama bagi peserta didik di Taman Kanak-Kanak. Metode bermain sangat cocok. Menurut para ahli psikis, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin

⁹Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Cet. V; Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2001), h. 9.

¹⁰Departemen Agama RI., *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Cet. I; Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 2001), h. 88.

pertumbuhan anak.¹¹ Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberi kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasilnya yang diperoleh dari kegiatan itu. Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel. Bermain merupakan aktivitas yang non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi peserta didik. Sedangkan menurut Hilderbrand bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.¹²

Berdasarkan uraian di atas, maka dapatlah dipahami bahwa bermain merupakan aktivitas yang memberikan kepuasan pada diri peserta didik yang bersifat non serius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan secara imajinatif di transformasikan dalam dunia orang dewasa. Bermain mempunyai makna penting bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dan nilai bermain bagi peserta didik, yaitu:

1. Bermain membantu pertumbuhan fisik peserta didik
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
3. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak

¹¹Shakuntala Devi, *Awakening the Genius in Your Child*, terjemahan Lala Herawati Darma, dengan judul “Bangunkan Kejeniusan Anak Anda”, (Cet. I; Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia, 2002), h. 109-110.

¹²Moeslihatun, *op cit.*, h. 24.

4. Bermain mempunyai unsur petualangan
5. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
6. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan antarpribadi
7. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
8. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
9. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu
10. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa
11. Bermain menjernihkan pertimbangan anak
12. Bermain dapat distruktur secara akademis
13. Bermain merupakan kekuatan hidup
14. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup.¹³

Dengan demikian begitu besar nilai dari metode permainan dalam proses pembelajaran. Khusus untuk peserta didik di Taman Kanak-Kanak metode bermain merupakan syarat mutlak yang harus ditetapkan, karena masa itu memang bermain yang paling sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan.

a. Fungsi Metode Bermain bagi Murid Taman Kanak-Kanak

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan usia peserta didik di Taman Kanak-Kanak, menurut para ahli ada delapan fungsi metode bermain bagi peserta didik, yaitu:

1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu untuk memasak di dapur, dokter, pengobatan orang sakit, polisi, dan sebagainya.

¹³*Ibid.*, h. 25.

2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap di sawah, dan seterusnya.

3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Misalnya, ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan seterusnya.

4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk air, dan sebagainya.

5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti perasaan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar tata tertib, dan lain-lain.

6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan sebagai gosok gigi, sarapan pagi, naik kendaraan, dan sebagainya.

7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan semakin bertambah tinggi, tubuhnya semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.

8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan pesta ulang tahun.¹⁴

Sedangkan menurut A.A. Anwar Prabumangkunegara, bahwa bermain dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik, dalam bentuk kreativitas, orang tua perlu menyediakan rangsangan berupa mainan, seperti balok-balok kayu, mobil-mobilan, dan alat-alatnya bagi anak laki-laki. Sedangkan untuk anak perempuan disesuaikan dengan kodratnya. Misalnya, menyediakan boneka, alat dapur dari plastik dan

¹⁴*Ibid.*, h. 33.

peralatan lainnya yang sesuai dengan anak. Bila seorang sudah menyenangi bermain dan selalu aktif dalam bermain, anak akan mempunyai inisiatif dan motivasi berkarya dalam permainannya.¹⁵

Jadi, penerapan metode bermain bagi peserta didik di Taman Kanak-Kanak, berfungsi untuk mengembangkan kreativitas, juga lebih mempermudah pengembangan aspek kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah kelak dewasa.

b. Pengelompokan Kegiatan Bermain bagi Murid Taman Kanak-Kanak

Gordon & Brown sebagaimana dikemukakan Muslichatoen, R. telah melakukan pengelompokan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk, yaitu:

1) Bermain secara *solider*, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru. Para peneliti menganggap bermain secara solider mempunyai fungsi yang penting, karena setiap kegiatan bermain jenis ini 50 % akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25 % menyangkut kegiatan otot kasar, misalnya kegiatan menari, meloncat, dan berlari.

2) Bermain secara *paralel*, yaitu anak bermain sendiri secara berdampingan.

¹⁵A.A. Anwar Prabumangkunegara, *Perkembangan Intelegensi Anak dan Pengukuran IQ-Nya*, (Cet. I; Bandung: Angkasa, 1993), h. 41.

C. Fungsi Bermain dalam Belajar

Metode yang paling dominan dilakukan dan diterapkan untuk mengembangkan keterampilan motorik ini disebutkan bahwa adalah *bermain*. Metode bermain bagi anak di TK sangat relevan, selain memang menjadi kegemaran anak, juga memiliki fungsi, antara lain :

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Misalnya: meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan seterusnya.
2. Melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap di sawah, dsb.
3. Mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup nyata. Contohnya, ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
4. Menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air.
5. Melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti; berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, melanggar lalu lintas, dan lain.
6. Kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik kendaraan, dan lain-lain.
7. Mencerminkan pertumbuhan, seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi, tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.

8. Memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.¹⁶

Kegiatan bermain dapat membantu perkembangan fisik, juga sarana penyaluran kelebihan tenaga. Setelah melakukan kegiatan bermain anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenagaan. Bermain juga memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman, misalnya melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata. Dalam situasi bermain, anak dapat berkhayal menjadi seorang presiden, seorang polisi, sopir, ayah, ibu, bahkan menjadi pencuri, pemberontak, dan sebagainya. Dalam dunia nyata tingkah laku seperti itu tidak mungkin terjadi. Anak tidak dapat berbuat hal-hal menentang peraturan atau yang lazim.

D. Pendidikan Anak dalam Islam

Manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Allah swt., dalam konteks ini adalah menyadari sepenuhnya bahwa dibalik kekuasaan yang ada pada manusia ini, ada kekuasaan lain yang maka besar yang menciptakan dan menguasai segala segi kehidupan manusia di dunia ini, ia selalu berbuat kebajikan di dunia ini, baik terhadap dirinya, masyarakat dan terhadap alam sekitarnya sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh Allah pencipta-Nya, ia selalu menjauhkan diri dari segala perbuatan buruk yang dapat merusak dirinya, masyarakat di sekitar dan lingkungannya.

¹⁶Moeslihatun R., *op.cit.*, h. 33-34.

Keimanan dan ketaqwaan yang dimilikinya akan dapat menciptakan daya tahan yang memungkinkannya mampu menghadapi dampak negatif yang terbawa dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pengaruh buruk dari globalisasi. Keimanan dan ketaqwaan yang dimilikinya akan dapat menjiwai, menggerakkan dan mengendalikan segala usaha dan kegiatan pembangunan nasional.¹⁷ Di samping itu, mempunyai budi pekerti yang luhur, sesuai dengan ajaran agama Islam, adat sopan santun dan norma hukum yang berlaku. Dengan budi pekerti yang luhur yang dimilikinya, akan mampu menyaring budaya yang masuk melalui media komunikasi dan informasi yang canggih, maupun yang terbawa oleh para pendatang yang tidak mungkin dapat dibatasi dari seluruh pelosok dunia sebagai akibat dari globalisasi. Namun, untuk membentuk remaja yang dimaksud bukanlah pekerjaan yang mudah, ia harus diusahakan secara teratur dan berkelanjutan baik melalui pendidikan informal, seperti dalam pendidikan keluarga, pendidikan formal atau melalui pendidikan nonformal (masyarakat). Generasi Islam tidak lahir dengan sendirinya, tetapi dimulai dari pembiasaan dan pendidikan agama yang sesuai dengan tingkat perkembangan generasi.

Menanamkan cinta dan kasih sayang mulai dari lingkungan keluarga dan masyarakat. Pengawasan intensif terhadap aktivitas yang dilakukan anak-anak agar tidak terjerumus pada kemaksiatan dan tindakan amoral.

Suwarno mengemukakan bahwa pendidikan adalah tuntutan kepada manusia yang belum dewasa untuk menyiapkan agar dapat memenuhi sendiri tugas hidupnya

¹⁷Said Agil al-Munawar, *al-Qur'an Membangun Tradisi Kesalehan Hakiki*, (Cet. II; Jakarta: Ciputat Press, 2002), h. 352

atau dengan secara singkat, pendidikan adalah tuntutan kepada pertumbuhan manusia mulai lahir sampai tercapainya kedewasaan, dalam arti jasmani dan rohani.¹⁸ Mappanganro dalam bukunya *Implementasi Pendidikan Islam di Sekolah*, mengatakan bahwa pendidikan adalah satu usaha untuk menambah kecakapan, keterampilan, pengertian dan sikap melalui belajar dan pengalaman yang diperlukan untuk memungkinkan manusia mempertahankan dan melangsungkan hidup serta untuk mencapai tujuan hidupnya.¹⁹

Dalam buku *Paradigma Pendidikan Agama Islam* karangan Muhaimin, mendefinisikan bahwa pendidikan Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan remaja dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan dengan memberikan tuntunan untuk menghormati orang lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.²⁰ Selain itu, Mappanganro juga mengemukakan bahwa pendidikan agama Islam adalah segala usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agamanya serta menjadikannya sebagai *way of life* (jalan kehidupan) sehari-hari baik dalam kehidupan pribadi maupun sosial kemasyarakatan.²¹ Arifin

¹⁸Suwarno, *Pengantar Umum Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), h. 2.

¹⁹Mappanganro, *Implementasi Pendidikan Islam di Sekolah*, (Ujung Pandang: Yayasan Ahkam, 1996), h. 9.

²⁰Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), h. 75-76.

²¹Mappanganro, *op.cit.*, h. 12.

menyebutkan bahwa pendidikan Islam adalah suatu sistem kependidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan hamba Allah.²²

Tujuan adalah sesuatu yang akan dicapai dalam suatu kegiatan atau suatu usaha. Pendidikan agama Islam merupakan suatu proses kegiatan atau usaha, maka tujuan pendidikan agama Islam adalah sesuatu yang akan dicapai dengan kegiatan atau usaha pendidikan.

Mappanganro mengemukakan bahwa tujuan pendidikan agama Islam sebagai berikut:

1. Agar remaja memahami ajaran Islam lebih mendalam dan bersifat menyeluruh, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman hidup dan amal perbuatannya, baik dalam hubungan dirinya dengan Allah swt, hungan dirinya dengan masyarakat, maupun hubungan dirinya dengan alam sekitar.

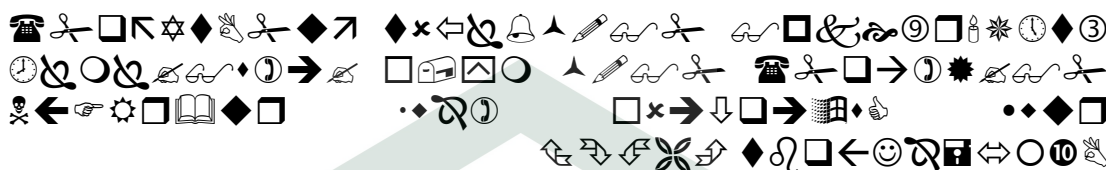
2. Membentuk pribadi yang berakhlak mulia sesuai dengan ajaran agama Islam.²³

Bertolak dari hal di atas, dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan agama Islam bagi seorang remaja adalah untuk memberi pedoman atau petunjuk tentang apa yang harus ia perbuat dan bagaimana cara berbuat, baik kepada sang khalik, sesama manusia, maupun kepada lingkungannya sehingga terjalin hubungan harmonis menuju terbentuknya pribadi yang ber akhlak mulia. Penetapan tujuan pendidikan agama Islam dapat dipahami, karena manusia menurut agama Islam adalah makhluk

²²Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 11.

²³Mappanganro, *op.cit.*, h. 15.

pendidikan agama Islam adalah untuk menciptakan manusia yang utuh, baik jasmani maupun rohani sehingga dapat hidup sesuai dengan tuntunan hidupnya. Tujuan ini adalah merupakan tujuan umum pendidikan agama Islam. Di samping tujuan umum, pendidikan agama Islam juga mempunyai tujuan akhir, tujuan sementara dan tujuan operasional. Tujuan akhir pendidikan agama Islam dapat dipahami dalam firman Allah swt, Q.S. ali-Imran (3) : 102



Terjemahnya:

Hai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kepada Allah dengan sebenar-benarnya taqwa, dan janganlah kamu mati melainkan dalam keadaan beragama Islam.²⁶

Itulah akhir dari semua proses pendidikan yang dianggap sebagai tujuan akhir, yaitu mati dalam keadaan berserah diri kepada Allah swt., sebagai muslim yang merupakan ujung dari taqwa sebagai akhir dari proses hidup. Manusia beriman (insan kamil) yang mati dan menghadap Tuhannya merupakan tujuan akhir dari proses pendidikan agama Islam. Sedangkan tujuan sementara adalah tujuan yang akan dicapai setelah anak didik diberi sejumlah pengalaman tertentu yang direncanakan dalam suatu kurikulum pendidikan formal. Pada tujuan ini, bentuk insan kamil (manusia beriman) dengan pola taqwa sudah kelihatan meskipun dalam ukuran sederhana, sekurang-kurangnya beberapa ciri pokok sudah kelihatan pada pribadi anak didik.

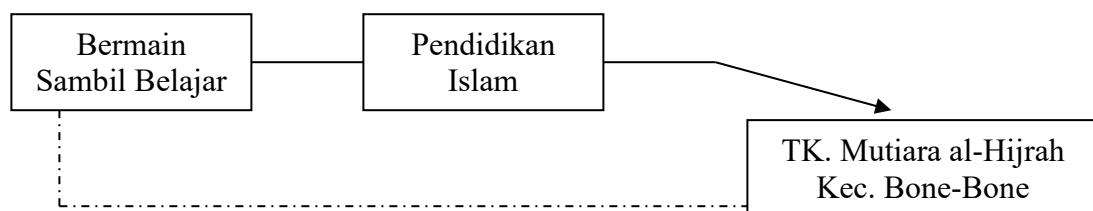
²⁶ Departemen Agama RI., *op.cit.*, h. 92.

Selanjutnya tujuan operasional yaitu tujuan praktis yang akan dicapai dengan sejumlah kegiatan pendidikan tertentu. Dalam pendidikan formal tujuan operasional ini disebut juga tujuan instruksional atau dalam bahasa kurikulum saat ini yaitu kompetensi, yang selanjutnya kompetensi yang ingin dicapai dikembangkan menjadi standar kompetensi dan kompetensi dasar. Tujuan instruksional ini merupakan tujuan pengajaran yang disusun dalam unit-unit kegiatan pengajaran.

E. Kerangka Pikir

Untuk mengembangkan model pembelajaran bermain sosial dalam upaya pengembangan kecerdasan emosional anak, dalam penerapannya dilakukan dengan berbagai cara teknik-teknik tertentu, diantaranya teknik pendekatan psikologi yang digunakan untuk memahami tabiat atau sifat-sifat dasar murid dengan cara mencoba menetapkan ketentuan umum dari hubungan antara sikap dan kondisi-kondisi yang dianggap sebagai penyebab terjadinya sikap tersebut, misalnya nomotik yang digunakan dalam penyerapan murid tentang kepribadian dan mengukur perangkat sifat seperti kejujuran, ketekunan dan kepasrahan sejumlah individu.

Bagan Kerangka Pikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

1. Pendekatan edukatif.¹ Pendekatan ini dimaksudkan untuk menelusuri aspek-aspek kependidikan yang terdapat dalam aktualisasi metode bermain sambil belajar menurut konsep pendidikan Islam, dan implementasinya di Taman Kanak-kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara, kemudian dikembangkan menjadi teori baru dalam pengembangan pendidikan Islam.

2. Pendekatan psikologis, yakni pendekatan yang digunakan untuk mengidentifikasi kondisi kejiwaan peserta didik di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara, hubungannya dengan implementasi metode bermain sambil belajar yang dilihat dalam perspektif psikologi, yang dapat diketahui melalui tingkah laku, yang ditampilkan, baik pikiran, perasaan, pengetahuan maupun kehendak.

B. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang relevan dengan materi pokok penelitian ini, penulis menggunakan empat cara/teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Teknik pengumpulan data *field research* (penelitian lapangan), yaitu :

¹Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: PT. al-Maarif, 1992), h, 23.

- a. Teknik Observasi, yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap objek yang sedang diteliti. Dalam hal ini penulis menempuh dua cara observasi; langsung dan tidak langsung. Secara langsung artinya penulis ikut terlibat merasakan, menyaksikan, bahkan terlibat sebagai instrument dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara. Sedangkan observasi tidak langsung, maksudnya penulis memperoleh data dan informasi dari objek yang sedang diteliti melalui perantara orang lain, atau secara pasif.
- b. Teknik Wawancara atau Interview. Teknik ini digunakan untuk mengetahui atau mendapatkan asumsi data atau informasi secara langsung dari objek yang sedang diteliti. Dalam hal ini penulis akan menggunakan wawancara kepada informan/narasumber, antara lain kepala Taman Kanak-Kanak Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara, guru-guru, orang tua murid, komite sekolah dan lain-lain yang dianggap representatif memberi data dan informasi tentang keadaan TK Mutiara Al Hijrah.
- c. Teknik Dokumentasi. Cara ini digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang bersifat kualitatif. Dalam hal ini penulis berusaha mengumpulkan data dan informasi melalui pengkajian naskah-naskah atau arsip-arsip yang ada hubungannya dengan materi pokok penelitian ini, terutama naskah-arsip tiga tahun terakhir. Kemudian dianalisis data tersebut untuk mendapatkan asumsi atau pengetahuan.

2. Teknik Kepustakaan (*Library Research*), yaitu suatu cara pengumpulan data melalui kepustakaan, yakni penulis menelaah beberapa literatur atau buku-buku dan bacaan lainnya yang berkenaan dengan pokok masalah dalam penelitian ini.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif daripada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan obyek yang lengkap dan jelas ingin dipelajari sifat-sifatnya.² Sedang Ambo Enre Abdullah berpendapat bahwa populasi adalah kelompok yang menjadi sasaran perhatian penelitian dalam usaha memperoleh informasi dan menarik kesimpulan.³

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁴ Populasi penelitian adalah seluruh siswa MTs. Assyafiah Hamzanwadi Kecamatan Angkona dengan jumlah murid 34 dari 3 kelas dibina 5 guru, dengan demikian total populasi 39 orang.

²Sutrisno Hadi, *Metodologi Penelitian*, (Cet. II; Yogyakarta: Yayasan Fakultas Psikologi, 1983), h. 170.

³Ambo Enre Abdullah, *Dasar-dasar Penelitian Sosial dan Kependidikan*, (Ujung Pandang: FIF-IKIP, 1984), h. 101.

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Cet. XII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 108.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti karena dianggap dapat memberikan gambaran dari populasi yang ada dalam wilayah penelitian yang berkaitan dengan judul. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* karena menjadikan semua populasi sebagai sampel penelitian.⁵ Jadi jumlah sampel mencapai 100% atau sebanyak 39 orang total sampel.

D. Teknik Analisis Data

Setelah data atau informasi berhasil dikumpulkan dari beberapa sumber baik data yang bersifat primer, maupun data yang bersifat sekunder. Mengingat data dikumpulkan bersifat kualitatif, teknik analisisnya menempuh cara sebagai berikut :

1. Induktif, yaitu suatu cara atau jalan yang dipergunakan untuk memperoleh data atau informasi, dengan bertitik tolak dari fakta-fakta yang bersifat khusus kemudian ditarik suatu kesimpulan yang berlaku umum.
2. Deduktif, yaitu suatu cara atau jalan untuk memperoleh pengetahuan, dengan berdasar ata spengamatan hal-hal yang bersifat umum kemudian ditarik suatu kesimpulan atau konklusi yang berlaku khusus.
3. Komparatif, yaitu penulis memecahkan permasalahan yang ada dengan berdasar pada analisis perbandingan data. Artinya penulis memecahkan permasalahan dengan terlebih dahulu membandingkan data-data dani nformasi yang ada, kemudian ditarik suatu kesimpulan yang relevan dengan materi pokok kajian penelitian ini.

⁵Subhana dan Sudrajat, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 115.

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone

TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone yang berdiri sejak 20 tahun yang silam, atau tepatnya pada tanggal 21 Juli 1992, yang terletak di Kelurahan Bone-Bone Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara, yang mempunyai luas lokasi 1.065 m². awal mula terbentuknya TK tersebut dari murid yang berada di sekitar, yang sudah seharusnya mendapat pengajaran walaupun dalam bentuk pola belajar sambil bermain. Semenjak pertama kali dibentuk, TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone hanya menampung murid yang berusia 4 s.d 6 tahun dengan pertimbangan bahwa murid yang berada pada usia ini dikondisikan dengan jumlah tenaga pendidik yang berjumlah 4 orang, akan tetapi hingga kini TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone sudah menampung murid usia hingga 6 tahun, dengan jumlah 34 orang murid.¹

Pembahasan masalah sejarah berdirinya TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone adalah dimaksudkan untuk memberi gambaran kepada para pembaca tentang keadaan pada masa lampau yang dapat dijadikan bahan dalam menghadapi masa-masa yang akan datang dalam membina pendidikan di TK pada khususnya dan pendidikan nasional pada umumnya. TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone yang berdiri pada tahun 1992 merupakan salah satu TK yang berada di salah satu daerah di Kabupaten Luwu

¹Zainul Arifin, Kepala TK Al-Hijrah Bone-Bone, “Wawancara”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

Utara tepatnya di Kelurahan Bone-Bone Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara, sekitar \pm 35 km dari kota Masamba, ibukota Kabupaten Luwu Utara. Penduduk kelurahan Bone-Bone yang *multi cultural*, sosial dan budaya tersebut menjadikan sekolah ini sebagai alternatif yang ideal, khususnya dalam hal pembinaan pendidikan murid pra sekolah. Meskipun dalam berbagai hal, sekolah ini masih jauh dari sekolah standard, baik sarana dan prasarana maupun tenaga pengajar yang jumlahnya belum memadai. Semenjak pertama kali dibukanya sampai dengan saat sekarang ini, TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone sudah mengalami 2 (dua) kali pergantian kepala TK yakni, (a) Tahun 1992 s/d tahun 2007 dipimpin oleh A. Sri Ernita, dan tahun 2008 sampai sekarang dipimpin oleh Zainul Arifin, S.Pd.I.

Menurut Zainul Arifin, S.Pd.I., dalam wawancara terbuka dengan penulis mengemukakan bahwa visi dan misi TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone adalah :“Visi: Sarana bermain dan belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi murid usia pra sekolah menuju generasi rabbani. Sedangkan Misinya, (1) Membentuk TK Mutiara Al-Hijrah sebagai tempat bermain dan belajar yang kondusif, (2) Membentuk murid yang berkualitas dan berakhlak islami, serta berwawasan luas, (3) Membentuk murid yang memiliki keseimbangan fisik, akal dan rohani, (4) Membentuk murid untuk mampu membaca latin dan al-Qur’an, sehingga siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya, (5) Membentuk murid menjadi pribadi yang kreatif, mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, orang tua, masyarakat, dan lingkungannya.”²

²Zainul Arifin, Kepala TK Al-Hijrah Bone-Bone, “Wawancara”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

Itulah sekilas sejarah singkat berdirinya TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone, yang penulis ketengahkan untuk lebih mengetahui dengan jelas sejarah singkat tentang TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone.

2. Keadaan Guru TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone

Guru yang lazimnya dikenal sebagai pahlawan pada suatu lembaga pendidikan mengembangk suatu tugas yakni pendidik. Guru sebagai pendidik harus memberikan pengetahuan melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini murid akan mengalami perubahan menuju ke tingkat kedewasaan.

Mendidik adalah pekerjaan profesional, oleh karena itu, guru sebagai pelaku utama pendidikan merupakan pendidik yang profesional. Guru bukan saja dituntut untuk melakukan tugasnya secara profesional namun juga harus memiliki pengetahuan dan kemampuan yang profesional di bidangnya.

Guru di sekolah adalah pendidik utama yang bertanggungjawab mengenai pendidikan murid sesudah orang tuanya. Jika orang tua melahirkan muridnya secara biologis sebagai kelahiran pertama manusia, maka guru adalah orang tua kedua bagi murid yang melahirkannya secara rohaniah sebagai kelahiran murid yang kedua kalinya.

Dalam hal ini untuk mengetahui keadaan guru di TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1

Keadaan Guru TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone
Tahun Ajaran 2011/2012

No	Nama Guru	JK	Jabatan	Ket.
1.	Zainul Arifin, S.Pd.I.	L	Kepala TK	
2.	Diah Samini	P	Guru Bahasa	
3.	Anrika, A.Md.	P	Guru Daya Pikir	
4.	Supratminengsih	P	Guru Daya Cipta	
5.	Mestina	P	Guru Moral Agama	
Jumlah				5

Sumber data: Papan nama guru TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone

Berdasarkan tabel tersebut di atas, telah dapat diketahui bahwa TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone dibawah pimpinan oleh seorang kepala TK dan tenaga guru sebanyak 4 orang.

3. Keadaan Murid TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone

Sedangkan keadaan murid TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone Tahun Ajaran 2011/2012 dapat di lihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2

Keadaan Keseluruhan Murid TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone
Tahun Ajaran 2011/2012

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas A	9	5	14
2.	Kelas B	10	10	20
Jumlah		19	15	34

Sumber data : Papan Potensi Murid TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone Tahun Ajaran 2011/2012.

Berdasarkan tabel tersebut di atas, menggambarkan bahwa potensi murid di TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone sangatlah membutuhkan perhatian yang cukup serius dengan melihat jumlah keseluruhan sangat membutuhkan tenaga dan pikiran yang benar-benar harus terjadwal dan terstruktur sedemikian rupa dari seorang tenaga pendidik apalagi dalam membentuk karakter salah seorang murid harus benar-benar mampu melahirkan hasil yang maksimal, tentunya berkaitan dengan peranserta masyarakat atau orang tua di samping seorang guru tentunya melakukan berbagai strategi dalam penyelenggaraan pendidikan pra sekolah yang tentunya tetap berjalan sesuai dengan norma agama tentunya.

4. Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat memperlancar proses pembelajaran, fasilitas pembelajaran yang tersedia dapat menunjang pencapaian tujuan pengajaran secara efisien dan efektif. Apalagi dewasa ini kita senantiasa dituntut untuk menggunakan fasilitas mengajar yang memadai, karena situasi dan kondisi yang semakin modern akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sarana dan prasarana tersebut di atas dapat digambarkan secara terperinci sebagai berikut :

Tabel 4.3

Sarana dan Prasarana TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone Tahun Ajaran 2011/2012

No	Jenis Ruangan	Jumlah
1.	Ruangan Kepala TK dan Guru	1
2.	Ruangan Belajar	2
3.	Lemari	2
4.	Rak Buku	1
5.	Meja dan Kursi Murid	60
6.	Tempat Cuci Tangan	2
7.	Fasilitas Bermain di Luar Ruangan	5
8.	Papan Tulis	2
9.	Alat Peraga	5
10.	WC	1

Sumber data : Kantor TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone.

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat dipahami bahwa dalam dunia pendidikan, pelaksanaan jenis dan jenjang pendidikan manapun, tidak dapat berlangsung dengan baik tanpa dengan adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi dan menunjang keberhasilan proses pendidikan.

B. Aktualisasi Konsep Bermain Sambil Belajar Menurut Pendidikan Islam di TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara

Seperti yang telah dikemukakan pada pembahasan yang lalu bahwa usia murid di Taman Kanak-Kanak lebih banyak diisi dengan bermain, hampir semua kegiatan pembelajaran dilakukan dengan permainan. Namun permainan itu adalah bersifat edukatif, atau bernilai pendidikan.

Menurut Diah Samini salah satu guru di TK Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone, bahwa ada beberapa jenis dan bentuk permainan edukatif yang dikembangkan dalam Taman Kanak-Kanak ini, antara lain (1) Bermain bebas dan spontan, (2) Bermain pura-pura, (3) Bermain dengan cara membangun dan menyusun, serta (4) Bermain bertanding dan berolahraga.³

Bermain bebas dan spontan, adalah permainan edukatif yang memiliki peraturan dan aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri. Murid diberi kebebasan untuk bermain sepuasnya sampai tidak berminat lagi pada bentuk permainan itu. Kegiatan bermain ini lebih bersifat eksploratif. Misalnya murid mengeksplorasi alat mainan secara intensif untuk mengetahui cara kerja alat permainan tersebut. Bermain pura-pura, adalah permainan yang menggunakan daya khayal, yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Dalam kehidupan murid untuk bermain berpura-pura ini lebih banyak dilakukan oleh murid yang kurang pandai menyesuaikan diri daripada oleh murid yang pandai menyesuaikan diri. Bermain berpura-pura sendiri dapat dibedakan dalam bentuk: (1) minat pada personifikasi, misalnya berbicara pada boneka atau benda-benda mati; (2) bermain berpura-pura dengan menggunakan peralatan, misalnya minum dengan menggunakan cangkir; (3) bermain dalam situasi tertentu dalam kehidupan sehari-hari dalam keluarga, tempat praktek dokter, mengobati orang sakit, dan seterusnya. Bentuk kegiatan bermain berpura-pura ini

³Diah Samini, Guru Bahasa TK Al Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

merupakan cerminan budaya masyarakat di sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dilihat murid dan didengar dalam kegiatan bermain ini.

Menurut Anrika, A.Md., guru daya pikir di TK Al- Hijrah Bone-Bone menjelaskan bahwa bermain berpura-pura ini mengandung nilai imajinatif bagi murid, karena di dalam permainan itu, berkaitan dengan pola kehidupan keluarga. Misalnya mengatur perabot rumah tangga, memasak, makan, merawat baju, menjadi ayah/ibu, bermain jual beli di pasar atau toko. Bermain dalam kaitannya dengan alat transportasi misalnya murid naik angkutan kota, bus, jadi sopir, jadi masinis, naik kapal laut, udara dan lain-lain. Bermain sebagai polisi, tentara, atau polwan pengatur lalu lintas, juga bermain sebagai tokoh dalam dongeng, seperti Timun Emas, Putri Malu, Tarzan, Abunawas dan seterusnya.⁴

TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone senantiasa mengedepankan mutu dan kualitas pendidikan yang senantiasa melahirkan lulusan yang siap menyongsong dunia pendidikan lebih tinggi tentunya tidak terlepas dari guru profesional setidaknya memiliki dua kemampuan yang meliputi : pertama, pengetahuan yang sifatnya teoritis dalam hal ini berkaitan dengan pengetahuan tentang kepribadian kedua kemampuan yang sifatnya teknis yang diperlukan dalam menjalankan pekerjaan, peran profesional guru dalam inovasi pembelajaran terletak pada kemampuannya, mendesain program pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid dan mengkomunikasikannya dengan baik sehingga guru dapat menentukan pendekatan dan metode yang efektif dalam

⁴Anrika, Guru Daya Pikir TK Al Hijrah Bone-Bone, “*Wawancara*”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik murid serta guru yang mengajar di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone cukup memenuhi standar profesional, karena banyak dari mereka yang telah mengikuti berbagai pelatihan sesuai dengan bidang studi yang diajarkan ternyata benar adanya dan mampu mengkondisikan segala sesuatu dengan sangat relevan seperti ketika berhadapan dengan murid yang mempunyai ciri dan karakter ilmu yang standar maka akan diberikan metode yang sesuai dengan kemampuannya begitupun sebaliknya ketika menghadapi murid yang membutuhkan penyajian yang lebih efektif dan efisien karena tingkat kemampuannya di atas rata-rata maka sang guru sudah mampu mengkondisikannya.

Selanjutnya Diah Samini menyatakan tentang jenis dan bentuk permainan murid-murid yang paling disenangi, dinyatakan bahwa bermain yang paling disenangi murid TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone khususnya adalah situasi kehidupan dalam rumah tangga merupakan kegiatan bermain yang banyak digemari. Seringkali kegiatan bermain dalam situasi kehidupan keluarga merupakan kegiatan bersifat kompleks: mengatur meja makan, membersihkan lantai, menidurkan bayi di tempat tidur, meminta dokter mengobati adik yang sakit.⁵

Selanjutnya bermain dengan cara membangun atau menyusun, model permainan ini lebih merangsang minat murid. Minat murid pada kepingan-kepingan bangunan merupakan unsur penting dalam aktivitas permainan ini. Mula-mula murid

⁵Diah Samini Guru Bahasa, TK Al Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

mengumpulkan berbagai kepingan tanpa mengetahui tujuan pembentukannya, timbul keinginan murid untuk menyusun sebagai salah satu bangunan yang sudah dikenalnya. Keberhasilan murid menyusun salah satu bangunan sesuatu akan menambah rasa puas pada dirinya.

Model permainan dengan cara membangun atau menyusun ini akan mengembangkan kreativitas murid, yaitu menghidupkan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orsinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Kreativitas merupakan keseluruhan kepribadian hasil interaksi dengan lingkungan.

Setiap murid akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya, dan kemampuan masing-masing murid dalam kegiatan ini sangat bervariasi. Misalnya murid yang membuat bangunan dari tanah pasir, atau membentuk gunung-gunung, membuat terowongan, rumah-rumah. Contoh yang lain dari model permainan edukatif ini, seperti: kegiatan membangun atau menyusun dengan menggunakan alat dan bahan dari kayu, kertas, lempung, cat, kapur berwarna, dan pasta. Murid menggunakan bahan dan alat tersebut untuk membuat bangunan yang mempunyai arti tertentu baginya. Sedangkan manfaatnya bagi murid dalam kehidupan sehari-hari merupakan faktor yang kedua. Dalam penyusunan balok-balok misalnya murid dapat saja menyebutkan sebagai “rumah” atau “kapal” dan seterusnya. Dengan demikian, kegiatan membangun ini dapat dipadukan dengan kegiatan bermain peran.

Mestina, selaku guru moral agama di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone menjelaskan bahwa pada umumnya murid laki-laki yang melakukan kegiatan bermain membangun lebih banyak mengaitkannya dengan kegiatan bermain di luar rumah/ruangan. Sedangkan untuk murid perempuan yang biasanya membangun sesuatu yang lebih kecil, seperti model dari lempung (binatang, buah, makanan) lebih banyak melakukan kegiatan di ruangan. Ciri khas lain dari perempuan ini adalah menyukai hasil kegiatannya dengan cara bangga menunjukkan kepada murid-murid yang lain yang berada didekatnya, tetapi kemudian ia semakin kritis terhadap hasil karyanya dan sering menyembunyikannya bila ada murid lain yang ingin mengetahui hasil karyanya.⁶

Salah satu wujud dari permainan edukatif, membangun dan menyusun ini adalah menggambar. Dalam aktivitas menggambar ini murid menggunakan pensil berwarna dan kertas gambar, misalnya untuk membangun rumah, mobil, jembatan, pohon dan tumbuh-tumbuhan lainnya atau hewan secara grafis. Dengan menarik garis lurus atau lengkung murid mengisi kertas gambar tersebut dengan bermacam-macam pola yang diinginkan yang merupakan bangunan grafis dua dimensi.

Gambar ini salah satu cara dan pendekatan yang dilakukan untuk menyalurkan kreativitas dan dorongan keingin tahuan murid. Kegiatan menggambar bagi murid TK, lebih merupakan sarana penyaluran perasaan dan bukan untuk keindahan. Hasil akhir kurang penting jika dibandingkan dengan proses menciptakan

⁶Mestina, Guru Moral Agama TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

itu sendiri. Karena semakin murid mampu membedakan pengamatannya, makin menurun kemampuan murid untuk menggambar secara kreatif.

Bermain bertanding atau Berolahraga. Murid usia TK lebih tertarik bermain dengan murid lain untuk menguji kemampuannya, dengan kemampuan murid lain. Misalnya, berlomba permainan yang sederhana dengan tempo singkat dan aturan permainan sederhana. Contoh adalah main petak umpet, polisi-pencuri, dan seterusnya. Permainan kemudian dikembangkan menjadi pertandingan yang lebih mengacu pada pengujian keterampilan masing-masing murid seperti berjalan dengan rintangan: meloncat, menuruni tangga, meloncat tali, melambungkan bola, dan sebagainya. Jenis permainan ini lebih bersifat perorangan dari pada kelompok, oleh karena itu persaingan sedikit lebih menonjol.

Berbagai pertandingan yang dapat dipilih oleh murid tergantung pada dimensi perkembangannya. Menurut Supratminengsih, ada beberapa model bermain bertanding ini tergantung fasilitas TK yang ada,⁷ misalnya:

a) Belajar mendengar dan menguasai kosa kata baru. Kegiatan bermain ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mendengar dan menguasai kosa kata baru. Caranya: sebelum pertandingan dimulai guru berkata: “Ahmad berkata: “berdiri tegak”. Murid-murid harus melakukan perintah Ahmad (berdiri tegak). Kemudian guru mengubah perintah menjadi: “Ahmad berkata: “taruh tanganmu di atas kepala”. Murid melakukan perintah Ahmad. Lalu guru mengubah perintah dengan

⁷Supratminengsih, Guru Daya Cipta TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, “Wawancara”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

mengatakan: “Ahmad berkata: “Taruh tanganmu di bawah kursi”, demikian seterusnya.

b) Belajar mendengar dan mengapresiasi nada musik. Kegiatan bermain ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mendengar dan mengapresiasi nada musik dengan cara menyenandungkan atau memainkan nada atau irama bagi murid untuk ditebak.

c) Permainan yang menuntut penguasaan murid dalam hal menjodohkan, menghitung, bergilir dengan murid lain (sekitar 4 orang murid). Kegiatan ini untuk melatih berfikir murid.

d) Permainan yang menuntut penguasaan koordinasi motorik halus sambil mengenal warna, tinggi, rendah benda serta kecepatan menjawab. Kegiatan ini terdapat pada permainan papan pasak, papan tongkat warna, menara gelas bujur dan sebagainya.⁸

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dipahami bahwa banyak permainan yang mengandung nilai pendidikan yang harus dikembangkan oleh guru, baik pertimbangan jenis kelamin maupun bentuk tingkat kesulitan permainan.

C. Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Bermain di TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sarana dan pendidikan juga berkembang dengan cepat dan cukup pesat kemajuannya, baik untuk sarana pembelajaran yang non elektronik ataupun elektronik. Direktorat Jenderal

⁸Supratminengsih, Guru Daya Cipta TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, “Wawancara”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen pendidikan Nasional telah memberi batasan bahwa yang dimaksud dengan sarana pembelajaran adalah semua jenis sarana dan prasarana pendidikan yang digunakan untuk mendukung proses kelancaran pelaksanaan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sarana pendidikan yang sekaligus sebagai sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu sarana pendidikan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pembelajaran, dan sarana pendidikan yang tersedia di lingkungan sekolah, kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.

Menurut Zainul Arifin, S.Pd.I., selaku kepala TK Mutiara Al-Hijrah Kecamatan Bone-Bone menyatakan bahwa rancangan kegiatan bermain sambil belajar di sekolah, terkait dengan tema-tema pembelajaran yang dikembangkan melalui sistem pembelajaran yang juga berdasarkan pada satuan kegiatan mingguan untuk semester I, pada kelompok B misalnya, tema-tema pembelajaran, seperti (1) Diri sendiri, (2) Lingkungan, (3) Kebutuhan, (4) Binatang, dan (5) Tanaman.⁹

Di dalam rancangan kegiatan bermain tentu harus disesuaikan dengan tema-tema pembelajaran, dan tema bermain. Seperti diketahui bahwa tujuan kegiatan bermain bagi murid usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan murid usia TK baik perkembangan motorik, kognitif bahasa, kreativitas, emosi atau sosial.

⁹Zainul Arifin, Kepala TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

Departemen Pendidikan Nasional, telah menetapkan 20 tema yang dapat dipergunakan sebagai acuan program kegiatan belajar murid di TK. Oleh karena itu, sesudah guru menentukan apa yang menjadi tujuan kegiatan maka kegiatan itu perlu dikaitkan dengan tema yang sesuai dengan apa yang tertera dalam kurikulum TK. Tujuan bermain: setelah murid melakukan kegiatan bermain dapat dikuasai dengan cara menghindari pertentangan pada berbagi kesempatan atau giliran, menuntut hak dengan yang dapat diterima, dan mengkomunikasikan keinginan yang dapat diterima. Dalam program kegiatan bermain itu terlebih dahulu dikomunikasikan kepada murid dan diutarakan apa yang diperoleh dari kegiatan bermain tersebut.

Penerapan metode belajar sambil bermain di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, menurut Anrika, bahwa ada beberapa aspek yang penting dalam pola pembelajaran tersebut diantaranya, (a) Menentukan tujuan bermain, (b) Menentukan macam kegiatan bermain, (c) Menentukan tempat dan ruang bermain, dan (d) Menentukan bahan dan peralatan bermain.¹⁰

1. Menentukan tujuan bermain

Tujuan kegiatan bermain bagi murid TK adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan murid usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, dan afektif.

¹⁰Anrika, Guru Daya Pikir TK Al-Hijrah Bone-Bone, “*Wawancara*”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

2. Menentukan macam kegiatan bermain

Setelah ditentukan tujuan dan tema bermain, maka selanjutnya ditentukan macam kegiatan bermain yang cocok dengan tujuan dan tema tersebut, sesuai dengan umur murid, dan kegemarannya maka bermain pura-pura atau imajinatif sangat cocok bagi mereka. Contohnya kegiatan bermain pola kehidupan keluarga dalam situasi makan bersama. Kegiatan ini dapat menjadi cerminan budaya bangsa. Karena itu kegiatan bermain makan bersama dalam keluarga hendaknya sesuai dengan budaya makan yang baik yang dianut masyarakat Indonesia. Kegiatan bermain pura-pura ini dilaksanakan dalam kelompok, dibawah bimbingan dan pengarahan guru, sedangkan murid-murid lain melakukan kegiatan lain di dalam atau di luar kelas di bawah pengawasan guru lain atau sendiri. Pada gilirannya murid-murid dari kelompok lain ini akan memperoleh kesempatan bermain pura-pura juga.

3. Menentukan tempat dan ruang bermain

Tempat dan ruang bermain dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas. Untuk kegiatan bermain dalam rangka mengembangkan kemampuan sosial, sebagaimana ditentukan dalam tujuan dan tema yang dipilih, yaitu kegiatan bermain dan imajinatif tentang pola kehidupan keluarga dalam situasi makan bersama, maka kegiatan bermain tersebut cocok bila dilakukan di dalam ruang atau kelas.

4. Menentukan bahan dan peralatan bermain

Sebelum melakukan kegiatan bermain, bermacam-macam bahan dan peralatan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai perlu dipersiapkan terlebih

dahulu secara lengkap. Selama melakukan kegiatan bermain guru tidak lagi mencari bahan atau perlengkapan yang belum tersedia, agar kegiatan pembelajaran berlangsung tanpa hambatan.

Sebagai kegiatan pembelajaran bermain sambil belajar, ada tiga langkah kegiatan, yaitu: Pra bermain, kegiatan bermain, dan penutup. Ketiga komponen pembelajaran bermain tersebut di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, sebenarnya telah dipraktekkan.

a. Kegiatan Prabermain

Kegiatan prabermain ini ada dua macam persiapan dan kegiatan prabermain yaitu: (1) kegiatan penyiapan murid dalam melaksurkan kegiatan bermain guru mengkomunikasikan kepada murid tujuan kegiatan bermain, memberi batasan-batasan, menawarkan peran kepada masing-masing murid untuk disepakati sebagai ayah, ibu, murid, atau yang lainnya, guru menjelaskan apa yang harus dilakukan peran ayah, ibu, murid. (2) Kegiatan menyiapkan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan: menyiapkan meja makan dengan bahan dan peralatan yang diperlukan, mencuci tangan dahulu, mengeringkan tangan, dan lain-lain.

b. Kegiatan bermain

Kegiatan bermain sambil belajar. Menurut Supratminengsih Guru Daya Cipta TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, dalam tahap pembelajaran kegiatan bermain ini langkah yang dilakukan adalah: semua anggota keluarga bermain menuju tempat cuci tangan untuk mencuci tangan dengan tertib bergiliran menggunakan bahan dan

peralatan cuci tangan dengan tidak berebutan. Di bahwa bimbingan guru, murid bergiliran mengerinkan tangan, kemudian menuju ke meja makan dengan tertib dan menarik kursi tempat duduk masing-masing, yang berperan sebagai ayah memimpin pembacaan doa makan, dengan bimbingan guru murid mulai melaksanakan peran masing-masing mengambil nasi dan lauk-pauk secara bergiliran, demikian seterusnya sesuai batasan yang sudah dikomunikasikan guru.¹¹

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup pembelajaran bermain ini, guru dapat melakukan tindakan seperti: (1) menarik perhatian dan membangkitkan minat murid tentang aspek-aspek penting dalam mencuci tangan seperti hemat dalam menggunakan air, menggunakan alat mencuci dalam kaitan murid lain, (2) menghubungkan pengalaman murid dalam makan bersama di rumah dan makan bersama di sekolah, misalnya ketentuan yang harus ditaati pada waktu makan tidak boleh berbicara pada waktu mulut penuh makanan, tidak boleh bersendawa, tidak bercakap-cakap waktu mengunyah makanan dan lain-lain; (3) menunjukkan aspek-aspek penting dalam makan bersama. (4) memahami seberapa dalam penghayatan murid dalam kegiatan makan bermain bersama misalnya belajar untuk berbagi kesempatan dan giliran dalam mengambil lauk pauk atau nasi atau mengkomunikasikan keinginan untuk memperoleh sesuatu sesuai tata tertib makan.

Kaitannya dengan evaluasi kegiatan bermain. Evaluasi perlu dilasanakan agar guru mendapatkan umpan balik tentang kualitas keberhasilan kegiatan bermain.

¹¹Supratminensih, Guru Daya Cipta TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

Karena itu dalam bagian evaluasi ini akan dikemukakan tentang alasan mengadakan evaluasi kegiatan bermain, dan komponen-komponen penting yang perlu di evaluasi.

d Alasan Evaluasi Kegiatan Bermain

Evaluasi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran melalui bermain. Tanpa evaluasi tujuan kegiatan pembelajaran bermain tidak ada artinya. Evaluasi membantu guru untuk mengetahui apakah tujuan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang cukup efektif atau tidak. Misalnya dalam program pembelajaran melalui bermain dalam situasi makan bersama dalam keluarga tujuannya adalah untuk murid TK belajar bagaimana cara menghindari pertentangan; berbagi kesempatan dan menunggu giliran; menuntut hak dengan cara yang dapat diterima, mengkomunikasikan keinginan yang dapat diterima oleh teman lain.

Tujuan evaluasi didasarkan pada pengharapan. Setiap orang mempunyai ukuran bagi diri sendiri dan orang lain. Ukuran harapan pada murid TK tidak sama dengan tuntutan pada murid dengan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Ukuran keberhasilan murid TK dalam kegiatan bermain dalam situasi makan bersama misalnya dalam keluarga, dapat diukur dalam kaitannya dengan keluarga misalnya, dapat diukur dalam kaitannya pengharapan murid sendiri guru, orang tua, dan sekolah.

Evaluasi menentukan tingkat pencapaian harapan. Melalui evaluasi dapat diuji apakah tujuan yang ingin dicapai itu telah dipenuhi atau belum. Kriteria pencapai tujuan dapat ditetapkan secara sederhana atau lebih rumit. Dalam kegiatan makan misalnya bersama keluarga, ada empat tujuan atas pengharapan yang ingin

dicapai yaitu: menghindari pertentangan, berbagai kesempatan, cara menuntut hak, dan mengkomunikasikan keinginan. Guru dalam hal ini harus mengevaluasi apakah keempat tujuan tersebut tercapai atau tidak.

D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Sambil Belajar di TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara

Dalam pelaksanaan metode pembelajaran bermain yang efektif sambil belajar di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone juga tidak terlepas dari kendala yang ada, (1) Faktor guru, (2) Faktor Murid, serta (3) faktor fasilitas.

1. Faktor guru

Menurut Mestina selaku guru Moral Agama TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, bahwa pembinaan pendidikan Islam terhadap murid senantiasa mengedepankan pendidikan moral dan akhlakul karimah terhadap murid senantiasa harus dicontohkan dengan memulai dari kesiapan dari guru sendiri dan memperlihatkan sikap dan perbuatan sang guru tersebut agar menjadi panutan dan cerminan bagi seorang murid, baik dari segi perbuatan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.¹²

Guru adalah orang yang mengarahkan proses belajar secara bertahap dari awal hingga akhir (kulminasi). Dengan rancangannya murid akan melewati tahap kulminasi, suatu tahap yang memungkinkan setiap murid bisa mengetahui kemajuan belajarnya. Disini peran sebagai kulminator terpadu dengan peran sebagai evaluator.

¹²Mestina, Guru Moral Agama TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

Berikut akan diuraikan beberapa hambatan yang dialami dalam pembinaan pendidikan Islam bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan terhadap murid di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone.

a. Kurang memancing aspirasi murid

Latar belakang kehidupan sosial murid penting untuk diketahui oleh guru sebab dengan mengetahui dari mana murid berasal, dapat membantu guru untuk memahami jiwa murid. Pengalaman apa yang telah dipunyai murid adalah hal yang sangat membantu untuk memancing perhatian murid. Murid biasanya senang membicarakan hal-hal yang menjadi kesenangannya.

Selanjutnya menurut Mestina sebagai guru Moral Agama di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone bahwa salah satu upaya guru di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone dalam usaha mengaktifkan murid di kelas yaitu mereka biasanya memanfaatkan hal-hal yang menjadi kesenangan muridnya untuk diselipkan melengkapi isi dari bahan pelajaran yang disampaikan. Tentu saja pemanfaatannya tidak sembarangan, tetapi harus sesuai dengan bahan pengajaran. Pendekatan realisasi dirasakan bagi guru di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone untuk mengaktifkan muridnya terhadap bahan pelajaran yang disajikan. Murid mudah menyerap bahan yang bersentuhan dengan apersepsinya. Bahan pelajaran yang belum pernah didapatkan dan masih asing baginya, mudah diserap bila penjelasannya dikaitkan dengan apersepsi murid.¹³

Menurut Diah Samini, bahwa pengalaman murid mengenai bahan pelajaran yang telah diberikan merupakan bahan apersepsi yang dipunyai oleh murid pertama

¹³Mestina, Guru Moral Agama TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

kali murid menerima bahan pelajaran dari guru dalam suatu pertemuan, merupakan pengalaman pertama murid untuk menerima sesuatu yang baru dan hal itu tetap menjadi milik murid.¹⁴

Itulah pengetahuan yang telah dimiliki murid untuk satu pokok bahasan dari suatu bidang studi di sekolah, pada pertemuan berikutnya, pengetahuan murid tersebut dapat dimanfaatkan untuk memancing perhatian murid terhadap bahan pelajaran yang akan diberikan, sehingga murid terpancing untuk memperhatikan penjelasan guru. Dengan demikian, usaha guru menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki murid dengan pengetahuan yang masih relevan yang akan diberikan merupakan tehnik untuk mendapatkan umpan balik dari murid dalam pengajaran.

b. Kurang mengaktifkan murid dalam proses belajar mengajar

Kegiatan pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan, dan guru berfungsi sebagai fasilitatornya. Artinya, selama proses pembelajaran, guru berfungsi sebagai penyedia atau pembimbing untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Dengan begitu, materi pelajaran yang dipelajari murid bukan sesuatu yang dicek-cokkan, tetapi sesuatu yang dicari, dipahami, kemudian dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari misalnya dengan pelajaran pendidikan agama Islam pada unsur pokok akhlak.

Dengan strategi pembelajaran; *pertama*, murid disuruh mencari tiga contoh orang yang optimis, dinamis dan berpikir kritis, *kedua*, murid disuruh untuk memahami ciri-ciri orang tersebut, kemudian *ketiga*, murid disuruh memilih ciri-ciri

¹⁴Diah Samini, Guru TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

atau sifat-sifat apa saja dari orang-orang tersebut yang dapat dilakukan oleh murid, kemudian murid disuruh menuliskan.

c. Pengelolaan kelas yang tidak variatif

Untuk menciptakan proses pembelajaran di kelas dengan murid yang aktif, asyik dan senang, serta hasilnya memuaskan, guru harus menciptakan variasi dalam pengelolaan kelas. Kelas yang didominasi dengan metode ceramah biasanya berjalan secara monoton, kurang menantang, kurang menarik, dan membosankan, serta murid kurang aktif. Mereka biasanya hanya mendengarkan, mencatat dan sering kali mengantuk, untuk itu guru di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone biasanya memvariasi pengelolaan kelas sesuai dengan materi yang dibahas, misalnya dengan berpasangan, berkelompok atau individual.

d. Kurang melayani perbedaan individu murid

Biasanya kemampuan antara murid yang satu dengan yang lain dalam satu kelas berbeda-beda. Guru tentunya tahu persis kemampuan masing-masing muridnya, ada murid yang sangat pandai, ada murid yang lamban, dan yang terbanyak adalah murid dengan kemampuan rata-rata. Kalau selama ini guru memperlakukan mereka dengan cara yang sama, tentunya kurang tepat. Hal itu tidak boleh lagi terjadi pada proses pembelajaran dengan metode kurikulum berbasis kompetensi. Guru harus dapat melayani murid-muridnya sesuai dengan tingkat kecepatan mereka masing-

masing. Bagi murid-siswi yang lamban, guru memberikan remediasi dan bagi murid-murid yang sangat pandai guru memberikan materi pengayaan.¹⁵

e. Kurang meningkatkan interaksi belajar

Kalau selama ini proses pembelajaran di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone hanya searah, yaitu dari guru ke murid-muridnya, sehingga guru selalu mendominasi proses pembelajaran, tentu hal ini perlu diubah. Akibat langsung dari proses pembelajaran ini adalah suasana pembelajaran menjadi kaku, menonton, dan membosankan. Untuk itu, perlu diupayakan suasana belajar yang lebih hidup, yaitu dengan cara menumbuhkan interaksi antara murid melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, bermain peran, game, dan sejenisnya. Hal ini sangat penting, selain untuk menghidupkan proses pembelajaran, juga untuk melatih murid berkomunikasi dan berani mengeluarkan pendapatnya.

Jadi hambatan terhadap pembinaan pendidikan Islam di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone dapat dikembangkan melalui : pertama, pengetahuan yang sifatnya teoritis dalam hal ini berkaitan dengan pengetahuan tentang kepribadian kedua kemampuan yang sifatnya teknis yang diperlukan dalam menjalankan pekerjaan, peran profesional guru dalam kualitas pendidikan terletak pada kemampuannya, mendesain program pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid dan mengkomunikasikannya dengan baik sehingga guru dapat menentukan pendekatan dan metode yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik murid serta guru yang mengajar di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone

¹⁵Supratminensih, Guru Daya Cipta TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

cukup memenuhi standar profesional, karena banyak dari mereka yang telah mengikuti berbagai pelatihan sesuai dengan bidang studi yang diajarkan ternyata benar adanya dan mampu mengkondisikan segala sesuatu dengan sangat relevan seperti ketika berhadapan dengan murid yang mempunyai ciri dan karakter ilmu yang standar maka akan diberikan metode yang sesuai dengan kemampuannya begitupun sebaliknya ketika menghadapi murid yang membutuhkan penyajian yang lebih efektif dan efisien karena tingkat kemampuannya di atas rata-rata maka sang guru sudah mampu mengkondisikannya.¹⁶

Guru sebagai tenaga profesional di bidang pendidikan di samping memiliki dan memahami hal-hal yang bersifat filosofis, konseptual dan teknis harus juga memiliki kemampuan dasar. Dalam kaitannya dengan masalah pembinaan akidah melalui pendidikan Islam, seperti yang dilakukan terhadap murid TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone Kecamatan Bone-Bone, maka upaya-upaya yang telah dijelaskan di atas, adalah sesuai dengan prinsip dasar upaya pembinaan umat yang dikemukakan oleh Rusman selaku guru Pendidikan Agama Islam, beliau menjelaskan; ada empat ciri-ciri yang esensial sebagai upaya yang harus dilakukan dalam pembinaan murid TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone pada khususnya dan pada umumnya umat Islam, antara lain: (1) Menghimbau kepada kebaikan, yang dimaksudkan dengan kebaikan di sini ialah baik dalam akhlak, di dalam budi pekerti, sopan, rendah hati dan bersifat terbuka, (2) Mengajak manusia berbuat kebaikan, ciri kedua yang menjadi upaya pembinaan umat ialah mengajak

¹⁶Supratminensih, Guru Daya Cipta TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

orang lain untuk berbuat baik. Seorang muslim tidak cukup mempersiapkan dirinya saja menjadi seorang yang baik, akan tetapi ia harus mampu mengajak orang lain untuk berbuat kebaikan, (3) Mencegah kemunkaran, yang menjadi tugas pokok sebagai upaya pembinaan umat ialah mencegah kemunkaran. Salah satu keistimewaan ajaran Islam, ialah bukan saja hanya aktif menyemaikan bibit kebaikan, akan tetapi juga aktif mencegah kemunkaran, yaitu kerusakan-kerusakan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat, memberantas kemunkaran (4) Beriman kepada Yang Maha Kuasa, ciri keempat di dalam kegiatan pembinaan umat ialah memantapkan akidah umat. Umat yang beriman hanya percaya kepada kekuasaan Ilahi, dan semangat iman itu pula menempah dirinya menjadi seorang yang percaya kepada dirinya sendiri, istiqamah, konsisten terhadap ajaran agama yang dianutnya.¹⁷

2. Faktor Murid

Murid merupakan sasaran yang akan dijadikan objek dalam proses pendidikan, murid dipandang sebagai makhluk Tuhan dengan fitrah yang dimiliki, sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Setiap siswa memiliki perbedaan minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman, dan cara belajar. Siswa tertentu mungkin lebih mudah belajar dengan cara mendengar dan membaca, siswa lain dengan cara melihat, dan siswa yang lain lagi dengan cara melakukan langsung. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran, organisasi kelas, materi pembelajaran, waktu belajar, alat belajar, dan cara penilaian perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa.

¹⁷Zainul Arifin, Kepala TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

Guru perlu menempatkan mereka sebagai subjek belajar dan mendorong siswa untuk mengembangkan segenap bakat dan potensinya secara optimal.

Kendati pun mereka juga dibina kemampuannya untuk mengembangkan bakat dan kemampuan masing-masing, akan tetapi yang lebih diutamakan adalah pembinaan mental dan spritual atau pembinaan terhadap pembelajaran. Hal ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas serta kuantitas murid TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone Kecamatan Bone-Bone khususnya. Kinerja dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua faktor yaitu faktor individu dan faktor lingkungan organisasi. Faktor individu meliputi kemampuan, kebutuhan, kepercayaan, Pengalaman, penghargaan dan sebagainya. Faktor lingkungan organisasi meliputi hirarki organisasi, tugas-tugas, wewenang, tanggung jawab, sistem *reward*, sistem pengendalian dan kepemimpinan.

Latar belakang kehidupan sosial murid penting untuk diketahui oleh guru sebab dengan mengetahui dari mana murid berasal, dapat membantu guru untuk memahami jiwa murid. Pengalaman apa yang telah dipunyai murid adalah hal yang sangat membantu untuk memancing perhatian murid. Murid biasanya senang membicarakan hal-hal yang menjadi kesenangannya.

Salah satu upaya guru di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone dalam usaha mengaktifkan siswa di kelas yaitu mereka biasanya memanfaatkan hal-hal yang menjadi kesenangan murid didiknya untuk diselipkan melengkapi isi dari bahan pelajaran yang disampaikan. Tentu saja pemanfaatannya tidak sembarangan, tetapi harus sesuai dengan bahan pengajaran. Pendekatan realisasi dirasakan bagi guru di

TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone untuk mengaktifkan siswanya terhadap bahan pelajaran yang disajikan. Murid mudah menyerap bahan yang bersentuhan dengan apersepsinya. Bahan pelajaran yang belum pernah didapatkan dan masih asing baginya, mudah diserap bila penjelasannya dikaitkan dengan apersepsi murid didik.

Menurut Zainul Arifin selaku kepala TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, bahwa pengalaman murid mengenai bahan pelajaran yang telah diberikan merupakan bahan apersepsi yang dipunyai oleh murid, murid menerima bahan pelajaran dari guru dalam suatu pertemuan, merupakan pengalaman pertama murid untuk menerima sesuatu yang baru dan hal itu tetap menjadi milik murid.¹⁸

Itulah pengetahuan yang telah dimiliki murid untuk satu pokok bahasan dari suatu bidang studi di sekolah. Pada pertemuan berikutnya, pengetahuan murid tersebut dapat dimanfaatkan untuk memancing perhatian murid terhadap bahan pelajaran yang akan diberikan, sehingga murid terpancing untuk memperhatikan penjelasan guru. Dengan demikian, usaha guru menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki murid didik dengan pengetahuan yang masih relevan yang akan diberikan merupakan tehnik untuk mendapatkan umpan balik dari murid didik dalam pengajaran.

3. Faktor Fasilitas

Keberadaan TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone memiliki peran yang sangat besar dalam rangka pembinaan Pendidikan Agama Islam pada umumnya dan bagi masyarakat di desa Bone-Bone Kecamatan Belopa pada khususnya, karena pola

¹⁸Zainul Arifin, Kepala TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bpne-Bone, 22 Desember 2011.

pengembangan nilai-nilai ajaran Islam tentu tidak terlepas dari penerapan strategi pengembangan nilai belajar murid.

Biasanya kelengkapan sarana dan prasarana selain sebagai kebutuhan dalam rangka meningkatkan kualitas alumninya, juga akan menambah prestise sekolah di mata orang tua dan murid untuk menyekolahkan muridnya di TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone karena bagaimanapun maksimalnya proses belajar mengajar yang melibatkan guru dan murid tanpa didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, maka proses tersebut tidak akan berhasil secara maksimal. Jadi, antara profesionalitas guru, motivasi belajar murid yang maksimal, serta kesiapan sarana dan prasarana saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, maksimalisasi ketiga komponen tersebut harus menjadi perhatian yang serius.

Adapun sarana dan alat bermain bagi murid di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, dapat dilihat dalam beberapa aspek. Alat-alat bermain tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis. *Pertama*, ruang dan tempat bermain bagi murid, *kedua*, bahan dan peralatan bermain bagi pengembangan dimensi perkembangan murid Taman Kanak-Kanak, *ketiga*, cara memilih, menggunakan dan merawat peralatan bermain bagi murid.¹⁹

a. Ruang dan Tempat

Ruang dan tempat bermain di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone terdiri dari 4 (empat) ruangan, setiap ruangan dibagi ke dalam dua bagian, bagian yang ada kursi dan meja belajar, bagian sebelahnya tanpa kursi dan meja, tapi dipakaikan karpet

¹⁹Anrika, Guru Daya Pikir TK Al-Hijrah Bone-Bone, “*Wawancara*”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

duduk berlantai dan diisi dengan berbagai jenis alat permainan. Setiap ruangan atau bagian berukuran 2 x 4,5 m². Apakah ruang teori dan ruang bermain ini sudah memenuhi standar dan layak untuk mendukung kenyamanan murid bermain? Menurut Zainul Arifin, S.Pd.I., selaku kepala TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone sebenarnya layak dan tidaknya ruangan bermain itu relatif, karena setiap kelompok belajar berbeda-beda jumlah muridnya. Namun pada masa-masa tertentu ruang dan tempat itu menjadi tidak layak dan kurang representatif sebagai tempat belajar, karena ruangan menjadi tidak nyaman, dipenuhi alat permainan dan murid Taman Kanak-Kanak.²⁰

Ruang dan tempat belajar bagi murid TK, harus memenuhi standar, karena tempat itu selain untuk mendapat murid bergerak kesana kemari, sehingga dapat mengembangkan eksplorasi, dan melakukan ekspresi. Ruangan harus berfungsi sebagai tempat mengembangkan kemampuan pengetahuan, bahasa, bermain musik, drama, membangun dan menyusun balok-balok, bermain pasir, dan lain sebagainya. Menurut Supratminengsih bahwa di TK ini ada dua jenis tempat permainan murid; di dalam kelas dan di luar kelas. Tempat ruangan di dalam kelas digunakan untuk bermain musik, bermain drama; membangun atau menyusun balok-balok; bermain dengan alat permainan di atas meja, air, perkakas kerumahtanggaan, dan alat hitung menghitung (matematika), sedangkan tempat bermain di luar kelas, yakni di pekarangan sekolah, digunakan untuk bermain pasir, pertukangan kayu, memanjat,

²⁰Zainul Arifin, Kepala TK Al Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

berputar-putar, mendaki, menurun, ayunan, bermain bola, kesenian, berekspresi ilmu pengetahuan alam dan lain-lain.²¹

b. Bahan dan Peralatan

Bahan dan peralatan permainan yang disediakan hendaknya bahan dan peralatan merupakan sumber belajar yang dapat membantu mengembangkan seluruh dimensi perkembangan murid dan usia Taman Kanak-Kanak, yaitu bagi perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial, perkembangan emosional bagi murid usia Taman Kanak-Kanak.

Seperti diketahui bahwa murid pada usia TK cirinya adalah selalu aktif. Oleh karena itu, sebagian besar alat permainan yang disediakan diperuntukkan bagi perkembangan koordinasi gerakan otot. Sebaiknya sekolah memiliki tempat atau ruang khusus untuk aktivitas motorik ini. Hal ini penting mengingat murid usia TK ini gerakan otot sangat perlu ditumbuhkan. Ketika penulis menanyakan kepada Diah Samini, tentang ketersediaan bahan dan peralatan permainan yang dimiliki TK Mutiara Al-Hijrah ini, mengatakan bahwa bahan dan peralatan yang ada cukup tersedia untuk mendukung permainan murid dalam rangka pengembangan otot-otot.²²

Peralatan bermain untuk murid TK adalah peralatan yang beroda seperti sepeda, traktor, kapal terbang, truk. Mainan alat beroda ini sangat digemari oleh

²¹Supratminengsih, Guru Daya Serap TK Al Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

²²Diah Samini, Guru Bahasa TK Al Hijrah Bone-Bone, "Wawancara", Bone-Bone, 22 Desember 2011.

murid, namun alat permainan semacam ini cenderung menyebabkan murid bermain secara perorangan, yang sedikit banyak akan berpengaruh terhadap sikap sosial murid. Untuk mengurangi pengaruh sikap sosialnya, maka alat permainan dalam kelompok. Dalam menyediakan alat permainan semacam itu, hendaknya dipilih yang dapat menunjang pengembangan sikap sosial: seperti sepeda roda tiga yang dilengkapi boncengan dibelakangnya, mobil gandengan, dan sebagainya.

c. Bahan Permainan untuk Mengembangkan Aspek Kognitif

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain: kompetensi mengenal, mengingat, berfikir konvergen, divergen, memberi penilaian. Aktivitas bermain dalam murid TK dilakukan dengan mengamati dan mendengar. Mengamati dilakukan dengan : melihat bentuk, warna, dan ukuran; menciptakan masalah berdasar pengenalannya tentang bentuk, warna, ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilaksanakan dengan : mendengar bunyi, suara, nada; melihat persamaan dan perbedaan bunyi, suara dan nada; memecahkan masalah yang berdasarkan pengenalannya tentang bunyi, suara dan nada.

Untuk mengembangkan kompetensi kognitif ini, menurut Supratminengsih selaku Guru TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, dibutuhkan peralatan permainan, seperti untuk meningkatkan kemampuan mendengar adalah: berbagai alat instrumen musik; berapa benda yang menimbulkan bunyi yang berbeda bila dijatuhkan, gerakan, gerakan-gerakan kocok-kocok, dan seterusnya, suara binatang yang ada

diseputar murid; suara kucing mengeong, suara anjing menggonggong, suara burung berkicau, suara ayam berkokok, suara tikus mencicit.²³

Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk pengembangan kognitif murid melalui kegiatan bermain, antara lain 1) Papan pasak kecil, 2) Papan pasak panjang, 3) Papan tongkat, warnanya harus mencolok, 4) Menara gelang bujur sangkar, 5) Balok ukur papan hitung, 6) Beberapa benda yang ada di sekitar sekolah.²⁴

c. Bahan Permainan untuk mengembangkan aspek Kreativitas

Kompetensi kreatif yang dapat dikembangkan melalui bermacam-macam permainan bagi murid Taman Kanak-Kanak (TK), ciri-cirinya murid yang kreatif, antara lain, kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinatif, kesediaan menghadapi resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. Menurut Supratminengsih Guru TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, melalui kegiatan kesenian dan musik misalnya, kegiatan itu memungkinkan murid berfikir dan menemukan berbagai alternatif jawaban. Penggunaan balok-balok, peralatan memanjat, dan hubungan sosial memberi kesempatan bagi murid untuk mengambil resiko. Murid dapat menjadikan dirinya sendiri sebagai sumber belajar, bila ia bermain di luar kelas, mengadakan eksperimen Ilmu Pengetahuan Alam, atau berperan aktif dalam drama. Dalam hal ini harus disediakan peralatan yang bersifat manipulatif yang dapat dipergunakan seperti: tanah liat, cat, krayon, kertas, balok-balok, air, pasir dan bahan

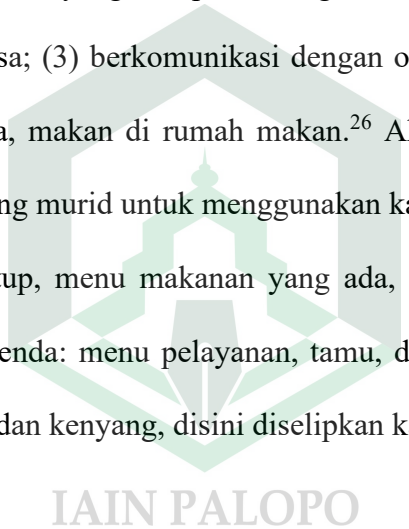
²³Supratminengsih, Guru Daya Serap TK Al Hijrah Bone-Bone, “*Wawancara*”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

²⁴Diah Samini, Guru Bahasa TK Al Hijrah Bone-Bone, “*Wawancara*”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

yang dapat digerakkan. Dengan berbagai macam bahan tersebut akan mendorong murid mencoba cara baru dan dengan sendirinya meningkatkan kreativitas murid.²⁵

e. Bahan permainan untuk pengembangan bahasa

Kompetensi berbahasa yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain bertujuan untuk (1) menguasai bahasa *reseptif*: mendengar dan memahami apa yang didengar, seperti memahami perintah, pertanyaan, dan mengikuti urutan peristiwa, (2) menguasai bahasa ekspresif yang meliputi: menguasai kata-kata baru, menggunakan pola bicara orang dewasa; (3) berkomunikasi dengan orang lain dilaksanakan melalui kegiatan bermain drama, makan di rumah makan.²⁶ Aktivitas ini mengandung nilai edukatif yakni mendorong murid untuk menggunakan kata-kata yang mencakup nama rumah makan, buka tutup, menu makanan yang ada, menu yang istimewa, belajar kosa kata baru, nama benda: menu pelayanan, tamu, dan perasaan menunggu, tidak sabar, antri, lapar haus, dan kenyang, disini diselipkan kata bersyukur *alhamdulillah*.



IAIN PALOPO

²⁵Supratminengsih, Guru Daya Serap TK Al Hijrah Bone-Bone, “Wawancara”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

²⁶Diah Samini, Guru Bahasa TK Al Hijrah Bone-Bone, “Wawancara”, Bone-Bone, 22 Desember 2011.

BAB V

PENUTUP

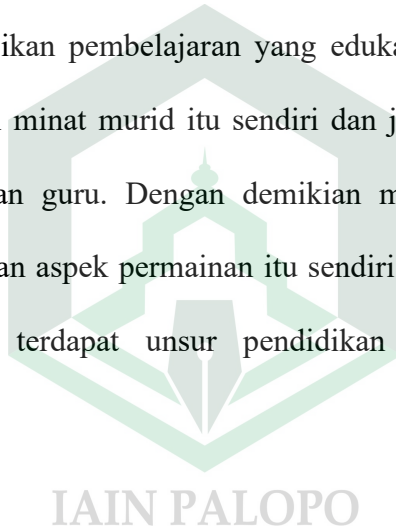
A. Kesimpulan

1. Aktualisasi konsep bermain sambil belajar menurut pendidikan Islam di TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone, bahwa usia peserta didik di Taman Kanak-Kanak lebih banyak diisi dengan bermain, hampir semua kegiatan pembelajaran dilakukan dengan permainan. Murid dapat menjadikan dirinya sendiri sebagai sumber belajar, bila ia bermain di luar kelas, mengadakan eksperimen Ilmu Pengetahuan Alam, atau berperan aktif dalam drama. Namun permainan itu adalah bersifat edukatif, atau bernilai pendidikan. Beberapa jenis dan bentuk permainan edukatif yang dikembangkan dalam Taman Kanak-Kanak ini, antara lain: (a) Bermain bebas dan spontan, (b) Bermain pura-pura, (c) Bermain dengan cara membangun dan menyusun, dan (d) Bermain bertanding dan berolahraga. Kegiatan bermain ini lebih bersifat eksploratif. Misalnya murid mengeksplorasi alat mainan secara intensif untuk mengetahui cara kerja alat permainan tersebut.

2. Efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain di TK Mutiara Al Hijrah Bone-Bone melalui rancangan kegiatan bermain, terkait dengan tema-tema pembelajaran di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, setelah murid melakukan kegiatan bermain dapat dikuasai cara: (1) menghindari pertentangan, (2) berbagi kesempatan atau giliran, (3) menuntut hak dengan yang dapat diterima, (4) mengkomunikasikan keinginan yang dapat diterima. Tema yang dapat dipergunakan sebagai acuan program kegiatan belajar murid di Taman Kanak-Kanak.

Oleh karena itu, sesudah guru menentukan apa yang menjadi tujuan kegiatan maka kegiatan itu perlu dikaitkan dengan tema yang sesuai dengan apa yang tertera dalam kurikulum TK.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan metode pembelajaran bermain sambil belajar di TK Mutiara Al Hijrah Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara, (1) Faktor guru, (2) Faktor Murid, serta (3) faktor fasilitas. Ketiga faktor tersebut merupakan hal yang sangat urgen dalam mengembangkan kecerdasan murid baik ketika murid disajikan pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan sesuai dengan kesenangan dan minat murid itu sendiri dan juga pendekatan melalui aspek kognitif yang diterapkan guru. Dengan demikian metode pembelajaran bermain, bukanlah mengedepankan aspek permainan itu sendiri sebagai bermain, tetapi dalam kegiatan bermain itu terdapat unsur pendidikan bagi kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.



B. Saran-Saran

1. Disarankan kepada segenap guru-guru di TK Mutiara Al-Hijrah Bone-Bone, agar dalam penerapan metode pembelajaran bermain hendaknya berangkat dari tema pembelajaran untuk kemudian dicarikan model permainan yang cocok, serta dilakukan secara sistematis dan terarah, sehingga tujuan metode bermain tercapai dengan baik.

2. Kepada guru-guru hendaknya menciptakan pembinaan keterpaduan antara sekolah dengan orang tua murid. Hubungan kerjasama ini penting untuk memantau perkembangan fisik dan ssikis murid di luar jam sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Agil al-Munawar, Said, *al-Qur'an Membangun Tradisi Kesalehan Hakiki*, Cet. II; Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Darajat, Zakiah, *Pendidikan Agama dan Akhlak Bagi Anak dan Remaja*, Cet. I; Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu, 2001.
- Departemen Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an Dep. Agama RI., 1984.
- Departemen Agama RI., *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Cet. I; Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 2001.
- Devi, Shakuntala, *Awakening the Genius in Your Child*, terjemahan Lala Herawati Darma, dengan judul "Bangunkan Kejeniusan Anak Anda", Cet. I; Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia, 2002.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Sain, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997.
- Dworetzky, John P. *Introduction to Child Development*, New York: PN. Balai Pustaka, 1989.
- Guru Wanita-Wanita Arab, *Kitab al 'Aab al Nasya'annah al Syababah*, terjemahan Ummu 'Udhama, dengan judul "Permainan Cara Islami", Cet. I; Solo: Pustaka Mantiq, 1993.
- Imam Al-Gazali, *Hadits Shahih Muslim*, Cet. II; Jakarta: Rabbani Press, 1993.
- Mappanganro, *Implementasi Pendidikan Islam di Sekolah*, Ujung Pandang: Yayasan Ahkam, 1996), h. 9.
- Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Cet. II; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- , *Pengetahuan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi*, Cet. I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007.
- Nasution, Noehi, *Materi Pokok Psikologi Pendidikan*, Cet. I; Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembaggan Agama Islam dan Universitas Terbuka, 1995.

- Nawawi, Hadari, *Pendidikan Dalam Islam*, Cet. I; Surabaya: Al-Ikhlash, 1993.
- Nurdin, Syafruddin, *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum*, Cet. I; Jakarta: Quantum Teaching, 2005.
- Prabumangkunegara, A.A. Anwar, *Perkembangan Intelegensi Anak dan Pengukuran IQ-Nya*, Cet. I; Bandung: Angkasa, 1993.
- Sardiman, AM., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Cet. I; Jakarta: CV. Rajawali, 1992.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Cet. IV; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.
- Soemanto, Wasty, *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pimpinan Pendidikan)*, Cet. III; Jakarta: PT.Rineka Cipta,1990.
- Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Cet. VII; Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo, 2004.
- Suwarno, *Pengantar Umum Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1992.
- Tafsir, Ahmad, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, Cet. I; Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1992.
- , *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Cet. V; Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2001.
- Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cet. II; Jakarta: PT. Balai Pustaka, 1989.
- Darajat, Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 1992.