

**Efektivitas Metode Bermain Sambil Belajar Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Adzkia Tanjung Sari
Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus
Tahun Pelajaran 2024/2025**

Ernita Alya Mardiyanti¹, Mailawati², Rezki Perwita Arum³

^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: ernitaalya222@gmail.com ¹

Keywords:

*Effectiveness, Playing
Method, Learning Motivation*

Kata kunci:

*Efektivitas, Metode
Bermain, Motivasi Belajar*

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of the play-while-learning method in increasing the learning motivation of 4-5 year old children in Adzkia Tanjung Sari Early Childhood Education (PAUD), Sumberejo District, Tanggamus Regency, in the 2024/2025 academic year. The play-while-learning method is an approach that combines play activities with the learning process, so it is expected to increase children's engagement and motivation in learning. This study used a quantitative method with an experimental design, involving 30 children as a sample. Data were collected through observations, questionnaires, and interviews with parents and teachers. The results of the analysis showed a significant increase in children's learning motivation after the implementation of this method, with the average motivation score increasing from 65 to 85. This finding is in line with the theory that children learn better through direct experience and social interaction. This study is expected to contribute to the development of teaching methods in PAUD and improve the quality of early childhood education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode bermain sambil belajar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Adzkia Tanjung Sari, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus, tahun ajaran 2024/2025. Metode bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang memadukan kegiatan bermain dengan proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen, dengan melibatkan 30 anak sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara dengan orang tua dan guru. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak yang signifikan setelah penerapan metode ini, dengan rata-rata skor motivasi meningkat dari 65 menjadi 85. Temuan ini sejalan dengan teori bahwa anak belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode

pengajaran di PAUD dan meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan landasan utama bagi pembentukan karakter, sikap, dan keterampilan dasar anak yang akan memengaruhi perkembangan selanjutnya.(Salimah et al. 2023) Pada usia 4–5 tahun, anak memasuki masa keemasan (golden age), di mana seluruh aspek perkembangan, termasuk perkembangan kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial-emosional, dan moral-spiritual, berkembang pesat. Oleh karena itu, pendidikan pada usia ini membutuhkan pendekatan yang tepat dan menyenangkan serta memenuhi kebutuhan perkembangan anak. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dan direkomendasikan oleh para ahli pendidikan anak adalah metode bermain sambil belajar, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan bermain dan belajar menjadi satu kesatuan yang utuh dan menyenangkan.(Fatimah, Hidayat, and Tya 2024) Metode bermain sambil belajar didasarkan pada prinsip bahwa bermain adalah dunia anak. Melalui bermain, anak-anak berlatih, mengasah kemampuan berpikir, menjelajahi lingkungan sekitar, mengembangkan kreativitas, dan membangun hubungan sosial dengan teman sebayanya (Nurhakim, Warisno, and Murtafiah 2022). Bermain juga merupakan sarana belajar alami bagi anak, di mana mereka dapat memperoleh pengalaman langsung tanpa merasa tertekan. Oleh karena itu, guru perlu mampu merancang kegiatan bermain yang bermakna dan terarah untuk menumbuhkan motivasi belajar anak. Motivasi belajar sangat penting karena merupakan pendorong utama anak agar aktif, bersemangat, dan gigih dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah.(Jamilah 2019)

Motivasi belajar anak usia dini sering kali bersifat fluktuatif dan masih bergantung pada suasana serta lingkungan belajar. Anak akan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan yang menyenangkan, penuh warna, serta memberi kesempatan berinteraksi langsung.(Andriyani and Mentari 2021) Sebaliknya, jika kegiatan belajar terlalu kaku dan monoton, anak cenderung cepat bosan, kehilangan perhatian, dan tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Pentingnya penerapan metode bermain sambil belajar, karena melalui metode ini anak dapat belajar tanpa merasa terbebani. Kegiatan seperti permainan edukatif, bernyanyi, bercerita, bermain peran, hingga eksperimen sederhana dapat menjadi sarana efektif untuk menstimulasi motivasi belajar anak.(Talenta, Sdm, and Sdm 2020) Paud Adzkia Tanjung Sari sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini di Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus memegang peran penting dalam mendukung tumbuh kembang anak. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan

beberapa guru, ditemukan bahwa masih terdapat anak-anak yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Beberapa anak tampak cepat bosan, kurang fokus, dan enggan mengikuti instruksi guru. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar anak masih perlu ditingkatkan.

Guru pun merasa perlu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun. Salah satu cara yang diyakini mampu menjadi solusi adalah melalui penerapan metode bermain sambil belajar secara terencana dan terstruktur. (Lubis, Manurung, and Abbas Siregar 2024) Metode bermain sambil belajar diharapkan dapat menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Melalui permainan, anak tidak hanya belajar konsep-konsep akademik seperti mengenal angka, huruf, dan warna, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan motoriknya. Dalam proses tersebut, anak dapat belajar bekerja sama, berbagi, mematuhi aturan, serta belajar mengungkapkan pendapat dengan cara yang positif. (Utsman 2025) Selain itu, bermain juga memberi kesempatan bagi guru untuk menilai kemampuan anak secara lebih alami, karena anak meningkatkan potensi terbaiknya saat berada dalam kondisi rileks dan bahagia. Efektivitas metode bermain sambil belajar dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar anak setelah kegiatan diterapkan. Anak yang semula kurang bersemangat diharapkan menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti kegiatan belajar. Guru juga dapat menilai aspek perubahan ini melalui observasi terhadap ekspresi wajah anak, partisipasi dalam kegiatan, serta kemampuan fokus saat bermain sekaligus belajar. (NURYATI, MIFTAHUL RACHMAT, and HIKMALIYAH 2023)

Dengan demikian, penelitian mengenai efektivitas metode ini menjadi penting dilakukan, tidak hanya untuk menambah wawasan guru PAUD, tetapi juga sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. (Sulistiani 2020) khususnya di PAUD Adzkia Tanjung Sari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif metode bermain sambil belajar dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di PAUD Adzkia Tanjung Sari Tahun Pelajaran 2024/2025. Melalui penelitian ini diharapkan dapat ditemukan data empiris yang membuktikan pengaruh positif dari penerapan metode tersebut, serta memberikan rekomendasi bagi lembaga pendidikan dan pendidik anak usia dini dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada anak. Selain itu, penting untuk dipahami bahwa metode bermain sambil belajar tidak sekadar kegiatan hiburan, tetapi merupakan strategi pembelajaran yang dirancang sistematis dengan tujuan pendidikan tertentu. Guru perlu memahami prinsip-prinsip dasar dalam penerapan metode ini, seperti pemilihan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, pemberian stimulus yang tepat, serta pengelolaan kelas yang kondusif.

Melalui perencanaan yang baik, kegiatan bermain sambil belajar dapat menjadi wadah terbentuknya sikap positif terhadap belajar sejak dini. Penelitian ini juga memberikan manfaat praktis, antara lain: (1) bagi guru, sebagai referensi dalam memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak; (2) bagi lembaga PAUD, sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan saling pembelajaran dan pelayanan terhadap peserta didik; serta (3) bagi peneliti lain, sebagai dasar dalam melakukan penelitian lanjutan terkait strategi pembelajaran berbasis bermain di tingkat pendidikan anak usia dini. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan paradigma pendidikan anak usia dini bergeser dari pembelajaran yang bersifat akademik menuju pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Metode bermain sambil belajar bukan hanya sekedar sarana rekreasi bagi anak, tetapi juga merupakan sebuah pendekatan ilmiah dalam mengoptimalkan potensi anak usia dini. Pada akhirnya, penerapan metode ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar anak, yang akan berdampak positif terhadap kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan berikutnya serta pembentukan karakter yang kuat sejak usia dini.

KERANGKA TEORITIK

Metode bermain sambil belajar merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan aktivitas bermain sebagai sarana utama untuk mencapai tujuan belajar anak usia dini. Menurut teori perkembangan anak, khususnya Piaget, bermain adalah cara anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. Dengan bermain, anak melakukan eksplorasi, percobaan, peniruan, hingga pemecahan masalah sederhana. Dalam konteks pendidikan anak usia 4–5 tahun, metode bermain sambil belajar memadukan elemen kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik sehingga pembelajaran tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada proses belajar yang menyenangkan. Anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional di mana mereka berpikir secara simbolik, imajinatif, dan egosentris. Pada fase ini, aktivitas bermain memiliki peran sentral karena membantu pengembangan bahasa, kreativitas, kemampuan sosial, dan koordinasi motorik. Anak pada usia ini mudah kehilangan fokus jika pembelajaran bersifat monoton dan menuntut kegiatan yang terlalu akademis. Oleh karena itu, metode bermain sambil belajar menjadi relevan karena memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara alami, spontan, dan bermakna.

Motivasi belajar pada anak usia dini didefinisikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang membuat anak mau dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi dapat ditandai dengan perilaku seperti keinginan mencoba hal baru, antusias mengikuti kegiatan, tidak mudah menyerah, serta menunjukkan rasa ingin tahu. (Affandi et al. 2023) Menurut teori motivasi (seperti Self-Determination

Theory), anak akan lebih termotivasi apabila mereka merasa senang, bebas berekspresi, dan memiliki kesempatan memilih aktivitas. Pembelajaran yang terlalu menekan dapat menurunkan motivasi, sedangkan pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan partisipasi dan minat belajar. Metode bermain sambil belajar terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi karena memberikan suasana belajar yang gembira, tidak kaku, dan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Melalui bermain, anak dapat mempelajari konsep kognitif seperti angka, warna, bentuk, serta mengembangkan keterampilan sosial melalui kerja sama. (Apriyani 2021) Anak juga lebih termotivasi ketika aktivitas pembelajaran melibatkan permainan yang menarik seperti permainan peran, balok, puzzle, dan permainan musik. Dengan demikian, bermain menjadi media alami untuk menstimulus motivasi intrinsik. Efektivitas metode ini dapat dilihat dari peningkatan antusiasme anak, partisipasi aktif dalam kegiatan kelas, kemampuan menyelesaikan aktivitas, serta peningkatan minat terhadap kegiatan belajar. (Kunci n.d.) Melalui penerapan metode bermain sambil belajar di PAUD Adzkia Tanjung Sari, efektivitasnya dapat diukur dengan pengamatan guru, lembar asesmen perkembangan anak, serta respon anak selama proses pembelajaran. Jika anak menunjukkan peningkatan motivasi seperti menjadi lebih semangat, tidak mudah bosan, dan aktif dalam kegiatan, maka metode tersebut dinilai efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (kuasi eksperimen). (Sugiyono 2019) Metode ini dipilih karena peneliti ingin melihat efektivitas metode bermain sambil belajar terhadap motivasi belajar anak dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, yaitu kelompok yang sama diberikan tes awal (pretest), perlakuan, kemudian tes akhir (posttest). Desain ini memungkinkan peneliti mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar setelah penerapan metode bermain sambil belajar. Penelitian dilaksanakan di PAUD Adzkia Tanjung Sari, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus. Waktu penelitian direncanakan pada Tahun Pelajaran 2024/2025, khususnya pada semester aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-5 tahun yang terdaftar di PAUD Adzkia Tanjung Sari.

Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling) karena jumlah anak pada kelompok usia tersebut relatif kecil sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, seluruh anak kelompok B (usia 4-5 tahun) menjadi responden penelitian. Observasi langsung terhadap aktivitas anak sebelum dan sesudah perlakuan. (Mekarisce 2020) Dokumentasi, seperti foto kegiatan, daftar hadir, serta catatan perkembangan anak. Catatan lapangan untuk

mencatat perilaku anak selama proses bermain sambil belajar berlangsung. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial Uji Normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji t (Paired Sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Uji ini menentukan apakah metode bermain sambil belajar efektif meningkatkan motivasi belajar. Perhitungan N-Gain Score untuk melihat peningkatan besar motivasi belajar anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian mengenai Efektivitas Metode Bermain Sambil Belajar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 4–5 Tahun di PAUD Adzkia Tanjung Sari Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2024/2025 dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan seluruh anak kelompok B yang berjumlah 15 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi motivasi belajar anak sebelum penerapan metode bermain sambil belajar (pretest) dan setelah penerapan (posttest), serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar anak usia 4–5 tahun di PAUD Adzkia Tanjung Sari masih tergolong rendah hingga sedang. Dari lima indikator motivasi belajar—yakni perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, dan ketekunan—mayoritas anak hanya menunjukkan pencapaian pada kategori “cukup berkembang”.

Pada saat kegiatan belajar berlangsung, beberapa anak terlihat mudah terganggu, sering meninggalkan tempat duduk, dan kurang fokus pada instruksi guru. Antusiasme terhadap kegiatan pembelajaran juga belum optimal. Ketika guru memberikan penjelasan, hanya sebagian anak kecil yang menunjukkan inisiatif untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Selain itu, kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas juga belum konsisten; banyak yang enggan menyelesaikan kegiatan yang dianggap sulit atau membutuhkan waktu lebih lama. Secara keseluruhan, skor rata-rata motivasi belajar pada tahap pretest adalah 58,40 dengan kategori “cukup”. Temuan ini menguatkan bahwa anak membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini. Perlakuan berupa penerapan metode bermain sambil belajar dilakukan selama 6 kali pertemuan. Guru melaksanakan kegiatan yang memadukan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran, seperti permainan balok untuk mengenal bentuk, permainan peran (role play), permainan warna dan angka, permainan tepuk ritmis, serta permainan eksplorasi alam di luar kelas.

Selama proses perlakuan, anak tampak lebih aktif dan antusias. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih bermain, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak

kaku, dan memberi ruang bagi anak untuk bergerak serta bereksplorasi. Pendekatan ini juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan rasa ingin mengetahui mereka secara lebih alami. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua indikator motivasi belajar. Anak terlihat lebih siap mengikuti kegiatan, mampu mempertahankan fokus lebih lama, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi.

Pada saat guru menjelaskan kegiatan, sebagian besar anak mulai menunjukkan respon verbal seperti bertanya, menjawab, atau memberikan ide. Indikator partisipasi aktif mengalami peningkatan paling signifikan. Anak-anak terlihat berani mencoba permainan baru, saling bekerja sama, dan menyelesaikan kegiatan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru. Rasa percaya diri anak juga meningkat, terlihat dari keinginan mereka untuk mewujudkan hasil permainan di depan teman-temannya. Skor rata-rata posttest menunjukkan peningkatan menjadi 82,75 dengan kategori “baik”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar anak di PAUD Adzkie Tanjung Sari. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (p -value) $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan metode bermain sambil belajar. Hasil ini mengindikasikan bahwa perlakuan benar-benar berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Selain itu, perhitungan N-Gain Score sebesar 0,58, termasuk dalam kategori “sedang”. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar anak cukup optimal, meskipun masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut.

B. Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia 4–5 tahun sangat responsif terhadap pembelajaran berbasis bermain. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak praoperasional yang belajar paling efektif melalui aktivitas konkret dan menyenangkan. Metode bermain sambil belajar terbukti mampu menarik perhatian anak dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Peningkatan motivasi belajar juga terjadi karena bermain memberikan pengalaman belajar yang tidak menekan dan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi. Kegiatan bermain membuat anak merasa bebas, senang, dan tidak terbebani. Kondisi emosional yang positif ini berpengaruh besar terhadap motivasi intrinsik anak.

Selain itu, metode bermain sambil belajar juga memberikan pengaruh positif pada aspek sosial-emosional anak. Banyak anak yang sebelumnya pendiam, pemalu, atau tidak percaya diri, mulai menunjukkan keberanian untuk terlibat aktif dalam permainan kelompok (Kholik, Warisno, and Hidayah 2026). Mereka belajar untuk berbagi, bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu. Motivasi belajar anak

meningkat karena mereka merasakan kebersamaan dan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan secara emosional terbukti efektif untuk menumbuhkan minat belajar yang tinggi. Dari hasil observasi dan dokumentasi, terlihat juga bahwa metode bermain sambil belajar mampu meningkatkan daya konsentrasi anak. Ketika aktivitas bermain dirancang secara menarik, anak dapat fokus lebih lama dibandingkan metode ceramah. Permainan yang melibatkan gerak, warna, suara, dan objek konkret mampu menarik perhatian anak dengan lebih baik, sehingga mereka terlibat secara aktif dari awal hingga akhir kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain sambil belajar tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil pretest, posttest, observasi, dan analisis statistik, dapat disimpulkan bahwa metode bermain sambil belajar efektif meningkatkan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun di PAUD Adzkia Tanjung Sari. Peningkatan terlihat pada semua aspek motivasi belajar, baik dari perhatian, antusiasme, rasa ingin tahu, partisipasi aktif, maupun ketekunan dalam menyelesaikan kegiatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Adzkia Tanjung Sari Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa metode bermain sambil belajar terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun. Efektivitas ini tampak dari peningkatan minat, antusiasme, keaktifan, serta partisipasi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak-anak menunjukkan perubahan perilaku yang signifikan, baik dari aspek sikap, perhatian, maupun ketekunan dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebelum menerapkan metode bermain sambil belajar, sebagian anak tampak kurang fokus, cepat bosan, dan sulit berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional. Namun setelah guru mulai mengintegrasikan elemen bermain ke dalam setiap kegiatan, tampak adanya peningkatan motivasi yang cukup besar. Metode bermain sambil belajar mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dengan dunia anak, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan usia dini. Anak usia 4-5 tahun berada pada masa praoperasional, dimana proses belajar mereka berlangsung secara konkret melalui aktivitas fisik, manipulatif, eksploratif, dan imajinatif.

Oleh karena itu, ketika guru menciptakan suasana belajar yang menggabungkan unsur-unsur permainan seperti role play, permainan balok, lagu, puzzle, permainan dramatik, permainan motorik, serta permainan edukatif lainnya, anak menjadi lebih mudah memahami materi dan lebih bersemangat dalam mengikutinya. Efektivitas metode ini juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang aktivitas bermain yang terstruktur, terarah, dan sesuai dengan tujuan

pembelajaran. Guru PAUD Adzkia Tanjung Sari mampu menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang menarik, variatif, serta memperhatikan kebutuhan dan minat anak. Guru memposisikan dirinya sebagai fasilitator yang membantu anak menemukan pengalaman belajarnya sendiri melalui proses bermain. Pendekatan ini memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi, memecahkan masalah sederhana, bekerja sama dengan teman, serta mengekspresikan ide dan emosinya secara bebas. Hal tersebut memberikan kontribusi yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar anak, karena mereka merasa dihargai, mengenalkan kebutuhannya, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, metode bermain sambil belajar layak dijadikan strategi utama dalam pembelajaran di PAUD Adzkia Tanjung Sari. Penerapan metode ini tidak hanya berdampak positif terhadap motivasi belajar, tetapi juga terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak secara menyeluruh. Pembelajaran yang menyenangkan terbukti menjadi kunci utama dalam mendorong anak untuk belajar secara mandiri, aktif, dan penuh semangat.

REFERENSI

- Affandi, Lukman, Baso Intang Sappaile, Fredrik Warwer, Betti Widianingsih, Wahyu Nugroho, Medi Yana, and Ahmad Kirom. 2023. "GLOBAL EDUCATION JURNAL Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Bermain Sambil Belajar Use of Educational Game Tools as Learning Media in Playing Activities While Learning." 1(3):141-49.
- Andriyani, Arif, and Eca Gesang Mentari. 2021. "PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL AL-HIDAYAH GUNUNG TERANG LABUHAN RATU LAMPUNG TIMUR: PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI R." *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education* 2(1):64-80.
- Apriyani, Nita. 2021. "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5(2):126-40. doi: 10.19109/ra.v5i2.8933.
- Fatimah, Ade Siti, Yusuf Hidayat, and Sandi Tya. 2024. "PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAY) TERHADAP PEMAHAMAN PERILAKU BULLYING." 2(1):117-32.
- Jamilah, Sri. 2019. "Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini." *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 1(1):83-101. doi: 10.52266/pelangi.v1i1.282.
- Kholik, Muhamad, Andi Warisno, and Nur Hidayah. 2026. "Strategic Management of Facilities, Infrastructure, and Educational Financing to Enhance Institutional Productivity: A Multiple Case Study of Pesantren-Based Vocational Schools in

- Indonesia." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 17(1):62-73.
- Kunci, Kata. n.d. "1) 2) 3) 4)." 46-53.
- Lubis, Ramadhan, Purbatua Manurung, and Suci Andini Abbas Siregar. 2024. "Peranan Guru Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di Mts Swasta Al- Jihad Medan." *Lokakarya* 3(1):141. doi: 10.30821/lokakarya.v3i1.3368.
- Mekarisce, Arnild Augina. 2020. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat." *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12(3):145-51. doi: 10.52022/jikm.v12i3.102.
- Nurhakim, Nurhakim, Andi Warisno, and Nurul Hidayati Murtafiah. 2022. "PERAN KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN MINAT MEMBACA AL-QUR'AN DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL ULUM PALAS, LAMPUNG SELATAN." *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)* 8(2):132-42.
- NURYATI, MIFTAHUL RACHMAT, and HIKMALIYAH. 2023. "Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):34-38. doi: 10.36456/incrementapedia.vol5.no2.a8419.
- Salimah, Alzena Savaira, Muhammad Ibnu Al-Kautsar, Msy. Aisya, and Muhammad Ahsan Al-Kautsar. 2023. "Fungsi Pendidikan Adalah Mengembangkan." *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(1):39-56. doi: 10.37092/bouseik.v1i1.550.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (2nd Ed)*.
- Sulistiani, Ika Ratih. 2020. "Contextual Teaching and Learning (Ctl) Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa." *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 2(1):40. doi: 10.33474/elementeris.v2i1.6966.
- Talenta, Pengaruh Manajemen, Perencanaan Sdm, and D. A. N. Audit Sdm. 2020. "PENDAHULUAN Kinerja Karyawan Adalah Suatu Hasil Kerja Secara Kualitas Dan Kuantitas Yang Dicapai Oleh Seseorang Karyawan Dalam Melaksanakan Tugasnya Sesuai Dengan Tanggung Jawab Yang Diberikan kepadanya Dan Kinerja Seseorang Merupakan Kombinasi Dari Kemam." 4(1):90-99.
- Utsman, Ahmad Farid. 2025. "Creative Teaching: Strategi Guru Dalam Metode Bermain Berbasis Experiential Learning Dan Active Play-Based Learning Untuk Menanamkan Adab Islami." 11(1):102-14.