

**PENERAPAN METODE BERMAIN SAMBIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH
MUHAMMADIYAH NUNU KOTA PALU**



SKRIPSI

*Skripsi Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri(UIN) Datokarama
Palu*

Oleh

**DIAN LUTFI MUALFA
NIM: 18.1.04.0056**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
SULAWESI TENGAH 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu.” Benar adalah hasil karya penulis sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau keseluruhannya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 29 Juli 2022 M
19 Zulhijah 1443 H

Penulis



Dian Lutfi Mualfa
Nim: 18.1.04.0056

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini berjudul "Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu" oleh mahasiswa atas nama Dian Lutfi Mualfa, NIM: 18.1.04.0056. Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, Setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat Ilmiah dan dapat diajukan untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi.

Palu, 29 juli 2022 M
19 Zulhijah 1443 H

Pembimbing I,



Dr. Rusdin, M.Pd.
NIP. 19681215 199502 1 001

Pembimbing II,




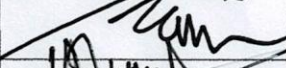

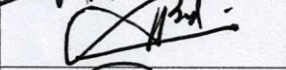
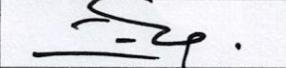
Hikmatur Rahmah, Lc. M. Ed.
NIP. 19860612 201503 2 005

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Dian lutfimualfa Nim 18.1.04.0056. dengan judul "Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu" yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 18 November 2022 M. Yang bertepatan dengan tanggal 23 Rabiulakhir 1444 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Palu, 29 September 2023 M
14 Rabiul Awal 1445 H

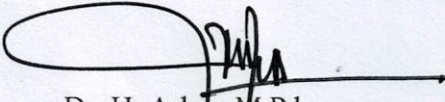
DEWAN PENGUJI

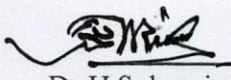
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Dr.H.Suharnis,S.Ag.,M.Ag	
Penguji I	Dr. Andi Ardiansyah,SE,M.Pd	
Penguji II	Dr. Aniati, S.Ag.M.Pd	
Pembimbing I	Dr. Rusdin, M.Pd.	
Pembimbing II	Hikmatur Rahmah, Lc,M.Ed.	

Mengetahui :

Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. H. Askar, M.Pd.
NIP. 19670521 199303 1 0


Dr. H. Suharnis, S. Ag., M. Ag
NIP. 19700101 200501 1 009

KATA PENGANTAR



إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَ مِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا مَنْ يَهْدِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ
اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى نَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ أَمَا بَعْدُ

Puja dan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa pula penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad Salallahu'alaihi Wasallam yang telah membawa kebenaran ajaran agama Islam hingga mengeluarkan kita dari kegelapan menuju kebenaran.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini baik dorongan moril maupun materil dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Ungkapan terima kasih dan penghargaan yang sangat besar penulis berikan kepada orang tua tercinta penulis yaitu ayahanda Suriyanto dan Ibu Zalna yang telah membesarkan penulis dengan penuh cinta serta segala bentuk pengorbanannya yang tak akan Penulis lupakan.
2. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M. Pd yang telah memberi kebijakan kepada Penulis.

3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Bapak Dr. H. Askar, M.Pd beserta jajarannya yang telah bersedia mengarahkan penulis sampai pada penyelesaian studi.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Bapak Suharnis, S.Ag., M.Ag dan Sekretaris Jurusan Bapak Fikri Hamdani, M. Hum yang telah bersedia mengarahkan penulis sampai pada penyelesaian studi.
5. Bapak Dr. Rusdin, M.Pd. selaku dosen Pembimbing I serta Ibu Hikmatur Rahmah, Lc, M.Ed. selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya dalam membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis dari awal masuk perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
7. Kepala perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Bapak Rifai, SE., M.M serta seluruh tenaga perpustakaan yang telah menyediakan fasilitas berupa buku sebagai referensi penulis dalam menyelesaikan studi.
8. Kepada bapak Drs.Muhammad Idris Selaku Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota palu beserta seluruh tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
9. Kepada adik-adik penulis yaitu Dwi Meilany Putria dan Triya Nur Salsabila yang telah memberi dukungan kepada penulis.
10. Kepada seluruh keluarga penulis yang telah memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

11. Kepada Nurazizah Lahami, Nurafni khairunnisa, Andi Indri Khoirootunisa, Ummi Kalsum Putri, Nurfadila Pawata, Dewi Cindra, Fadrawati, Andi Nahda Ulfah, Sulastri A. Djaafar, Wafiq Azizah serta semua teman seperjuangan PGMI-2 yang tidak bisa penulis sebut satu persatu yang telah menemani penulis dari awal masuk perkuliahan serta memberikan banyak bantuan, motivasi serta dorongan hingga masa penyelesaian studi.
12. Kepada teman-teman penulis windi safitri, dina diyanah, gracia olivia, dan seluruh angkatan 2018 SMAN 1 Sigi yang telah menyemangati penulis dalam penyusunan Skripsi ini.

Palu, 29 Juli 2022

Penulis

Dian lutfi mualfa
NIM: 18.1.04.0056

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	4
D. Penegasan Istilah	5
E. Garis-Garis Besar Isi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Penelitian Terdahulu	8
B. Metode Bermain Sambil Belajar.....	11
C. Mata pelajaran Bahasa Indonesia	28
D. Kerangka Pemikiran	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Pendekatan Penelitian.....	35
B. Lokasi Penelitian.....	35
C. Kehadiran Peneliti.....	36
D. Data dan Sumber Data	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	40
G. Pengecekan Keabsahan Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	42
A. Gambaran Umum MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu.....	42
B. Penerapan Pembelajaran Bermain Sambil Belajar MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu.....	51
C. Faktor pendukung dan penghambat metode pembelajaran bermain sambil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu.....	58

BAB V PENUTUP	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Implikasi Penelitian.....	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 4.1 Keadaan Pendidik	46
Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik MI Muhammadiyah Nunu.....	47
Tabel 4.3 Keadaan sarana dan prasarana.....	48
Tabel 4.4 Keadaan Perlengkapan MI Muhammadiyah Nunu.....	50

DAFTAR GAMBAR

2.2 Gambar Kerangka Pemikiran.....	34
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Pedoman Observasi
2. Lampiran Pedoman Wawancara
3. Lampiran Surat Izin Penelitian Untuk Menyusun Skripsi
4. Lampiran Surat Balasan Penyelesaian Penelitian
5. Lampiran Pengajuan Judul
6. Lampiran Undangan Menghadiri Seminar Proposal Skripsi
7. Lampiran Berita Acara Dan Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
8. Lampiran Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi
9. Lampiran Kartu Seminar Proposal Skripsi
10. Lampiran Penunjukan Pembimbing Skripsi
11. Lampiran Tim Penguji Skripsi
12. Lampiran Undangan Menghadiri Ujian Skripsi
13. Lampiran Daftar Informan
14. Lampiran Dokumentasi
15. Lampiran Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama penulis : Dian Lutfi Mualfa

Nim : 18.1.04.0056

Judul Skripsi : Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu

Skripsi ini membahas tentang penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota palu. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu, apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu.

Adapun penelitian dalam skripsi ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif, Data dan sumber data penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, kemudian melakukan wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis dengan menggunakan metode reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Pengecekan keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain sambil belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu merupakan keunggulan pembelajaran. Atas dasar ini, penelitian ini berfokus pada bagaimana cara agar penerapan metode bermain sambil belajar dapat mengoptimalkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan kendala dalam pembelajaran ini adalah bagaimana cara menerapkan metode bermain sambil belajar sementara, kendala yang dimiliki peserta didik pada pembelajaran bermain sambil belajar adalah kurangnya pengetahuan dan penggunaan.

Implikasi dari hasil penelitian ini agar peserta didik lebih semangat dan aktif dalam setiap pembelajaran, guru dapat memaksimalkan setiap pembelajaran, baik pertimbangan untuk guru dalam meningkatkan dan mengoptimalkan dalam mengajar, serta untuk menambah informasi dan wawasan guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah operasionalisasi dari kurikulum, dalam hal ini adalah garis-garis besar program pengajaran. Pembelajaran di sekolah terjadi apabila terdapat interaksi guru dan peserta didik dengan lingkungan pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan peserta didik, yang secara implisit terlihat bahwa dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dari definisi ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah upaya guru yang bertujuan dalam artian bahwa tujuan tersebut adalah guru membelajarkan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat belajar. Pembelajaran merupakan upaya untuk pembelajaran peserta didik, pembelajaran lebih mengutamakan pada bagaimana upaya guru mendorong atau memfasilitasi peserta didik belajar, bukan pada apa yang di pelajari peserta didik. Istilah pembelajaran adalah menggambarkan bahwa peserta didik lebih banyak berperan dalam mengkonstruksikan pengetahuan bagi dirinya dan bahkan pengetahuan itu bukan hasil transformasi dari guru.¹

Dalam upaya untuk menyapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur

¹R. Sudarwo dan Yohanes, *Model Pembelajaran Teknik Lompat Jangkit Dengan Metode Bermain Di Sekolah Dasar*, (Universitas Terbuka: 17, Nomor 3, Mei 2011), 331

pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, penggunaan media sangat bermanfaat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran di dalam kelas.²

Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di sebagian sekolah belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Kegiatan belajar mengajar di kelas sebagian besar masih menggunakan pengajaran konvensional. Sehingga tidak menutup kemungkinan pola pembelajaran seperti inilah yang menjadi salah satu penyebab kesulitan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran, yang berdampak pada rendahnya prestasi belajar peserta didik. Dalam upaya melakukan pembelajaran yang optimal, perlu ada suatu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan peserta didik tadi. Pemilihan metode pembelajaran merupakan suatu hal yang penting bagi guru untuk melakukan suatu skenario pembelajaran. Penggunaan metode akan mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.³

Metode pembelajaran adalah beberapa cara atau teknik yang digunakan oleh guru kepada peserta didik dalam menyajikan materi pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai. Beberapa model pembelajaran ini diterapkan guru saat mengajarkan sesuatu kepada peserta didiknya dengan tujuan agar pesan dari materi

²Indah Setiorini, *Penggunaan Media Permainan Kartu Koarted Pada Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*, (JPGSD, Universitas Surabaya: 01, Nomor 02 Tahun 2013), 1-2

³ Faizal Chan, *Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*, (Universitas Jambi, Jurnal Gentala Pendidikan Dasar: Nomor 1 Juni 2017), 107-108.

pembelajaran itu sendiri tersampaikan dengan mudah. Mengacu pada dua pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran adalah bentuk atau gaya yang dipakai dan dikembangkan guru dalam proses mendidik peserta didik yang orientasi penggunaannya adalah untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan peserta didik berkesulitan belajar.⁴

Pemilihan metode pembelajaran seperti metode bermain merupakan suatu keharusan bagi guru atau tenaga pendidik. Metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik, dan efektif. Sehingga metode bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, daya kreativitas, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk sangat sederhana.

Metode bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non serius, lentur, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Oleh karena itu bermain sambil belajar adalah merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan perkembangan daya sikap (afektif) peserta didik.⁵

⁴Indina Tarjiah, *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Berkesulitan Belajar Di Sekolah Dasar Inklusi*, (Jurnal Ilmiah, Jakarta Timur: 10, Nomor 2, Desember 2015), 104-105

⁵Syofnidahifrianti, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah*, (Lampung, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar: 2, Nomor 2 Desember 2015), 152

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan suatu proses pendidikan yang paling penting dalam perkembangan siswa. Hal ini dikarenakan Sekolah Dasar adalah sumber pendidikan dasar bagi anak untuk memperoleh ilmu setelah mereka di didik orang tua di dalam rumah, dan memasuki Taman Kanak-kanak yaitu lingkungan bermain dan belajar diluar rumah. Di Sekolah Dasar ini lah mereka akan mendapat bimbingan, ilmu pengetahuan baru, dan pendidikan formal dari seorang guru. Sekolah Dasar dikatakan penting karena sifat dan karakter dasar siswa yang mudah menerima dan memproses informasi sejak dini. Hal ini yang membuat pendidikan di Sekolah Dasar sangat menentukan keberhasilan siswa di sekolah lanjutan agar mampu bersaing di era globalisasi seperti saat ini. Di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota palu merupakan sekolah menyenangkan di mana sudah menerapkan pembelajaran metode bermain sambil belajar, yang mana siswa dapat menangkap pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul “Penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu?

2. Apakah saja faktor pendukung dan penghambat penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu.
- b. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengalaman, dan pengetahuan mengenai metode bermain sambil belajar oleh guru di indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu.

b. Bagi sekolah

Dapat memberi masukan sekolah yang digunakan sebagai lokasi penelitian, dalam menjalankan proses pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan membuat motivasi peserta didik menjadi lebih baik dan kreatif.

D. Penegasan Istilah

Untuk memudahkan pemahaman terhadap judul skripsi ini, maka penulis akan mengemukakan beberapa pengertian tentang istilah atau kata yang di gunakan dalam skripsi ini. Hal ini dilakukan untuk memberi kejelasan maksud dari judul skripsi ini yaitu “Penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu”.

1. Metode Bermain Sambil Belajar

Metode bermain pada hakekatnya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi anak, penggunaan metode bermain agar mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak.⁶ Dengan bermain sambil belajar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada suatu materi pelajaran.

2. Bahasa Indonesia

Bahasa indonesia ialah alat komunikasi yang dipakai masyarakat indonesia dalam interaksi sehari hari, antara lain bekerjasama, belajar, dan saling bertukar informasi. Bahasa resmi dan bahasa nasional di Indonesia adalah bahasa Indonesia. Bahasa nasional merupakan bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia tidak mengikat.⁷

E. Garis-garis Besar Isi

Bab I, berisi tentang pendahuluan yang mengemukakan beberapa hal pokok yang terdiri dari beberapa sub bab yaitu: latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penulisan, penegasan istilah serta garis-garis besar isi.

⁶Agung, A.A. Gede. *penelitian tindakan kelas* (makalah di sajikan pada worskop jurusan PGSD FIP Undiksha 2010). Singaraja: FIP Undiksha

⁷Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Depag RI, 2013).

Bab II, berisi tentang kajian pustaka yang terdiri dari beberapa sub bab yaitu: penelitian terdahulu, kajian teori, kerangka pemikiran.

Bab III, berisi tentang metode penelitian yang menguraikan sistematika penelitian yang akan dilakukan, yang terdiri dari beberapa sub bab yaitu mencakup uraian beberapa hal: pendekatan dan desain penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis dan serta pengecekan keabsahan data.

Bab IV, diuraikan tentang gambaran umum lokasi penelitian serta hasil pembahasan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang meliputi penerapan pembelajaran metode bermain sambil belajar, faktor dan penghambat penerapan metode bermain sambil belajar

Bab V, penutup memuat sub bab yakni kesimpulan yang penulis kemukakan dari hasil penelitian dan implikasi penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang di gunakan sebagai perbandingan dan menghindari manipulasi terhadap sebuah karya ilmiah dan menguatkan bahwa penelitian yang penulis lakukan benar-benar belum pernah diteliti orang lain. Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan di antaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Muayadah	implementas pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar di RA. Sitti Khodijah Karangrowo Wonosalam Demak	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode	Perbedaan pada penelitian ini adalah pada ruang lingkup sekolah madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu.

			bermain.	
2	Anggi Handini	Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang penerapan metode bermain sambil belajar	1. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pendekatan penelitian yaitu penelitian terdahulu menggunakan pendekatan PTK sedangkan penulis menggunakan pendekatan kualitatif. 2. Penelitian ini dilaksanakan di MI

				Jam'iyatul Khair Ciputat pada kelas III B, sedangkan penulis melakukan penelitian di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu.
3	Feby Rosalina.S.	Pengaruh penggunaan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan pada murid kelas 1 SD inpres minasa upah kec.Rappocini	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis sama- sama meneliti tentang metode bermain dan juga berfokus pada	Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian terdahulu merupakan penelitian kuantitatif

		kota makassar.	pembelajaran bahasa indonesia.	sedangkan penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian kualitatif
--	--	----------------	--------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------

B. Metode Bermain Sambil Belajar

Cara belajar anak berbeda dengan orang dewasa sehingga pembelajarannya pun harus dilakukan dengan strategi yang berbeda. Belajar bagi seorang anak memiliki karakteristik sendiri yang berbeda dengan orang dewasa, di antaranya yaitu bermain sambil belajar, belajar alamiah, dan membangun sendiri pengetahuannya.

Salah satu fungsi penting dari permainan adalah berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk menyelesaikan berbagai masalah yang ditimbulkan dalam keadaan kehidupan lain. Bermain dianggap sebagai orientasi yang memberi individu kemampuan untuk menerapkan sebagian besar dari dirinya dimana pengalaman main-main dengan objek dan prosedur untuk masalah kehidupan nyata yang tidak muncul dalam situasi permainan asli. Hal ini sesuai dengan pandangan para ahli konstruktivisme mengenai belajar pada anak yang memunculkan kemampuan untuk membangun pengetahuannya dengan bermain

melalui eksplorasi yang dilakukan terhadap objek yang ditemui dan interaksi yang dilakukannya.¹

Pendidikan anak usia ini penting dilakukan, karena banyak hasil riset dan penelitian yang membuktikannya. Hasil kajian membuktikan bahwa pendidikan yang diberikan sejak dini berpengaruh signifikan terhadap perkembangan otak, kesehatan, kehidupan sosial dan ekonomi, serta kesiapan bersekolah. Hasil penelitian ini setidaknya menyadarkan berbagai pihak bahwa pendidikan dasar yang hanya mewajibkan anak usia SD dan SLTP untuk bersekolah perlu dikaji kembali; agar dapat menyentuh hakikat dan makna pendidikan yang sesungguhnya. Dalam hal ini perlu dipertimbangkan untuk menjadikan pendidikan anak usia dini (TK/RA) sebagai pendidikan yang wajib diikuti oleh seluruh anak bangsa sebelum memasuki pendidikan dasar. Hal ini penting, mengingat hasil penelitian tentang perkembangan otak bahwa sampai usia 4 tahun tingkat kapabilitas kecerdasan anak telah mencapai 50%, pada usia 8 tahun mencapai 80%, dan sisanya sekitar 20% diperoleh setelah berusia 8 tahun. Dengan demikian, jika pendidikan baru dilakukan pada anak ketika mencapai usia 6 atau 7 tahun (Sekolah Dasar), stimulasi lingkungan terhadap fungsi otak yang sebagian besar telah berkembang, akan terlambat pengembangannya sehingga tidak dapat berfungsi dengan baik.

Fungsi penting dari permainan adalah bahwa itu berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk memecahkan berbagai masalah yang ditimbulkan

¹Mulyasa, Strategi Pembelajaran PAUD (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 57-58.

dalam keadaan kehidupan lain. Bermain merupakan dunia anak dan masa anak untuk mengeksplorasi semua yang ada pada anak. Permainan pada anak adalah semua aktivitas yang dilakukan anak-anak baik berupa gerakan, fikiran maupun perkataan. Bermain yang menggunakan fikiran seperti: bermain puzzle, menyusun balok mengingat lagu, mengingat dialog orang lain yang didengarkan. Bermain dengan perkataan adalah dengan cara anak-anak mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata dan menirukan perkataan orang lain. Kesimpulan para ahli yaitu anak merupakan makhluk yang sangat kreatif dan dinamis. Kebutuhan anak hanyalah bermain baik yang dilakukan sendiri maupun dilakukan bersama-sama (kelompok).²

a. Pengertian Metode Bermain Sambil Belajar

Bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Salah satu fungsi penting bermain adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan.

Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Sebagai implikasi tentang pentingnya bermain terhadap pembelajaran pada anak adalah menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar secara efektif. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain dari segi

² B.E.F. Montolalu dkk, *Bermain Dan Permainan Anak*.(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka,2012), 1-2.

pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan suatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Kegiatan bermain, keduanya mengajak anak untuk mengenal lingkungan di sekitarnya. Dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif.³ Belajar sambil bermain dapat menyenangkan dan menghibur bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan.

Menurut Conny R. Semiawan seperti di kutip oleh sabil Risaldy

mengemukakan bahwa:

Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.⁴

Setiap anak memiliki bakat kreatif. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu di pupuk sejak dini. Bila bakat kreativitas anak tidak di pupuk, maka bakat tersebut tidak akan

³Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Dan Kognitif Anak Usia Dini*. (Garut: UNIGA, 2016), 26

⁴Conny R.Semiawan dan Risaldy, *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. (Kudus:Tarbiyah STAIN ,2014), 120.

berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam dan tidak dapat diwujudkan. Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini.⁵

Menurut Hughes dikutip oleh Ismail seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play and Development* mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada 5 unsur didalamnya yaitu:

- 1) Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan,
- 2) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh atau pun memaksa.
- 3) Menyenangkan dan dapat dinikmati.
- 4) Menghayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
- 5) Melakukan secara aktif dan sadar.⁶

Selain itu Freeman dan Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara

⁵Musbikin, *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini* .,(2010),72.

⁶Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas nan Ceria dengan Permainan Edukatif* (Jogyakarta: Pilar Media, 2007), 14.

suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.⁷

Menurut Hurlock dikutip oleh Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan atas sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, sehingga bermain sangat relevan, efektif, dan cocok diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Perkembangan anak yang ingin dicapai melalui permainan ini secara terperinci meliputi:

- 1) Nilai diri dan percaya diri
- 2) Kepercayaan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama
- 3) Hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif.
- 4) Kemampuan untuk berfikir/bersikap secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri.
- 5) Keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya.
- 6) Pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya.
- 7) Pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah.

⁷ Ibid.,156.

8) Rasa ingin tahu tentang dunia sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar dan bereksplorasi.⁸

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain merupakan kegiatan yang di dalamnya siswa terlibat dalam suatu permainan dengan aturan yang mengikat, sehingga kegiatan belajar mengajar masih tetap dalam kendali guru.

Bermain, merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif.⁹ Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan diri sendiri. Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain, anak tidak berfikir tentang hasil akhir karena proses lebih penting dari pada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karena anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku. bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi

⁸Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligens pada anak sejak usia dini)* (Jakarta: Grasindo, 2008), 1-4.

⁹M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Prenada Media), 7.

kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Bermain mengacu pada beberapa teori bermain yang dikemukakan para ahli. Pengertian bermain tidak dapat dilepaskan dari sudut pandang teori yang mendasari fungsinya. Teori - teori tentang permainan anak menurut para ahli Psikologi adalah:

- 1) Teori herbert spencer Teorinya bernama teori kelebihan tenaga. Ia berpendapat bahwa anak itu harus bermain, karena di dalam diri anak tersimpan tenaga lebih, sehingga harus disalurkan.
- 2) Teori lazarus Teorinya disebut teori istirahat. Anak bermain agar tenaganya pulih kembali. Misalnya karena payah belajar terus-menerus, maka anak-anak harus beristirahat untuk bermain-main.
- 3) Teori kari gross Teorinya bernama teori biologi. Anak-anak bermain oleh karena anak-anak harus mempersiapkan diri dengan tenaga dan pikirannya untuk masa depannya. Seperti halnya dengan anak-anak binatang yang bermain latihan untuk mencari makan maka anak manusia pun bermain untuk melatih organorgan jasmani dan rohaninya untuk menghadapi masa depannya. Misalnya: si Ayu bermain boneka, oleh karena ia nanti akan memelihara anaknya. Si Zaqi sebagai petani bermain mencangkul, membajak agar sesudah besar ia cakap untuk menggunakan alat-alat pertanian itu.
- 4) Teori stanley hall Teorinya dinamakan teori rekapitulasi. Artinya anak-anak itu bermain. oleh karena ia harus mengulang perkembangan hidup manusia

yang berbeda-beda ini secara singkat. Karena di dalam perkembangan hidupnya manusia itu mengalami beberapa tingkat, yaitu tingkat berburu, bertani, berdagang. Maka tingkatan-tingkatan itu diulangi oleh anak-anak dalam permainannya. Dan anak-anakpun bermain, berburu, bertani, dan berdagang.

- 5) Teori karl buhler Teorinya disebut teori fungsi. Anak-anak bermain oleh karena melatih fungsifungsi jiwa raganya untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya dan dengan permainan itu anak akan mengalami perkembangan yang maksimal.
- 6) Teori kohnstamm Teorinya dapat diartikan teori kepribadian. Anak-anak bermain oleh karena di dalam permainan itu mereka berada dalam suasana yang bebas, sehingga ada kesempatan untuk menunjukkan kepribadiannya sebagai individu maupun kepribadiannya sebagai manggota masyarakat.¹⁰

Pada kegiatan pembelajaran membaca, anak-anak lebih percaya diri untuk mencoba membaca suatu teks cerita secara bergantian. Dengan diselingi permainan dalam kegiatannya, anak-anak tidak merasa stress tentang apa yang sedang mereka lakukan. Pada kegiatan berhitung dengan metode belajar sambil bermain kecerdasan logika matematika sudah mulai terlihat saat permainan berhitung jumlah anggota dilakukan. Sedangkan untuk kegiatan mewarnai, anak-anak lebih kreatif dengan berani menggunakan warna yang tidak biasanya digunakan oleh suatu objek. Seperti misalnya menggunakan warna hijau untuk mewarnai sapi dan menggunakan warna kuning untuk mewarnai awan.

¹⁰Syofnida Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah" *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2 No. 2, 2015, 157-158.

Pembelajaran pada hakikatnya memiliki tujuan memperoleh pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku anak bertambah baik dari sisi kuantitas maupun kualitas. Proses pembelajaran ini dapat dilakukan dengan pendekatan saintifik atau ilmiah, dimana pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang mulai dari proses pengamatan, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengkomunikasikan sehingga dapat mendorong perkembangan dan pengembangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan anak hal tersebut selaras dengan yang dipaparkan oleh Kemdikbud (2015), bahwa pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan serta pengetahuan anak sebagai seorang pelajar.

b. Jenis-jenis Bermain

Jenis-jenis bermain yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini yaitu bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain peran.¹¹

1) Bermain Sosial

Dalam bermain sosial, gurulah yang mengamati cara bermain anak dan dia akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Parterm mengelompokkan kegiatan bermain berdasarkan derajat partisipasi seorang dalam bermain; yaitu unoccupied play (tidak peduli), solitary play (soliter), onlooker

¹¹Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 169-173.

play ((penonton), parallel play (pararel), associative play (asosiatif) dan cooperative play (kooperatif).

2) Bermain dengan Benda

Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam menggunakan atau mempermainkan benda-benda tertentu dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang bermainnya. Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini harus menyiapkan berbagai permainan, sekaligus menyediakan benda-benda yang dapat digunakan secara aman dan nyaman bagi anak-anak dalam bermain. Tipe bermain dengan benda meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain dengan aturan.

3) Bermain Peran

Pendidikan anak usia dini sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan bidang pengembangan maupun menyangkut hubungan sosial. Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui model ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas.

c. Manfaat bermain bagi perkembangan anak

Sebagai seorang pendidik atau orang tua harus mampu membuat bentuk-bentuk bermain yang menarik sesuai dengan perkembangan anak. Hal ini mengingat bahwa fase usia dini adalah tahapan paling menentukan bagi tumbuh kembang anak. Orang tua seringkali membebaskan anak ketika ingin bermain sehingga lepas kontrol. Akibatnya permainan yang dilakukan anak-anak tidak membawa manfaat bagi perkembangan kecerdasannya bahkan membahayakan anak. Jika jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak maka yang terjadi adalah proses bermain dilakukan hanya untuk mainan itu sendiri. Hal ini bahkan dapat berdampak buruk bagi pembentukan karakter dan kecerdasan anak.¹²

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Caplin mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak. Yaitu:

- 1) Bermain membantu pertumbuhan anak.
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
- 3) Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
- 4) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
- 5) Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
- 6) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
- 7) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi.
- 8) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.

¹²A.T Harso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Andi, 2013), 6.

- 9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- 10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
- 11) Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
- 12) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
- 13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
- 14) Bermain dapat distruktur secara akademis.
- 15) Bermain merupakan kekuatan hidup.
- 16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia¹³

Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain¹⁴ antara lain:

- 1) Berfungsi untuk mengasah otot pikiran
- 2) Berfungsi mengasah panca indra
- 3) Berfungsi sebagai media terapi
- 4) Berfungsi untuk memacu kreatifitas
- 5) Berfungsi untuk melatih intelektual
- 6) Berfungsi untuk menemukan sesuatu yang baru
- 7) Berfungsi untuk melatih empati.

d. Aspek Perkembangan yang dicapai dalam metode bermain sambil belajar

¹³Holis, Ade. "Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* Vol 09 No. 01, 24-25.

¹⁴Risang melati, *Kiat Sukses Menjadi Pendidik PAUD yang disukai anak-anak* (Yogyakarta: Araska, 2012), 82.

Ada dua pemikiran umum tentang bagaimana sebuah permainan dapat berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir divergen. Pertama yaitu anggapan bahwa bermain merupakan kontribusi untuk perkembangan kemampuan berpikir berdasarkan sifatnya yang eksperimental dan fleksibel. Manfaat dari sifat eksperimental ini dalam bermain adalah memberikan repertoar luas kepada keterampilan dan tanggapan anak, dan dengan pendekatan yang fleksibel digunakan untuk menyelesaikan tugas secara efektif atau masalah pemikiran yang berbeda. Cara kedua melihat hubungan antara bermain dan kemampuan berpikir yang berbeda adalah dengan berfokus pada sifat simbolis, ke-pura-puraan yang menjadi ciri banyak permainan anak kecil. Hal ini telah dikemukakan oleh beberapa ahli, bahwa terdapat teori yaitu bahwa bermain berfungsi untuk memfasilitasi transisi anak dari proses pemikiran konkret ke abstrak. Telah dikemukakan bahwa representasi simbolik itu begitu sering diproduksi dalam bentuk permainan yang merupakan bagian dari proses yang dilalui seorang anak dalam mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara abstrak.¹⁵

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak dan memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan anak¹⁶ yaitu :

- 1) Perkembangan bahasa, dengan bermain memperkaya perbendaharaan katadan melatih komunikasi anak.

¹⁵Fitri Wahyuni dan Suci Midsyahri Azizah, "Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*. Vol. 15 No. 1 2020, 161-162.

¹⁶M. Latif, *Orietasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014), 225.

- 2) Perkembangan moral, bermain membantu anak untuk belajar bersikap jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik. hal ini dapat dilakukan dengan pembiasaan-pembiasaan.
- 3) Perkembangan sosial dan emosional anak, sebagai makhluk sosial manusia memiliki kebutuhan dasar untuk menjadi bagian dari kelompok. Dengan bermain anak dapat mengembangkan ketrampilan sosial yang dibutuhkan dalam berinteraksi seperti menunggu giliran, mengungkapkan perasaan dan keinginan, dan mematuhi aturan sosial. Bermain dengan orang lain memberikan kesempatan kepada anak memahami orang lain, mengatur emosi dan mengendalikan diri serta membagi ide dengan orang lain.
- 4) Perkembangan fisik, Bila anak melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh anak menjadi sehat, otot-otot tubuh dapat berkembang dan menjadi kuat baik dalam bentuk motorik kasar maupun motorik halus.
- 5) Perkembangan kognitif anak, dengan bermain diharapkan anak menguasai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan pengetahuan lain sehingga merangsang perkembangan intelektualnya.¹⁷

e. Jenis-jenis permainan

- 1) Permainan gerak atau fungsi. Maksudnya ialah permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan di dalam bergerak.

¹⁷ Haleni Filtri, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Rumba: Universitas Lancang Kuning, 2018)171.

- 2) Permainan destruktif. Yang dimaksud ialah bahwa anak bermain dengan merusakkan alat-alat permainannya itu. Seakan-akan ada rahasia di dalam alat permainannya itu, dan ia mencari rahasia di dalam permainannya itu. Sternm dalam hal ini mengatakan bahwa dengan merusak itu si anak menemukan kesenangan.
- 3) Permainan konstruktif. Yang dimaksud ialah anak senang sekali membangun.
- 4) Permainan peran atau ilusi. Yang dimaksud ialah permainan yang di dalamnya, si anak menjadi seseorang yang penting. Siti yang bermain boneka ialah Siti sedang berperan sebagai seorang ibu. Amin yang bermain kereta api adalah Amin yang berperan sebagai masinis dan sebagainya.
- 5) Permainan reseptif. Artinya apabila orang tuanya sedang menceritakan suatu cerita maka di dalam jiwanya si anak mengikuti cerita itu dengan menempatkan dirinya sebagai tokohnya. Apa pun yang dialami oleh si tokoh dalam cerita itu, seakan-akan dialaminya sendiri, sehingga kadang-kadang anak itu menangis, kadang meluap kegembiraannya, kadang bangga karena kemenangannya dll.
- 6) Permainan prestasi. Yang dimaksud ialah di dalam permainan itu si anak berlomba-lomba menunjukkan kebolehan. Baik kelebihan dalam kekuatan, keterampilan maupun ketangkasannya.

f. Kelebihan metode bermain sambil belajar

Kelebihan metode bermain sambil belajar ini mempunyai banyak nilai yang positif untuk perkembangan peserta didik, diantaranya:

- 1) Permainan merupakan alat pendidikan kemasyarakatan (pendidikan sosial), karena di sana anak belajar bergaul, berkerjasama, saling menghargai, mentaati peraturan, sportivitas dan kejujuran.
- 2) Dalam permainannya anak mengenal kekuatannya sendiri dibandingkan dengan kekuatan temannya.
- 3) Permainan merupakan kesempatan bereksperimen dan bereksplorasi, dengan hasil: anak mengenal benda-benda dan sifat-sifatnya, mengenal hukum-hukum alam dan sebagainya.
- 4) Dalam permainannya anak mengembangkan fantasi dan bakat-bakatnya, serta jasmaniannya.
- 5) Dalam permainan anak menghayati perasaan; rasa senang, bebas, gembira, rasa puas atas hasil sendiri dan rasa percaya diri sendiri, yang semuanya baik untuk kesehatan mental dan pendidikan kepribadian.¹⁸

g. Kekurangan metode bermain sambil belajar

- 1) Membutuhkan biaya yang lebih, karena dalam metode bermain membutuhkan alat atau media yang harus di persiapkan terlebih dahulu.
- 2) Membutuhkan ruang atau tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan.
- 3) Sering terjadi berebut alat atau media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau mediannya tidak mencukupi.

¹⁸Thahir, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Pustaka, 2012) 25.

h. Langkah-langkah pembelajaran sambil bermain

Langkah-langkah pembelajaran sambil bermain Terdapat enam langkah dalam metode pembelajaran sambil bermain:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
2. Menyajikan informasi.
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
4. Membimbing kelompok belajar.
5. Evaluasi.
6. Memberikan penghargaan.¹⁹

C. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu. Bahasa Melayu merupakan bahasa yang terpenting di kawasan Republik Indonesia. Ikrar ini sekaligus bermakna bahwa bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa Nasional, sebagai alat yang mempersatukan seluruh suku bangsa yang ada di Indonesia.²⁰ Bahasa Indonesia ialah alat komunikasi yang dipakai masyarakat Indonesia dalam interaksi sehari-hari, antara lain bekerjasama, belajar, dan saling bertukar informasi. Bahasa resmi dan bahasa nasional di Indonesia adalah Bahasa

¹⁹Konsorsium Dosen, *Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Surabaya: Lapis PGMI, 2009), 17.

²⁰Rina Devianti, "Bahasa Sebagai Cerminan", *Jurnal Tarbiyah*, Vol.24, no. 2 Tahun 2017.

Indonesia. Bahasa nasional merupakan bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia tidak mengikat.

Bahasa yang dipakai ketika berkomunikasi secara resmi tertuang dalam perundang-undangan dan surat menyurat dinas memakai bahasa resmi. Pada konteks ini, bahasa Indonesia harus dipakai berdasarkan kaidah, cermat, masuk akal dan tertib. Pemakaian Bahasa Indonesia harus baku dan lengkap. Pengukuran tingkatan kebakuan melalui logika dan aturan kebahasaan penggunaan Bahasa Indonesia.

b. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia agar peserta didik memiliki kemampuan berikut ini²¹:

- 1.) Berkomunikasi efisien dan efektif berdasarkan etika yang berlaku, baik, secara tulis ataupun lisan.
- 2.) Bangga dan menghargai pemakaian bahasa Indonesia dan secara tepat dan kreatif dalam penggunaan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan Bahasa Negara.
- 3.) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan kreatif dan tepat dalam berbagai tujuan.
- 4.) Menggunakan Bahasa Indonesia dalam peningkatan kemampuan intelektual serta kematangan sosial.

²¹ Hanna, " Pembelajaran Bahasa Indonesia Mau Dibawa Ke Mana? ", Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol.13, No.1 Tahun 2014. 17

5.)Memanfaatkan dan menikmati karya sastra untuk memperluas budi pekerti, memperluas wawasan, serta peningkatan kemampuan berbahasa dan pengetahuan.

6.)Membanggakan dan menghargai sastra Indonesia sebagai intelektual manusia dan khazanah budaya Indonesia.

c. Fungsi Bahasa Indonesia Berdasarkan Kebutuhan Pemakainnya

1.)Alat Ekspresi Diri

Pada mulanya, menurut Isah Cahyani “seseorang (anak-anak) menggunakan bahasa bertujuan pada ekspresi perasaan atau kehendak terhadap sasaran yang tetap, yaitu ibu bapaknya atau masyarakat di sekitarnya. Pada perkembangannya, penggunaan bahasa tidak lagi untuk mengekspresikan kehendaknya namun bertujuan sebagai komunikasi terhadap lingkungan yang lebih luas. Setelah dewasa kita menggunakan bahasa untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi.²²

2.)Alat Komunikasi

Saat pemakaian bahasa sebagai alat komunikasi, harus tau akan tujuan dan maksud yakni ingin dipahami oleh orang lain. Menginginkan dalam penyampaian pikiran, gagasan, harapan, pendapat, perasaan, dan hal lainnya yang bisa diterima orang lain. Bahasa sebagai alat komunikasi dan ekspresi diri sekaligus sebagai alat untuk memperlihatkan identitas diri. Melalui bahasa, seseorang bisa menampakkan sudut pandang masing-masing, pemahaman berdasarkan hal

²²Isah Cahyani, Pembelajaran Bahasa Indonesia, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Depag RI, 2013), 36. 18

tertentu, pendidikan dan latar belakang sosial, budaya, asal usul bangsa, dan negara, hingga karakter/ sifat/temperamen individu. Fungsi bahasa merupakan cerminan seseorang, baik sebagai bangsa, budaya, ataupun sebagai diri sendiri.

3.) Alat Integrasi dan Adaptasi Sosial

Bahasa Indonesia mampu menyatukan ratusan kelompok etnis tanah air. Merupakan alat integrasi bangsa, terdapat sifat-sifat potensial dari bahasa Indonesia: (1) bahasa Indonesia sudah terbukti mampu mempersatukan bangsa Indonesia yang multikultural, (2) bahasa Indonesia sifatnya egaliter dan demokratis, (3) bahasa Indonesia sifatnya transparan/ terbuka, dan (4) bahasa Indonesia telah mendunia.

4.) Alat Pengembangan Kebudayaan, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Sebagai bahasa resmi kenegaraan, bahasa Indonesia dipakai di dalam segala upacara, peristiwa, dan kegiatan kenegaraan baik dalam bentuk lisan maupun dalam bentuk tulisan. Termasuk kegiatan-kegiatan itu adalah penulisan dokumen-dokumen dan putusan-putusan serta surat-surat yang dikeluarkan oleh pemerintah dan badan-badan kenegaraan lainnya, serta pidato-pidato kenegaraan.²³

d. Nilai Penting Bahasa Indonesia Bagi Peserta Didik SD/MI.

1.) Anak SD/MI sangat penting dalam mempelajari Bahasa Indonesia karena

Sebagai alat pengembangan kemampuan komunikasi dengan lingkungan.

²³Inda Puspita Sari, "Pentingnya Pemahaman Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia Sebagai Pemersatu Negara Kesatuan Republik Indonesia (Nkri)", Jurnal Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa Tahun 2015.

- 2.) Sebagai alat pengembangan kemampuan intelektual dan ekspresi anak.
- 3.) Sebagai dasar mempelajari bermacam ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.²⁴

Belajar bahasa Indonesia sebagai salah satu sarana untuk mengakses kemajuan ilmu pengetahuan dan berbagai informasi. Dengan demikian, komunikasi yang mahir dalam Bahasa Indonesia secara tertulis dan lisan harus dimiliki dan terus menerus ada peningkatan. Sesuai hal tersebut, posisi Bahasa Indonesia perlu memperoleh perhatian khususnya untuk pembelajar Bahasa Indonesia yang masih awal dalam penguasaan kaidah Bahasa Indonesia. Kemudian, Bahasa Indonesia dipakai sebagai sarana komunikasi, persuratan, iklan, surat kabar, buku-buku pengetahuan, televisi, radio, percakapan sehari-hari, pidato dan lainnya menggunakan Bahasa Indonesia.

D. Kerangka pemikiran

Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁵ Sebagai seorang pendidik harus memiliki strategi pada proses kegiatan belajar mengajar. Salah satunya dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat akan memudahkan pendidik dan peserta didik berinteraksi juga memudahkan peserta didik memahami suatu materi pembelajaran.

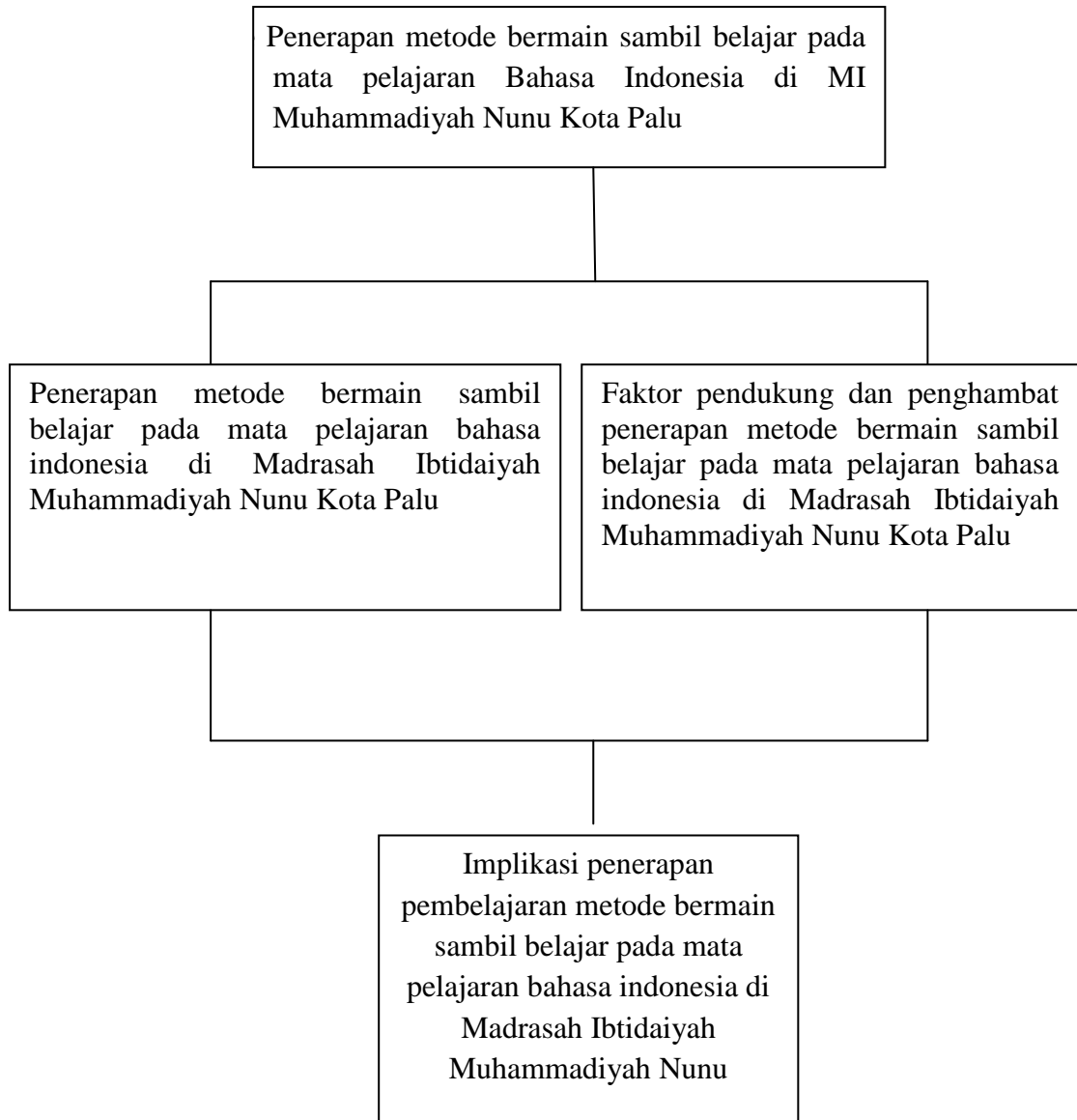
²⁴Isah Cahyani, Pembelajaran Bahasa Indonesia, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Depag RI, 2013), 42. 19

²⁵Zulkifli, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Pekanbaru: Zanafa Publising, 2011), 6.

Adapun metode pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah metode bermain sambil belajar. Melalui penerapan metode ini dapat mengembangkan imajinasi anak. Karena umumnya peserta didik kelas rendah yang dalam penelitian ini penulis meneliti dikelas I masih memiliki keinginan dalam bermain. Dengan bermain sambil belajar akan meningkatkan kreatifitas peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari uraian tersebut penulis ingin melihat bagaimana penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu.

Berikut kerangka pemikiran dari penelitian dengan judul “Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu”.

Gambar 2.2 kerangka pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif (*Qualitative Research*) merupakan penelitian yang berupaya menganalisis kehidupan sosial dengan menggambarkan dunia sosial dari sudut pandang atau interpretasi individu (informan) dalam latar alamiah.¹ Dengan kata lain, penelitian kualitatif bersifat fleksibel, terbuka dan dikondisikan berdasarkan data yang ada di lokasi penelitian. Adapun alasan penulis menggunakan pendekatan kualitatif yaitu:

Pertama, lebih mudah mengadakan penyesuaian dengan kenyataan yang berdimensi ganda. *Kedua*, dapat menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan subjek peneliti. *Ketiga*, memiliki kepekaan dan penyusaian diri dengan banyak pengaruh yang timbul dari pola-pola nilai yang dihadapi.²

Digunakan pendekatan kualitatif karena fokus penelitian ini bersifat mendeskripsikan mengenai pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia oleh guru di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena sekolah tersebut masih sangat jauh dari jangkauan pemerintah, daerah yang dinilai masih memerlukan bantuan dalam

¹Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2017), 91.

²Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV. Jejak, 2018), 23.

berbagai sektor termasuk di dalamnya ialah sektor pendidikan. Maka dari itu penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.³

C. Kehadiran Peneliti

Sesuai dengan jenis penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dalam penyusunan proposal skripsi. Dalam hal ini maka sudah menjadi keharusan kehadiran bagi penulis. Kehadiran penulis di lokasi penelitian bertindak sebagai instrumen penelitian sekaligus mengumpulkan data, dalam pelaksanaannya peneliti berperan aktif dalam mengumpulkan data dan informasi melalui wawancara terhadap informan.

D. Data dan Sumber Data

Sumber data dapat diperoleh dari mana saja, bisa dilakukan secara langsung atau melakukan penelitian, mendapatkan sumber dari media dan lainnya. Tetapi untuk mendapatkan data yang akurat dan bisa dipercaya harus dilakukan secara langsung dengan prosedur yang telah ditetapkan.

Data ada dua macam yaitu:

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari lapangan berasal dari responden dengan melakukan wawancara yang kemudian dicatat oleh penulis. Data primer yang penulis maksudkan dalam penelitian adalah data mengenai penerapan penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah nunu kota palu.

³ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung, cet.19, CV. Alfabeta, 2013),224.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui dokumentasi dan catatan yang berkaitan dengan objek penelitian yang menunjukkan gambaran umum di Madrasah Ibtidaiyah muhammadiyah nunu kota palu seperti *history* dan geografi, struktur organisasi, keadaan guru dan peserta didik, sarana dan prasarana, adapun data yang diambil berupa gambar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan awal penelitian mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penulis tidak akan mendapatkan data yang ditetapkan.⁴

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Proses observasi dimulai dengan mengidentifikasi tempat yang hendak diteliti. Setelah tempat penelitian diidentifikasi, dilanjutkan dengan membuat pemetaan, sehingga diperoleh gambaran umum tentang sasaran penelitian.⁵

⁴Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung, cet.19, CV. Alfabeta, 2013), 224.

⁵Raco, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), 112.

Penulis menggunakan observasi secara langsung yaitu penulis mengumpulkan data dengan cara mengamati secara (*face to face*) terhadap objek yang diteliti, agar memperoleh gambaran umum tentang Penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia, Bagaimana penerapan metode bermain sambil belajar, serta apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu.

Adapun pemilihan observasi dipilih oleh penulis karena karakternya yang memungkinkan untuk dapat mengakrabkan penulis dengan subjek penelitian agar lebih terbuka dalam memberikan data-data yang diperlukan sehingga mampu menemukan hal-hal yang tidak terungkap dari informan dalam wawancara karena biasanya ada hal yang ditutup-tutupi.

2. Wawancara

Wawancara atau interview adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan yang secara langsung oleh pewawancara (Pengumpulan data) kepada informan dicatat atau direkam memakai alat perekam, instrumen penelitian yang digunakan dalam wawancara interview adalah alat tulis menulis untuk catatan reflektif dan pedoman wawancara. Chalid Narbuka dan Ahmadi dalam bukunya (metodologi penelitian) mengemukakan bahwa:

Wawancara bebas terpimpin adalah kombinasi antara wawancara bebas dan terpimpin jadi pewawancara hanya membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti, selanjutnya dalam proses wawancara berlangsung mengikuti situasi, pewawancara harus pandai mengarahkan yang diwawancarai apabila ia

ternyata menyimpang pedoman interview berfungsi sebagai pengandali jangan sampai proses wawancara kehilangan arah.⁶

Adapun teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi stuktur. Dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Dalam hal ini, mula-mula penulis menanyakan pertanyaan sesuai dengan daftar pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dalam menggali keterangan lebih lanjut. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, ide-idenya, serta informasi-informasi yang diperlukan penulis.

Penulis melakukan beberapa langkah-langkah agar wawancara dapat berjalan dengan lancar. Langkah-langkah yang dilakukan antara lain:

- a. Menentukan narasumber. Dalam hal ini narasumber yang ditentukan adalah kepala sekolah, guru, dan peserta didik.
- b. Meminta izin kepada subjek penelitian dan membuat kesepakatan waktu, tempat, dan alat yang digunakan dalam proses wawancara.
- c. Menyusun dan menyiapkan daftar pertanyaan untuk narasumber.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada subjek/responden atau tempat, dimana subjek/responden bertempat

⁶Chalid Narbuka dan Ahcmadi, *Metodologi Penelitian* , (Cet. IV, Jakarta: Bumi Aksara, 2012),86.

tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya.⁷ Dokumen yang diperoleh oleh penulis yaitu berupa foto-foto dokumenter dan sebagainya.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses untuk mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi untuk meningkatkan penelitian tentang kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan orang lain.⁸ Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah teknik yang bersifat deskriptif kualitatif. Teknik analisis data ini akan digunakan untuk menganalisis data yang sukar dikuantifikasi misalnya analisis terhadap jawaban-jawaban responden yang berupa kategori.

Setiap kali data terkumpul, data tersebut langsung dianalisis dengan menggunakan teknik analisis yang bersifat kualitatif deskriptif. Peneliti mencoba menganalisis data, mengolah data, dan mengambil kesimpulan dari data-data tersebut serta menggambarkan dan melaporkan apa yang terjadi di lapangan (lokasi penelitian).

Selain itu penulis juga akan menganalisis data dengan menggunakan metode induktif yaitu penggolongan data dengan jalan menguraikan data yang bersifat khusus kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan yang bersifat umum.

⁷Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: DeePublish, 2020), 56.

⁸Rukajat, *pendekatan*, 52.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi kredibilitas data (derajat kepercayaan), uji *transferability* (keteralihan), uji *dependability* (ketergantungan) dan *confirmability* (kepastian).⁹

Adapun untuk pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data tersebut.¹⁰ Terdapat tiga jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.¹¹

1. Triangulasi Sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dari lapangan melalui beberapa sumber dengan cara wawancara. Dengan adanya triangulasi sumber dapat memperoleh data nyata dari lapangan tetapi dengan sumber yang berbeda.

2. Triangulasi Teknik. Triangulasi teknik adalah pengujian kredibilitas data dengan cara mengecek data yang berasal dari teknik pengumpulan datanya yang berupa hasil wawancara, observasi, dan kuesioner.

3. Triangulasi Waktu. Dalam triangulasi waktu pengecekan dapat dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi atau teknik

⁹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015), 178.

¹⁰Ibid, 72.

¹¹Iwan Hermawan, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, & Mixed Methode*, (Kuningan : Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019) 119.

lain dalam waktu atau situasi yang berbeda dalam triangulasi waktu peneliti dapat mengecek data menggunakan trigulasi teknik atau trigulasi sumber tetapi dengan waktu yang berbeda-beda. Hal tersebut sangat jelas bahwa triangulasi sumber, teknik, dan waktu sangat berkaitan antara satu dan yang lainnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Palu

1. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu adalah salah satu sekolah dasar di bawah naungan Kementerian Agama Kota Palu didirikan sejak tahun 1986 M. atas inisiatif dan kerja keras masyarakat kelurahan Nunu Kecamatan Palu Barat (sekarang kecamatan tatanga). Pendiri Madrasah ini adalah Ustad Husaen Gisi B.A, beliau memimpin madrasah ini sejak tahun 1986 sampai 1990. Pada tahun 1986 gedung sekolah hanya memiliki 3 ruang kelas saja, sarana dan prasarannya pun masih mendapat bantuan dari masyarakat seperti kursi, meja dan papan tulis. Jumlah siswa pada saat itu masih sedikit, karena banyak masyarakat lain yang masih ragu untuk menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut. Mohammad Idris selaku kepala madrasah mengatakan bahwa “pada saat itu banyak masyarakat yang masih ragu untuk menyekolahkan anak-anaknya di madrasah ini karena mereka melihat madrasah ini adalah madrasah muhammadiyah”. Akan tetapi dari tahun ketahun madrasah ini semakin berkembang. Hal ini dapat dibuktikan bahwa dari banyaknya jumlah siswa setiaptahunnya dan banyaknya prestasi yang di raih. Tujuan di dirikannya sekolah ini yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan pemahaman serta pengalaman agama dan mengutamakan kepentingan masyarakat disekitarnya.

2. Keadaan Geografis Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu

Identitas Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu

Nama Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu
Nomor Induk Sekolah	: 1521801002008
Nomor Statistik/NPSN	: 1112727100076728865
Alamat	: JL. Kalora No. 212 Palu
Kelurahan	: Nunu
Kecamatan	: Tatanga
Provinsi	: Sulawesi Tengah
Akreditasi	: B
Tanggal dan tahun berdiri	: 12 Juli 1986
Nama pendiri yayasan	: Ust. Husain Gisi, B.A
Organisasi penyelenggara	: Lembaga Swasta

3. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Palu

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu juga memiliki visi misi dalam menjalankan aktivitas pendidikannya. Melalui visi dan misi tersebut tergambar cita-cita dan keinginan Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah itu sebagai institusi pendidikan dalam meningkatkan serta mengembangkan mutu lembaga pendidikannya dan juga kualitas yang akan dihasilkan.

a. VISI:

Membentuk siswa yang berkualitas berdasarkan taqwa, berilmu amalia, yang berlandaskan Al-Qur'an dan Sunnah

b. MISI:

1. Meningkatkan ketakwaan terhadap tuhan yang Maha Esa. Mengoptimalkan proses belajar mengajar dan pelayanan bagi peserta didik.
 2. Membina dan menumbuh kembangkan nilai-nilai etika, budi pekerti yang luhur dan berakhlak mulia dalam diri peserta didik.
 3. Menanamkan kedisiplinan atas seluruh komponen madrasah
 4. Mendorong peserta didik taat beribadah
 5. Membudayakan kebiasaan hidup bersih, indah, sehat dan Nyaman.
4. Keadaan Kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam sistem pendidikan. Kurikulum tidak hanya mengandung rumusan tujuan yang harus di capai, tetapi juga pengalaman tentang pengalaman belajar yang harus dimiliki di setiap peserta didik.

Dalam usaha pencapaian tujuan pendidikan, peran kurikulum dalam pendidikan formal sangatlah strategis. Bahkan kurikulum memiliki kedudukan yang sangat sentral dalam keseluruhan proses pendidikan. Melalui kurikulum, akan memudahkan dalam melaksanakan dan mengimplementasikan proses belajar mengajar berdasarkan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum menjadi tanggung jawab semua pihak yang terkait dengan proses belajar mengajar.

Keadaan kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu dari tahun ke tahun mengalami perubahan. Pada tahun 2004 sampai 2005 madrasah ini masih menggunakan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), dan pada tahun 2006 sampai tahun 2013 beralih pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), kemudian pada tahun 2014 sampai saat ini sudah menggunakan

Kurikulum 2013 (K13), akan tetapi kurikulum ini belum berlaku pada semua kelas, karena kurikulum ini merupakan hal yang baru, maka untuk menghasilkan hasil yang baik butuh proses, jadi para pendidik masih dilakukan dalam proses mempelajari kurikulum K13.

5. Keadaan Pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu

Keadaan guru dalam proses pendidikan sangatlah penting, bahkan merupakan suatu syarat berdirinya suatu lembaga pendidikan baik negeri maupun swasta, pendidik merupakan suatu faktor penentu bagi pembentukan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia, dalam hal ini yaitu peserta didik terhadap lulusan bagi suatu lembaga pendidikan termasuk madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu. Kualitas tenaga pendidik pada suatu lembaga pendidikan sangat berpengaruh pada kualitas alumni atau lulusan dan lembaga pendidikan tersebut. Keadaan tenaga pendidik dan kependidikan yang cukup pada suatu sekolah akan memungkinkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar akan efektif dan efisien.

Tenaga pendidik dan kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu tahun 2021/2022 berjumlah 12 orang 4 orang diantaranya laki-laki dan 8 orang perempuan, untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1**Keadaan Pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu**

No	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan
1.	Sri Sumiati, S.Pd	P	Wali Kelas 1 dan Guru Matematika kelas V
2.	Zul'aina	P	Wali Kelas 2, Guru Al-Qur'an Hdits Kelas 2
3	Lismawaty, S.Pd.	P	Wali Kelas 3 A
4	Hasriani Yatim, S.Pd.	P	Wali Kelas 3 B
5	Abdurrahman Wahab, S.Pd.	L	Wali Kelas 4
6	Haswiyah, S.Ag.,M.Pd.	P	Wali Kelas 5, Guru Fikih Kelas 5
7	Ratna, S.Pd.	P	Wali Kelas 6
8	Aulia, S.Pd.I.	P	Guru Akidah Akhlak Kelas I - IV, Al-Qur'an Hadits Kelas I, SKI Kelas III dan VI, Fikih Kelas I, II dan III
9	Rendra, A.MA.	L	Guru Kemuhamadiaan kelas IV - VI, Fiqih kelas IV – VI danSKI kelas IV dan V
10	Ariyanto, S.Pd.	L	Guru Bahasa Arab kelas I, II, III, IV, V dan VI, Guru Al-qur,an Hadits kelas III, IV, V dan VI
11	Moh. Amin, S.Pd.	L	Guru Penjas
12	Sri	P	Operator

6. Keadaan Peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu

Peserta didik merupakan salah satu faktor penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Suatu kegiatan pembelajaran tidak dapat di jalankan apabila kurang

peserta didiknya. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka antara pendidik dan peserta didik harus menjalani komunikasi dua arah yang baik dan aktif, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dalam rangka pencapaian tujuan yang diharapkan.

Salah satu yang menjadi tolak ukur kemajuan suatu lembaga pendidikan dapat dilihat dengan banyaknya peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar. Karena sekolah dapat memberikan daya tarik kepada masyarakat sehingga mau menyekolahkan anaknya dengan pertimbangan bahwa pihak sekolah dapat memberikan jaminan kelangsungan proses pendidikan anak di lembaga tersebut.

Keadaan jumlah peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 155 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2

**Keadaan Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu
Tahun Ajaran 2021/2022**

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
I	12	11	23
II	11	12	22
IIIA	7	9	16

IIIB	11	11	22
IV	17	11	28
V	12	10	22
IV	11	9	20

7. Sarana dan Prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu

Pendidikan meruokan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen. Salah satunya adalah sarana prasarana yang dilakukan dalam proses belajar dan mengajar di sekolah. Berbicara tentang sarana dan prasarana merupakan salah satu objek yang sangat penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, sebuah lembaga pendidikan perlu didukung oleh sarana dan prasarana pendidikan yang cukup. Sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan dapat menghasilkan siswa yang berkualitas serta mampu bersaing dengan lembaga pendidikan lain. Untuk lebih jelasnya keadaan sarana dan prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3

**Sarana dan Prasarana Gedung di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah
Nunu**

	Ruang Gedung	
--	--------------	--

No		Ukuran		
		Panjang	Lebar	Lebar
1.	Ruang Kepala Madrasah	8	3,5	28
2.	Ruang Guru	7	8	56
3.	Dapur	3	3	9
4.	Perpustakaan	7	8	56
5.	Kamar Mandi / wc guru	2	1,5	8
6.	Kamar Mandi / wc siswa	2	1,5	8
7.	Kelas 1	7	8	56
8.	Kelas 2	7	8	56
9.	Kelas 3 A	7	8	56
10.	Kelas 3 B	7	8	56
11.	Kelas 4	7	8	56
12.	Kelas 5	7	8	56
13.	Kelas 6	7	8	56

Tabel 4.5

Jumlah Perlengkapan Sekolah di MI Muhammadiyah Nunu

No	Jenis Barang	Jumlah	Ket.
1.	Kursi Kamad	1	Baik
2.	Meja Kamad	1	Baik
3.	Kursi Guru	13	Baik
4.	Meja Guru	13	Baik
5.	Kursi Siswa	180	Baik
6.	Meja Siswa	111	Baik
7.	Ruang Kelas	7	Baik
8.	Wc Siswa	6	Baik
9.	Wc Guru	1	Baik
10.	Lemari	5	Baik
11.	Papan Tulis	7	Baik
12.	Laptop	2	Baik
13.	Komputer	1	Baik
14.	Pengeras Suara	1	Baik
15.	Kipas Angin	19	Baik
16.	Printer	3	Baik
17.	Kotak Obat	1	Baik
18.	Dapur	1	Baik

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa fasilitas di MI Muhammadiyah Nunu masih kurang cukup baik, karena terdapat beberapa fasilitas yang sangat dibutuhkan belum tersedia, seperti lapangan olahraga dan ruangan keterampilan yang memungkinkan peserta didik untuk lebih nyaman dalam mengapresiasi prestasi akademik dan non akademiknya.

B. Penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia Di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu

1. Penerapan metode bermain sambil belajar

Belajar sambil bermain menjadi salah satu metode belajar yang efektif dan cukup menarik terutama di kalangan anak-anak. Melalui metode pembelajaran yang satu ini, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Belajar sembari bermain juga merupakan metode yang tidak membosankan, karena menyediakan media pembelajaran serta cara mengajar yang cukup menyenangkan. Metode belajar sambil bermain menjadi salah satu metode yang sebaiknya diperhitungkan oleh para guru dalam mendidik anak didik mereka. Berikut ini sebaiknya di perhitungkan dan layak di jalankan.

Pada penelitian ini, penulis mengobservasi mengenai penerapan pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar di kelas I MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu dengan mengobservasi ibu Sri selaku wali kelas I. Ibu Sri memilih menggunakan metode ini karena menurut beliau merupakan metode yang tepat bagi peserta didik kelas I. Sebagaimana wawancara yang telah dilakukan:

“Sebagai guru di kelas I saya harus memilih metode yang tepat karena karakteristik peserta didik di kelas ini sangat beragam yang mana masih sangat terpengaruh dengan situasi rumah dan masih sangat bergantung pada orang tuanya. Ada beberapa orang anak didik saya yang belum bisa pisah dengan orang tuanya dan terkadang menangis saat ditinggal. Sehingga saya harus memiliki kreatifitas dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga mereka merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. saya memilih untuk menggunakan metode ini karena menurut saya bermain sambil belajar memudahkan anak didik saya karena rentang umur mereka di kisaran 6-7 tahun yang mana masih senang untuk bermain.”¹

Dari wawancara di atas yang dilakukakan penulis dengan wali kelas I, dengan menggunakan metode pembelajaran bermain sambil belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia, menurut ibu Sri bahwa dengan penerapan metode pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di MI Muhammadiyah Nunu sebelum menerapkan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I, terlebih dahulu pendidik melakukan langkah-langkah dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pendidik dalam penerapan metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Memurumuskan tujuan yang hendak dicapai kemudian guru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan serta menentukan macam kegiatan bermain, menentukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan bahan, alat atau

¹Sri Sumiati, wali kelas I,”wawancara”, Ruang Guru, tanggal 13 juni 2022.

media yang digunakan dalam bermain. Pada tahap ini pendidik menyampaikan materi ajar pada pelajaran Bahasa Indonesia tema 7 “benda,hewan, dan tanaman di sekitarku”. Berikut wawancara penulis dengan wali kelas I:

“sebelumnya saya merancang RPP untuk skema pembelajaran bahasa Indonesia sehingga akan memudahkan saya pada proses pembelajaran. Pada tahap persiapan ini saya menjelaskan pada anak-anak tentang permainan yang akan dilakukan serta mempersiapkan semua yang dibutuhkan dan menjelaskan tentang materi mengenai manfaat benda, hewan dan tanaman di kehidupan sehari-hari”²

Dari wawancara di atas yang dilakukan penulis dengan wali kelas I, bahwa guru merancang RPP sebelum di mulainya proses pembelajaran. menurut Ibu Sri sumiati selaku wali kelas 1 sekaligus guru mata pelajaran bahwa pentingnya membuat RPP sebelum pembelajaran di mulai agar mengetahui apa saja yang perlu disiapkan dalam proses pembelajaran.

1. Materi pelajaran

Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan disampaikan khususnya materi Bahasa Indonesia kelas I sebelum masuk kelas yang bertujuan agar peserta didik mampu memahami materi melalui metode bermain sambil belajar. Adapun materi dalam menerapkan model pembelajaran ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah benda,hewan, dan tanaman di sekitarku.

2. Membuat Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Salah satu yang dilakukan guru sebelum melakukan proses pembelajaran ialah membuat perangkat pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Karena dengan adanya rencana pelaksanaan pembelajaran dapat mengarahkan, membimbing dan memudahkan pendidik dalam mengorganisir

² Sri Sumiati, wali kelas 1, ”wawancara”, Ruang Guru, tanggal 14 juni 2022.

langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Jadi, perangkat pembelajaran sangat penting bagi pendidik dalam proses pembelajaran.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dibagi menjadi 3 yaitu tahap pembukaan, tahap pelaksanaan dan tahap penutupan. Berikut wawancara dengan Ibu Sri:

“Dalam tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan yaitu pembukaan pelaksanaan dan penutup. Di tahap pembukaan saya memberikan arahan kepada anak-anak. Selanjutnya di tahap pelaksanaan kami akan memainkan permainan dimana semua anak akan berkumpul dalam formasi lingkaran besar dan saya akan menjelaskan aturan permainan dan kami akan melakukan gerakan tepukan berirama. Selanjutnya siswa pertama menyebutkan dua suku kata mengenai benda disekitar kemudian diikuti oleh seluruh siswa. Dan kata yang diucapkan harus berbeda”³

Dari wawancara di atas yang dilakukan penulis dengan wali kelas 1 bahwa ada tahap di dalam pelaksanaan pembelajaran dimana guru menjelaskan tahap permainan ini yang dilakukan bersama peserta didik. Dan mengarahkan peserta didik dalam proses belajar sambil bermain.

a. Tahap pembukaan

Pada tahap ini guru memberikan arahan kepada murid apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini para murid memainkan permainan yang sudah ditentukan dengan mengikuti rambu-rambu yang telah ditentukan pula. Cara permainan sebagai berikut:

³ Sri Sumiati, wali kelas 1, ”wawancara”, Ruang Guru, tanggal 14 juni 2022

Permainan 1

1. Pendidik mengajak siswa untuk berkonsentrasi lalu menjelaskan aturan permainan setahap demi setahap.
2. Siswa membantu sebuah lingkaran yang besar.
3. Ajak semua siswa untuk melakukan gerakan melakukan tepukan secara teratur dan berirama.
4. 2 kali tepukan di paha dan dua tepukan di depan dada.
5. Lakukan tepukan tersebut selama beberapa menit dengan irama yang teratur.
6. Seluruh siswa yang berkumpul, menyuarakan irama yang disesuaikan dengan tepukan ma-ri ki-ta ma-in te-puk na-ma kon-sen-tra-si mu-lai.
7. Mulai dengan menepuk paha 2 kali lalu tepukan tangan di depan dada juga 2 kali.
8. Beri jeda pada saat menyampaikan aturan.
9. Selanjutnya, siswa pertama menyebutkan nama hanya dengan 2 suku kata. Lanjutkan dengan jeda lalu saat tepukan di depan dada dimulai, siswa yang selanjutnya menyebutkan namanya.
10. Lakukan kegiatan ini secara bergilir hingga kembali ke peserta yang pertama.
11. Nama yang diucapkan tiap siswa harus berbeda dan jika ada yang sama, maka siswa akan dihukum sesuai dengan kesepakatan.

Permainan 2

1. Pendidik menjelaskan aturan permainan.
2. Pendidik menjelaskan tentang bagian tubuh hewan “burung”.
3. Pendidik memperagakan bagaimana burung terbang.
4. Peserta didik di minta mengikuti pendidik memperagakan sayap burung ketika terbang.
5. Pendidik bertanya pada peserta didik mengenai bagian tubuh burung seperti paruh, sayap, dan kaki.

Permainan 3

1. Pendidik menjelaskan aturan permainan
2. Pendidik mengajak seluruh peserta didik untuk menyanyikan lagu “kereta api”
3. Seluruh peserta didik berbaris dalam satu barisan dan menyanyikan lagu kereta api.
4. Kemudian pendidik akan berteriak menyebut nama peserta didik kemudian nyanyian terhenti dan peserta didik yang di sebut namanya menyebutkan nama satu hewan yang hidup di darat.
5. Setelah pemilihan, pendidik menjelaskan mengenai hewan darat.

1.Siswa bisa belajar sekaligus bermain dalam waktu yang bersamaan

Ada kalanya siswa merasa bosan dengan cara mengajar yang monoton. Hal ini membuat mereka tidak lagi tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan

oleh guru. Akibatnya, siswa mudah merasa jenuh dan konsentrasi yang tidak lagi terfokus pada pelajaran.

Melalui metode belajar sambil bermain, peserta didik mampu belajar seiring dengan kegiatan bermain. Melalui permainan, siswa bisa memahami ide serta konsep baru dalam proses belajar mereka. Alhasil, siswa akan mampu memahami materi yang diberikan oleh guru melalui sudut pandang yang belum mereka kenal sebelumnya.

Metode belajar sambil bermain, juga membuat siswa mampu melakukan kemungkinan dan percobaan-percobaan tertentu dengan variabel yang baru.

2. Guru dapat mengajak siswa belajar melalui permainan yang mereka buat

Keuntungan yang kedua, adalah guru bisa membuat siswa belajar melalui kegiatan bermain yang telah mereka atur sedemikian rupa. Melalui permainan yang menyenangkan, siswa dengan sendirinya akan mengikuti proses belajar sambil bermain yang dilakukan oleh guru.

3. Siswa bisa belajar beberapa jenis keterampilan

Belajar sambil bermain, bukan hanya menambah pengetahuan siswa melainkan juga menambah keterampilan siswa dalam beberapa hal. Melalui metode belajar sambil bermain, siswa bisa menambah keterampilan mereka dalam berpikir secara kritis, sportifitas, kerjasama dengan kelompok, dan menambah kreatifitas. Tujuan dilakukannya kegiatan belajar sambil bermain yang satu ini adalah untuk menciptakan suasana yang akrab antar siswa serta membangun konsentrasi. Sejalan dengan wawancara yang penulis lakukan dengan wali kelas I:

“Metode bermain sambil belajar ini sangat efektif di terapkan di kelas I karena anak-anak akan mudah menerima materi karena saya membuat

skema permainan yang sebisa mungkin membantu anak didik saya agar dapat berpikir kritis. Selain itu dengan bermain sambil belajar, anak-anak juga akan senang bekerja sama dan tetap sportif. Sehingga dari kegiatan bermain ini dapat mengakrabkan mereka sehingga tidak malu-malu lagi dalam bergaul.”⁴

Dari wawancara di atas bersama ibu Sri Sumiati selaku wali kelas 1 dan guru pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu dimana pembelajaran ini sangat tepat dilakukan pada kelas terendah, sehingga peserta didik lebih menangkap pembelajaran yang di berikan oleh guru serta dapat beradaptasi di lingkungan pembelajaran.

4. Tahap penutupan

Pada tahap ini guru memberikan reward kepada murid yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar. Selain memberi reward guru memberikan arahan kepada anak yang belum baik dan benar dalam bermain dan menyuruh mengulangi lagi sampai bisa melakukan dengan baik dan benar. Kemudian guru memberikan reward hadiah untuk peserta didik.

C. Faktor pendukung dan penghambat metode pembelajaran bermain sambil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu

1. Faktor pendukung metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu

Walaupun metode bermain sambil belajar merupakan metode yang terbilang efektif, namun ada beberapa faktor penghambat dalam pelaksanaannya diantaranya karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Sebagian besar peserta didik kelas I senang mengikuti pembelajaran sambil bermain namun ada beberapa

⁴ Sri Sumiati, wali kelas 1, "wawancara", Ruang Guru, tanggal 14 juni 2022.

anak yang karakteristiknya tidak mudah bergaul terkadang membuat pendidik sedikit kesulitan terutama pada usia di rentang kelas I yang terbilang masih butuh perhatian sehingga pendidik harus memberikan perhatian kepada peserta didik tersebut yang mana dapat membuat pendidik merasa kesulitan untuk mengurus satu persatu. Selain itu ada juga peserta didik yang kurang konsentrasi, ada peserta didik yang hanya diam saat diajak bermain. Hal-hal tersebut dapat menjadi faktor penghambat dalam penerapan metode pembelajaran bermain sambil belajar ini karena kurang aktifnya siswa dapat membuat kegiatan belajar mengajar agak terhambat. Adapun di dukung oleh wawancara dengan wali kelas I:

“pada proses pembelajaran ada anak yang kurang aktif, ada yang cepat menangis kalau diajak bicara, ada yang hanya diam, ada yang ceria, ada yang suka usil pada temannya, pada rentang usia anak didik di kelas I memang masa-masa mereka untuk bermain daripada fokus pada pelajaran. Jika tidak terarahkan maka metode bermain sambil belajar tidak akan efektif karena pastinya anak-anak hanya akan bermain saja tanpa mengambil pelajaran. Terkadang bagi saya agak sulit untuk mengarahkan ana-anak satu persatu karena memang sifat mereka beda-beda”⁵

Dari wawancara di atas yang dilakukakan penulis dengan wali kelas I, bahwa dimana guru berperan penting dalam proses pembelajaran bermain sambil belajar karna dengan sifat peserta didik yang ber beda-beda. sehingga penerapan metode pembelajaran ini membantu peserta didik untuk fokus pada pelajaran yang di berikan.

Bermain adalah hal yang sangat penting bagi anak-anak karena dengan bermain mereka dapat mengaktualisasikan dirinya sendiri. Selain itu penting juga bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka karena bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, dan sistem komunikasi. Khususnya di sekolah dasar masih dalam

⁵ Sri sumiati, wali kelas 1, "wawancara", Ruang Guru, tanggal 14 juni 2022.

tahap perkembangan yang mana keseharian mereka lebih berfokus pada bermain, jadi sebagai guru yang profesional kita dapat menyuguhkan pembelajaran yang lebih menarik motivasi dan menyenangkan bagi peserta didik dan nantinya juga hasil belajar peserta didik dapat menjadi lebih baik. Permainan dalam pembelajaran peserta didik akan merasa termotivasi tanpa mereka sadari ada pembelajaran di tengah permainan tersebut.

Dapat di simpulkan faktor penghambat dalam penerapan pembelajaran metode bermain sambil belajar yakni menuntut keterlibatan guru lebih banyak, perlu perencanaan yang cermat dan pengaturan permainan yang tepat, pembelajaran dengan permainan memerlukan waktu yang lebih banyak serta perlu pengamatan yang cermat terhadap kegiatan anak selama permainan agar dapat melakukan penilaian proses dan hasil belajara peserta didik.

Uraian di atas di dukung oleh wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas 1 ibu Sri Sumiati berikut:

“Kendala yang saya hadapi dalam menerapkan metode bermain sambil belajar dimana untuk penerapannya memerlukan inovasi-inovasi baru di setiap pertemuan. Waktu yang diperlukan juga menjadi lebih banyak dari biasanya agar pembelajaran lebih efektif.”⁶

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa faktor penghambt dalam penerapan pembelajaran metode bermain sambil belajar guru di tuntut menjadi lebih kreatif dalam penerapannya sehingga dalam pelaksanaannya peserta didik mampu memahami dengan mudah materi yang diajarkan.

⁶ Sri Sumiati, wali kelas 1, "wawancara", Ruang Guru, tanggal 15 juni 2022.

2. Faktor pendukung metode bermain sambil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu

Selain faktor penghambat metode bermain sambil belajar di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu memiliki faktor pendukung diantaranya peserta didik di tuntut untuk terus berkreasi dan berinovasi dalam pembelajaran. Didukung oleh wawancara dengan wali kelas I:

“metode bermain sambil belajar ini menuntut saya untuk terus berkreasi dan kreatif memilih dan membuat permainan yang menyenangkan bagi anak-anak agar mereka senang dan paham akan materi ajar.”⁷

Dengan dituntutnya pendidik untuk terus berkreasi sehingga kompetensi pendidik akan terus meningkat. Selain itu dengan telaten dan sabar, pendidik akan paham akan karakteristik setiap peserta didiknya.

“dengan metode ini saya bisa melihat perbedaan karakteristik setiap anak didik saya. Walaupun ada beberapa yang sulit berkonsentrasi namun apabila sabar mereka pasti akan terbuka dan mulai berbaur. Hal ini akan membuat bangga saya, jujur saja karena bagi saya perkembangan peserta didik merupakan hal yang akan membantu mereka baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain”⁸

Dapat disimpulkan bahwa metode bermain sambil belajar memiliki faktor pendukung yaitu pendidik dapat terus berinovasi dan berkreasi untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam membuat permainan-permainan yang akan menstimulasi perkembangan peserta didik. Sehingga dapat dilihat bahwa metode ini tidak hanya bermanfaat bagi pesera didik namun juga bagi pendidik itu sendiri.

⁷ Sri Sumiati, wali kelas 1, "wawancara", Ruang Guru, tanggal 15 juni 2022.

⁸ Sri Sumiati, wali kelas 1, "wawancara", Ruang Guru, tanggal 15 juni 2022.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota. Dari hasil uraian dan analisis data yang penulis dapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tentang penerapan metode bermain sambil belajar. Maka dapat diambil kesimpulan berikut:

1. Penerapan metode bermain sambil belajar menjadi salah satu metode belajar yang efektif dan cukup menarik terutama di kalangan anak-anak. Melalui metode pembelajaran yang satu ini, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Belajar sembari bermain juga merupakan metode yang tidak membosankan, karena menyediakan media pembelajaran serta cara mengajar yang cukup menyenangkan. Metode belajar sambil bermain menjadi salah satu metode yang sebaiknya diperhitungkan oleh para guru dalam mendidik anak didik mereka. Berikut ini sebaiknya di perhitungkan dan layak di jalankan. Adapun langkah-langkah pendidik dalam penerapan metode bermain sambil belajar:

- a. Tahap persiapan

Memurumuskan tujuan yang hendak dicapai kemudian guru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan serta menentukan macam kegiatan bermain, menentukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan bahan, alat atau media yang digunakan dalam bermain.

b. Tahap pelaksanaan

1. Tahap pembukaan
2. Tahap pelaksanaan
3. Tahap penutupan

c. Tahap penutupan

Pada tahap ini guru memberikan reward kepada murid yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar.

1. Faktor penghambat Metode Bermain Sambil Belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu.

Walaupun metode bermain sambil belajar merupakan metode yang terbilang efektif, namun ada beberapa faktor penghambat dalam pelaksanaannya diantaranya karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Sebagian besar peserta didik kelas I senang mengikuti pembelajaran sambil bermain namun ada beberapa anak yang karakteristiknya tidak mudah bergaul terkadang membuat pendidik sedikit kesulitan terutama pada usia di rentang kelas I yang terbilang masih butuh perhatian sehingga pendidik harus memberikan perhatian kepada peserta didik tersebut yang mana dapat membuat pendidik merasa kesulitan untuk mengurus satu persatu. Selain itu ada juga peserta didik yang kurang konsentrasi, ada peserta didik yang hanya diam saat diajak bermain. Hal-hal tersebut dapat menjadi faktor penghambat dalam penerapan metode pembelajaran bermain sambil belajar ini karena kurang aktifnya siswa dapat membuat kegiatan belajar mengajar agak terhambat.

2. Faktor pendukung Metode Bermain Sambil Belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu

Selain faktor penghambat metode bermain sambil belajar di MI Muhammadiyah Nunu Kota Palu memiliki faktor pendukung diantaranya peserta didik di tuntut untuk terus berkreasi dan berinovasi dalam pembelajaran.

kendala dalam penerapan pembelajaran metode bermain sambil belajar yakni menuntut keterlibatan guru lebih banyak, perlu perencanaan yang cermat dan pengaturan permainan yang tepat, pembelajaran dengan permainan memerlukan waktu yang lebih banyak serta perlu pengamatan yang cermat terhadap kegiatan anak selama permainan agar dapat melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan metode bermain sambil belajar di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu, ada beberapa hal yang penulis ingin sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hendaknya dapat memaksimalkan sarana dan prasarana sekolah dalam penerapan metode bermain sambil belajar, khususnya selama proses pembelajaran.
2. Bagi guru, dikarenakan penerapan metode bermain sambil belajar ini dapat dijadikan alternatif atau solusi pembelajaran, maka guru harus ikut berperan dalam mensosialisasikan penerapan metode bermain sambil belajar kepada warga sekolah agar penggunaan pembelajaran ini dapat diimplikasikan oleh semua pihak pengajar.

3. Bagi penulis selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan penelitian lanjutan sehingga hasil yang diperoleh dapat berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyasa, Strategi Pembelajaran PAUD (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017)
- B.E.F. Montolalu dkk, *Bermain Dan Permainan Anak*.(Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka,2012)
- Fadillah M. *Buku Ajar Bermain Dan Permainan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002
- Hariyanto Suyono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya 2012
- Ahcmadi dan Chalid Narbuka. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012.
- Cahyani Isah. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta. Dirjen Pendidikan Islam Depag RI. 2013.
- Chan Faizal. *Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Universitas Jambi. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar: Nomor 1 Juni 2017.
- Devianti Rina. “Bahasa Sebagai Cerminan”. Jurnal Tarbiyah. Vol. 24, no. 2 Tahun 2017.
- Gede A.A. Agung. *Penelitian tindakan kelas*. Makalah di sajikan pada worskop jurusan PGSD FIP Undiksha 2010
- Hanna. ” Pembelajaran Bahasa Indonesia Mau Dibawa Ke Mana?“. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. Vol.13, No.1 Tahun 2014.
- Hermawan Iwan. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, & Mixed Methode*. Kuningan : Hidayatul Qur’an Kuningan. 2019.
- Holis Ade. *Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Dan Kognitif Anak Usia Dini*. Garut: UNIGA. 2016

- Johan Setiawan dan Albi Anggito. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Jejak, 2018.
- Konsorsium Dosen. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Surabaya: Lapis PGMI. 2009.
- Mardawani. *Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: DeePublish. 2020.
- Moleong J Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2015.
- Musbikin. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. 2010
- Puspita Sari Inda. "Pentingnya Pemahaman Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia Sebagai Pemersatu Negara Kesatuan Republik Indonesia (Nkri)". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa Tahun 2015*.
- Raco. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia. 2010.
- Risaldy dan Conny R.Semiawan. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. Kudus: Tarbiyah STAIN. 2014.
- Rukajat. *Pendekatan*. 52.
- Saifullah. *Pendidikan Dasar Pada Daerah Tertinggal*. Yogyakarta: State Islam University Sunan Kalijaga. 2006
- Setiorini Indah. *Penggunaan Media Permainan Kartu Koarted Pada Pelajaran IPS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. JPGSD. Universitas Surabaya: 01, Nomor 02 2013
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. 2017.
- Sugiono. *Memahami Penelitian Kualitatif. Kuantitatif dan R&D*. Bandung. cet.19, CV. Alvabeta. 2013.
- Syafii Ahmad. *Perluasan Dan Pemeratas Akses Kependidikan Daerah 3T* . Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 2016

- Syarfalaila. *"Manajemen Peningkatan Kinerja Guru Di sekolah Daerah Terpencil*
Tesis diterbitkan. Jurusan Administrasi/Manajemen Pendidikan.
Universitas Bengkulu. Bengkulu, 2013.
- Syarfalaila. *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru Di Sekolah Daerah Terpencil*
Bengkulu:Universitas Bengkulu. 2013
- Syofnidahifrianti. *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil*
Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah. Lampung. Jurnal Pendidikan Dan
Pembelajaran Dasar: 2, Nomor 2 Desember 2015
- Tarjiah Indina. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Bagi Siswa*
Berkesulitan Belajar Di Sekolah Dasar Inklusi.. Jurnal Ilmiah, Jakarta
Timur: 10, Nomor 2, Desember 2015
- Thahir. *Psikologi Perkembangan.* Bandung: PT Pustaka. 2012
- Yohanes dan R. Sudarwo. *Model Pembelajaran Teknik Lompat Jangkit Dengan*
Metode Bermain Di Sekolah Dasar. Universitas Terbuka: 17. Nomor 3.
Mei 2011

DOKUMENTASI

Gambar Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nunu Kota Palu



Gambar Penyerahan Surat Izin Penelitian





Gambar Wawancara Guru



Gambar Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar



Gambar Persiapan Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar





Gambar Pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar





Gambar Evaluasi Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. IDENTITAS PRIBADI

Nama Lengkap : Dian Lutfi Mualfa
Tempat & Tanggal Lahir : Palu, 27 April, 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM : 18.1.04.0056
Status : Belum Menikah

Riwayat Pendidikan

- a. SDN N 1 Rerang : 2006-2012
- b. SMPN 19 Palu : 2012-2015
- c. SMAN 1 Sigi : 2015-2018

B. IDENTITAS ORANG TUA

AYAH

Nama : Suriyanto
Tempat & Tanggal Lahir : Jawa Timur, 05 Maret 1970
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Jln.Simoroa Desa Pombewe

IBU

Nama : Zalna
Tempat & Tanggal Lahir : Pombewe, 21 Januari 1976
Pekerjaan : URT
Alamat : Jln.Simoroa Desa Pombewe