

**PENERAPAN METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN
MELALUI LAGU DALAM MENINGKATKAN
SEMANGAT BELAJAR ANAK USIA DINI 5-6
TAHUN DI TK PERMATA KABUPATEN
MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*

Oleh

SAIMAH PUTRI

NIM. 2120600018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENERAPAN METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN
MELALUI LAGU DALAM MENINGKATKAN
SEMANGAT BELAJAR ANAK USIA DINI 5-6
TAHUN DI TK PERMATA KABUPATEN
MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*

Oleh

SAIMAH PUTRI

NIM. 2120600018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENERAPAN METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN
MELALUI LAGU DALAM MENINGKATKAN
SEMANGAT BELAJAR ANAK USIA DINI 5-6
TAHUN DI TK PERMATA KABUPATEN
MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*

**Oleh
SAIMAH PUTRI
NIM.2120600018**

PEMBIMBING I

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

PEMBIMBING II

Agung Kaisar Siregar, M.Pd.
NIP. 199109082025211024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING SKRIPSI

Hal : Skripsi
An. Saimah Putri

Padangsidempuan, September 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Saimah Putri yang berjudul, **“Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal.”** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I



Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

PEMBIMBING II



Agung Kaisar Siregar, M.Pd
NIP. 199109082025211024

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Saimah Putri

NIM : 2120600018

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Hak Bebas Royalty Noneksklusif (Non Exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal.** Dengan hak bebas Royalty Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 1 September 2025

Saya yang Menyatakan,


Saimah Putri
NIM. 212060027


METERAI TEMPEL
D7ANX035496619

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saimah Putri
NIM : 2120600018
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Analisis : Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini Di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 1 September 2025
Saya yang menyatakan,



Saimah Putri
NIM.21600018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Saimah Putri
NIM : 2120600018
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu
Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-6
Tahun di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal.

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

Sekretaris

Agung Kaisar Siregar, M.Pd.
NIP. 19910908 202521 1 024

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

Agung Kaisar Siregar, M.Pd.
NIP. 19910908 202521 1 024

Sakinah Siregar, M. Pd.
NIP.19930105 202012 2 010

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Ruang Ujian Sidang Munaqasyah Prodi PIAUD
Tanggal	: Selasa, 11 November 2025
Pukul	: 08.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai	: Lulus/80,75 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif	: 3.55
Predikat	: Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu Dalam
Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di
TK Permata Kabupaten Mandailing Natal.

Nama : Saimah Putri

NIM : 2120600018

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan
dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).



Padangsidimpuan, Agustus 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Saimah Putri
NIM : 2120600018
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya semangat belajar anak kelompok B usia 5-6 tahun yang ditandai dengan kurangnya antusiasme, mudah bosan, dan sulit mempertahankan konsentrasi selama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar anak usia dini melalui penerapan metode belajar sambil bermain dengan media lagu di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B TK Permata Kabupaten Mandailing Natal. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan perhitungan persentase ketercapaian indikator. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap semangat belajar anak setelah penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu. Pada pra-tindakan, rata-rata persentase ketercapaian hanya 1,58% (kategori Belum Berkembang). Setelah tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata persentase 50,8% (Berkembang Sesuai Harapan) namun belum mencapai target, karena sebagian anak masih pasif dan kurang percaya diri. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II meliputi pemilihan lagu dengan lirik yang jelas, gerakan sederhana, pemberian motivasi yang konsisten, serta suasana belajar yang lebih interaktif. Hasilnya, hampir seluruh anak mencapai dengan rata-rata persentase 89,16% kategori (Berkembang Sangat Baik) menunjukkan keterlibatan aktif, konsentrasi yang baik, serta ekspresi positif selama pembelajaran. Dengan demikian, penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu terbukti efektif untuk meningkatkan semangat belajar anak usia dini. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif anak, dan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: semangat belajar, belajar sambil bermain, lagu.

ABSTRACT

Name : Saimah Putri
NIM : 2120600018
Study Program : Early Childhood Islamic Education
Judul : *The Implementation of the Learning by-Playing Method Throught Songs to Increase Learning Enthusiasm of Early Childhood Ages 5-6 Years at TK Permata Mandailing Natal Regency*

Background of this research is the low learning enthusiasm of Group B children aged 5–6 years, characterized by a lack of enthusiasm, easy boredom, and difficulty maintaining concentration during learning activities. This study aims to increase early childhood learning enthusiasm through the implementation of the learning-by-playing method using songs at TK Permata, Mandailing Natal Regency. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kurt Lewin model, conducted in two cycles, each consisting of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 15 Group B children at TK Permata, Mandailing Natal Regency. Data were collected through observation and documentation and analyzed descriptively and qualitatively, with percentage calculations of indicator achievement. The results showed a significant improvement in children's learning enthusiasm after applying the learning-by-playing method through songs. In the pre-action stage, the average achievement percentage was only 1.58% (Not Yet Developed category). After the first cycle, the average percentage increased to 50.8% (Developing as Expected category), but the target had not yet been achieved, as some children remained passive and lacked self-confidence. Improvements made in the second cycle included selecting songs with clear lyrics, using simple movements, providing consistent motivation, and creating a more interactive learning atmosphere. As a result, almost all children achieved an average percentage of 89.16% (Very Well Developed category), demonstrating active participation, good concentration, and positive expressions during learning activities. Thus, the implementation of the learning-by-playing method through songs has proven effective in increasing early childhood learning enthusiasm. This method can create an enjoyable learning environment, encourage active participation, and serve as an alternative learning strategy in early childhood education.

Keywords: *learning enthusiasm, learning by playing, songs.*

ملخص

الاسم	: سايما بوتري
نيم	: ٢١٢٠٦٠٠٠١٨
برنامج الدراسة	: التربية الإسلامية للطفولة المبكرة
عنوان التحليل	: تطبيق طريقة التعلم من خلال اللعب باستخدام الأغاني لزيادة حماس التعلم لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و ٦ سنوات في روضة أطفال بيرماتا في مقاطعة ماندابيلينغ ناتال.

تتمثل خلفية هذه الدراسة في انخفاض دافع التعلم لدى الأطفال في المجموعة باء الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ و ٦ سنوات، والذي يتسم بانعدام الحماس والملل وصعوبة الحفاظ على التركيز أثناء التعلم. تهدف هذه الدراسة إلى زيادة دافع التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال تطبيق طريقة التعلم القائمة على اللعب باستخدام الأغاني في روضة أطفال بيرماتا في مقاطعة ماندابيلينغ لكورت لويين، والذي تم تنفيذه ناتال. استخدمت هذه الدراسة نهج البحث العملي في الفصل الدراسي على مدار دورتين، تتكون كل منهما من مراحل التخطيط والتنفيذ والمراقبة والتفكير. كان موضوع البحث ١٥ طفلاً في المجموعة ب في روضة أطفال بيرماتا في مقاطعة ماندابيلينغ ناتال. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والتوثيق، ثم تم تحليلها وصفيًا ونوعيًا عن طريق حساب النسبة المئوية لتحقيق المؤشر. أظهرت النتائج زيادة كبيرة في حماس الأطفال للتعلم بعد تطبيق طريقة التعلم من خلال اللعب باستخدام الأغاني. في مرحلة ما قبل التنفيذ، كانت النسبة المئوية المتوسطة للإنجاز ١,٥٨٪ (فئة "لم يتم التطوير بعد"). بعد التنفيذ في الدورة الأولى، كانت هناك زيادة في النسبة المئوية المتوسطة بنسبة ٥٠,٨٪ (تم التطوير كما هو متوقع) ولكنها لم تصل إلى الهدف، لأن بعض الأطفال كانوا لا يزالون سلبيين ويفتقرون إلى الثقة. تضمنت التحسينات التي تم إجراؤها في الدورة الثانية اختيار أغاني ذات كلمات واضحة وحركات بسيطة وتحفيز متسق وأجواء تعليمية أكثر تفاعلية. ونتيجة لذلك، حقق جميع الأطفال تقريبًا نسبة متوسطة بلغت ٨٩,١٦٪ في فئة "متطور جدًا"، حيث أظهروا مشاركة نشطة وتركيزًا جيدًا وتعبيرات إيجابية أثناء التعلم. وبالتالي، أثبت تطبيق طريقة التعلم من خلال اللعب باستخدام الأغاني فعاليتها في زيادة الحماس للتعلم في مرحلة الطفولة المبكرة. هذه الطريقة قادرة على خلق جو تعليمي ممتع، وتشجيع المشاركة النشطة للأطفال، ويمكن استخدامها كاستراتيجية تعليمية بديلة في التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة.

الكلمات المفتاحية: الحماس للتعلم، التعلم من خلال اللعب، الأغاني

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dengan judul “Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal” Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, nabi agung pembawa petunjuk dan rahmat bagi seluruh umat islam. Semoga kita semua memperoleh syafaat beliau di hari akhir nanti.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akademik dan meraih gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Dalam proses penulisannya, peneliti menghadapi berbagai tantangan dan keterbatasan kemampuan. Namun, berkat rahmat-Nya dan petunjuk-Nya serta bimbingan dosen pembimbing dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah dengan sabar meluangkan waktunya, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan yang sangat berharga bagi penulis
2. Bapak Agung Kaisar Siregar, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan saran demi penyusunan skripsi ini
3. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah memberikan wadah dan perhatian

terhadap segala keluh kesah kami sebagai mahasiswa PIAUD selama menjalani masa perkuliahan.

4. Prof. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Prof. Erawadi, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, dan Bapak Dr. Anhar, M.A., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan
5. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan Wakil Dekan beserta Stafnya.
6. Bapak dan Ibu Staf Akademisi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, khususnya Ibunda dan Ayahanda dosen PIAUD yang telah mendidik, mendukung, dan mensupport kami selama perkuliahan, yaitu para ibunda yang cantik-cantik Sakinah Siregar, M.Pd., Bunda Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd., Bunda Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi., Bunda Rahmadani Tanjung, M.Pd., Bunda Sardiah Srikandi, M.Pd., Bunda Dina Khairiah, M.Pd., dan Dr. Lis Yulianti Syafridah Siregar, S.Psi., M.A. serta bapak Agung Kaisar Siregar, M.Pd.
7. Bapak Zulkarnain Ali Siddik, S. Pd. S. Kom. M.Pd, Ibu Rini Angraini, S.Pd. beserta guru-guru yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian.

8. Teristimewa kepada orang tua peneliti ayahanda tercinta ayah Fahmi Nasution dan ibu tercinta disebut dengan bataknya (umakku) tercinta Aminah Gultom, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anak perempuan yang ke-4 ini untuk menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka sendiri hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar. terimakasih kepada ayah dan umak atas segala do'a, kerja keras, dan pengorbanan yang tak pernah putus, kuliah ini bukan hanya tentang cita-citaku, tapi juga mimpi kita bersama, semoga kelak aku bisa membalas semua cinta dan jerih payah kalian, terimakasih atas dukungan, doa, motivasi, dan pesan yang tiada hentinya hingga saya menjadi seorang yang berpendidikan
9. Sahabat saya yang sudah saya anggap sebagai saudara kandung grup kumpulan orang-orang sukses, Mirnawati simatupang, Lisda Febriani Harahap, dan Sinta Adelia Hasibuan yang selalu peneliti repotkan selama 3 tahun ini. Kehadiran kalian serta kebersamaan yang memberi warna kebahagiaan dan sumber kekuatan selama masa studi hingga penyusunan skripsi ini. Teman-teman seperjuangan saya program studi pendidikan anak usia dini (Piaud), khususnya girls Piaud 1 yang telah membantu, memberikan masukan dan kritik.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan. Tidak ada ungkapan yang lebih indah selain memanjatkan doa dan menyerahkan segala urusan kepada Allah SWT. Semoga setiap kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang

setimpal dari-Nya. Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi sebagai sumber ilmu pengetahuan dan membawa manfaat, baik bagi peneliti sendiri maupun bagi para pembaca.

Padangsidimpuan, 11 November 2025

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Saimah Putri', with a stylized flourish at the end.

Saimah Putri
NIM. 2120600018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKIRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN KEBENARAN DAN KEABSAHAN DOKUMEN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... iv

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR TABELx

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang1

B. Identifikasi Masalah4

C. Batasan Masalah.....4

D. Batasan Istilah5

E. Rumusan Masalah5

F. Tujuan Penelitian6

G. Manfaat Penelitian.....6

H. Indikator Tindakan7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....8

A. TinjauanTeori8

1. Bermain Sambil Belajar.....8

a. Pengertian Bermain Sambil Belajar.....8

b. Teori-Teori Belajar Melalui Bermain10

c. Manfaat Belajar Sambil Bermain12

d. Macam-Macam Bermain16

e. Tahapan Perkembangan Bermain21

2. Lagu23

a. Contoh Lagu25

b. Gerak Lagu	25
c. Tujuan Gerak Dan Lagu	26
3. Pengertian Semangat Belajar	27
4. Anak Usia Dini	30
a. Pengertian Anak Usia Dini	30
b. Karakteristik Anak Usia Dini	32
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	
B. Jenis Dan Metode Penelitian	40
C. Latar dan Subjek Penelitian	43
D. Instrumen Pengumpulan Data	44
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	45
F. Sumber Data	49
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	49
H. Teknik Analisis Penelitian	49
I. Sistematika Penulisan	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	52
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	52
B. Deskripsi Hasil Penelitian	52
1. Kondisi Awal	52
2. Siklus I	57
3. Siklus II	67
C. Pembahasan Hasil Penelitian	81
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi Penelitian	85
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Agenda/Perencanaan Penyusunan Skiripsi	40
Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal/Pratindakan Proses	55
Tabel 4.2 Daftar Nama-Nama Anak	55
Tabel 4.3 Daftar Ceklis Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Lagu Siklus I Pertemuan I	62
Tabel 4.4 Daftar Ceklis Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Lagu Siklus I Pertemuan 2	66
Tabel 4.5 Daftar Ceklis Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Lagu Siklus II Pertemuan I	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam penyelenggaraan pendidikan atau pembelajaran ada berbagai metode yang dilakukan oleh para pendidik diantaranya adalah metode belajar sambil belajar. Pada hakikatnya, dua macam metode tersebut sama-sama saling mendukung dalam proses belajar anak usia dini. Pada umumnya, dalam proses pendidikan pada anak usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih suka bermain, Maka para pendidik memanfaatkan hal ini untuk mendidik mereka dengan cara bermain mereka sekaligus mengasah keterampilan dan kemampuan.¹

Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat. Diseluruh dunia anak bermain. Bermain bagi anak bagaikan bekerja bagi manusia dewasa. Ada anak-anak yang bermain dengan patut, namun ada juga yang bermain “cukup berbahaya” mereka lakukan sebagai kanak-kanak. Peran pendidikanlah untuk mengawal bagaimana permainan dapat menumbukembangkan mereka secara patut dan utuh sebagai anak manusia.

¹Fitri Wahyuni and Suci Midsyahri Azizah, “Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini,” *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan* vol 15, no. 01 (2020): 161–79,

Para ahli psikologi berpendapat bahwa masa pendidikan usia dini merupakan masa usia emas (*golden age*). Pemberian pendidikan yang tepat pada masa ini berpengaruh sangat signifikan bagi prestasi belajar pada jenjang pendidikan berikutnya. Pendidikan anak usia dini dapat memberi andil bagi peningkatan mutu sumber daya manusia. Pada fase usia emas ini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik menyangkut pertumbuhan fisik dan motoriknya, perkembangan watak dan moralnya, serta emosional dan intelektualnya.

Pada usia dini, anak mulai belajar mengembangkan kemampuan aspek perkembangannya. Usia emas itu datang hanya sekali dan tidak dapat terulang lagi pada fase berikutnya. Oleh karena itu, masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting untuk meningkatkan seluruh potensi kecerdasannya. Anak pada usia dini harus mendapatkan beragam stimulasi yang merangsangnya, utamanya pengembangan kepribadian dan potensi diri baik psikis dan fisik yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni sesuai dengan tahap perkembangan anak. Belajar sambil bermain merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak sesuai kompetensinya.

Belajar sambil bermain dapat menumbuhkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran karena metode ini membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep-konsep baru melalui pengalaman

langsung dan interaksi aktif. Selain itu, permainan yang edukatif juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta meningkatkan kreativitas dan rasa ingin tahu mereka. Dengan demikian, belajar tidak lagi terasa sebagai kewajiban, melainkan menjadi kegiatan yang menyenangkan dan dinanti-nanti

Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak². Permainan yang digunakan di pendidikan anak usia dini merupakan permainan yang merangsang aktivitas anak dan menyenangkan. Untuk itu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran di tingkat usia dini. berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal pendekata ini belum dimanfaatkan secara optimal. Masih banyak guru atau pendidik yang mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang terkadang membuat anak cepat bosan dan kehilangan minat belajar. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran salah satunya melalui penerapan metode belajar sambil bermain dengan lagu untuk meningkatkan semangat belajar anak usia dini.

Upaya meningkatkan semangat belajar anak usia dini di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal saya ingin memperkenalkan belajar sambil bermain melalui lagu dimana lagu salah satu yang menyenangkan

²Nita Apriyani, Hibana Hibana, and Susilo Suhrahman, "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 126–40.

bagi anak ketika pembelajaran dimulai. Melalui metode belajar sambil bermain melalui lagu dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan perkembangan anak usia dini sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain meningkatkan semangat belajar anak usia dini, ketika anak usia dini menyanyikan lagu dapat mengembangkan aspek bahasanya. Jadi metode belajar sambil bermain melalui lagu memiliki peran bagi anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti memilih judul penelitian “ **Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahu Di Tk Permata Kabupaten Mandaling Natal** “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas. Dapat diidentifikasi masalah berikut :

Anak merasa cepat bosan dikarenakan pembelajaran yang terlalu monoton sehingga anak kurang semangat belajar dan tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah diatas, permasalahan dibatasi pada penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak di Tk Permata Kabupaten Mandailing Natal

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pengertian istilah dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan sebagai berikut :

1. Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada tahap ini, anak mengalami perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional dan bahasa yang sangat pesat.
2. Belajar sambil bermain adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan tujuan pendidikan. Dalam pendekatan ini, anak-anak melakukan berbagai kegiatan bermain yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, sosial, emosional, dan bahasa.
3. Lagu adalah rangkaian nada, irama, dan lirik yang dinyanyikan untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dalam konteks anak usia dini, lagu digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.³Lagu membantu anak memahami konsep-konsep tertentu, menghafal informasi serta mengembangkan aspek-aspek perkembangan seperti kemampuan bahasa, motorik, sosial.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah diatas sebagai berikut :

³Budi Iskandar, "Bermain Sambil Belajar: Konsepsi Guru Dalam Mengelola Permainan Anak Usia Dini Di PAUD," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2021): 461–66.

Bagaimanakah metode belajar sambil bermain melalui lagu dapat meningkatkan semangat belajar anak usia dini di Tk Permata Kabupaten Mandailing Natal?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas adapun tujuan penelitian diatas sebagai berikut adalah :

Untuk mengetahui metode belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak usia dini di Tk Permata Kabupaten Mandailing Natal.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat bermanfaat sebagai suatu karya ilmiah khususnya bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) serta memperkaya ilmu pengetahuan khususnya tentang upaya meningkatkan semangat belajar anak melalui lagu.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, anak mendapatkan stimulasi melalui kegiatan belajar yang tepat dan menyenangkan sehingga lagu dapat meningkatkan semangat belajar anak.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan serta dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai bahan dan masukan dalam memahami sistem belajar serta lebih membuat situasi belajar dikelas lebih menyenangkan.

- c. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya dengan kajian terlebih dahulu

H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan pada penelitian ini adalah penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak di Tk Permata Kabupaten Mandailing Natal. Adanya penerapan langkah-langkahnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Belajar Sambil Bermain

a. Pengertian Belajar Sambil Bermain

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. 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.⁴

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. Ada dua pemikiran umum tentang bagaimana sebuah permainan dapat berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir divergen. Pertama yaitu anggapan bahwa bermain

⁴Wiwik Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini," *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2017): 106–17.

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, kepura-puraan yang menjadi ciri banyak permainan anak kecil. Seorang anak usia dini, pada umumnya, memiliki pandangan terhadap segala sesuatu sebagai hal yang utuh yang berwujud konkret dan langsung dirasakan dan dialami olehnya.

Menurut para ahli Menurut *MJ Langeveld*, aktivitas utama anak-anak adalah bermain.⁵ Vygotsky menganggap bermain sebagai alat sosialisasi, di mana anak belajar dari interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar.⁶ Anak usia 5-6 tahun cara belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak, Guru dapat membangun semangat anak dengan bernyanyi. Selain itu lirik lagu juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi. Sehingga anak terbantu dalam memahami makna dari lagu yang dinyanyikan.

⁵Dyah Aris Susanti, "Konsep Belajar Melalui Bermain Pada Anak Sejak Usia Dini," *Al-Ibtida'* Vol.07, No, no. 02 (2019): 120–35.

⁶Siti Nurhayati, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI," *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini* vol 4 no 1 (2021): 1–13.

Dengan demikian, cara belajar anak memiliki beberapa karakter khusus yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belajar melalui gerakan reflek dan aktifitas tubuhnya.
2. Belajar memerankan perasaan dan hati nuraninya.
3. Belajar sambil bermain.
4. Belajar melalui komunikasi, interaksi, dan sosialisasi.
5. Belajar dari lingkungan.
6. Belajar memenuhi hasrat dan kebutuhan.

Berangkat dari hal-hal yang dimiliki anak, setiap pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada anak sehubungan dengan cara dan kebiasaan anak usia dini sebagaimana diuraikan di atas.

b. Teori–Teori Belajar Melalui Bermain

Teori-teori Belajar melalui Bermain dalam membahas konsep belajar melalui bermain pada anak usia dini, terdapat dua jenis teori yang berusaha memberikan penjelasan mengenai hal tersebut. Penjelasan mengenai alasan anak-anak senang bermain sejak usia dini dapat ditinjau dari teori klasik.

1. Teori Klasik

Teori klasik mengemukakan empat alasan utama mengapa anak-anak gemar bermain, yaitu karena kelebihan energi, kebutuhan akan rekreasi dan relaksasi, dorongan insting, serta proses rekapitulasi.⁷

⁷Susanti, “Konsep Belajar Melalui Bermain Pada Anak Sejak Usia Dini.”

a. Kelebihan Energi

Menurut teori ini, anak-anak memiliki energi yang diperlukan untuk mempertahankan kehidupan. Dalam kondisi normal, kelebihan energi tersebut disalurkan melalui aktivitas bermain.

b. Rekreasi dan Relaksasi

Teori ini berpendapat bahwa bermain berfungsi untuk menyegarkan kembali tubuh anak. Setelah energi mereka terkuras untuk berbagai aktivitas, bermain membantu memulihkan semangat dan energi, sehingga anak menjadi lebih aktif dan ceria.

c. Insting

Dalam teori ini, bermain dianggap sebagai perilaku alami atau bawaan yang membantu anak-anak mempersiapkan diri menjalani peran mereka di masa dewasa. Contohnya, saat anak berpura-pura menjadi ayah, ibu, atau guru.

d. Rekapitulasi

Teori ini menjelaskan bahwa bermain adalah cara anak-anak mengulang pengalaman nenek moyang mereka serta mempersiapkan diri untuk hidup di masa kini. Kegiatan seperti bermain dengan air, tanah, pasir, batu, atau lempung mencerminkan proses belajar mengenal unsur-unsur alam sebagaimana yang dilakukan manusia pada zaman dahulu.

c. Manfaat Belajar Sambil Bermain

Fungsi penting dari permainan adalah bahwa itu berhubungan langsung dengan kemampuan pemecahan masalah, memberikan individu dengan keterampilan khusus untuk memecahkan berbagai masalah yang ditimbulkan 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, pikiran maupun perkataan. Bermain berupa gerakan seperti: lari-larian, melompat, memanjat dan lain-lain.⁸

Bermain yang menggunakan pikiran 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).

Stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak tidak dapat dipisahkan dari dunia mereka, yaitu dunia bermain. Aktivitas bermain menjadi hal yang menyenangkan karena anak merasa bebas dan tidak tertekan saat melakukannya. Bermain juga

⁸Naili Rohmah, "Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Tarbawi* 13, no. 2 (2016): 27–35.

berperan sebagai metode pembelajaran yang menarik untuk membantu anak memahami pengetahuan baru, mengenal aturan, berinteraksi secara sosial, mengendalikan emosi, serta menumbuhkan rasa simpati, empati, dan tanggung jawab.⁹

Manfaat bermain tidak hanya dirasakan ketika anak bermain bersama teman, tetapi juga memberikan dampak positif bagi perkembangan individu anak. Berdasarkan penelitian Rohmah, kegiatan bermain dapat menjadi sarana bagi pendidik untuk menilai berbagai aspek perkembangan anak tanpa disadari oleh mereka. Melalui metode bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Oleh karena itu, pendidik perlu bersikap profesional dalam memilih jenis permainan yang tepat, menyesuaikannya dengan usia anak, serta memastikan permainan tersebut menyenangkan dan mendukung perkembangan anak.

Anak-anak diajak bereksplorasi dengan bebas, memanfaatkan objek yang ada di lingkungan sekitar, sehingga anak bisa menemukan sesuatu yang bermanfaat. Bermain pada pembelajaran di taman kanak-kanak akan menjadi bermakna karena sebagai berikut:

a. Bermain itu belajar

Aspek kognitif pada anak akan berkembang dengan baik dengan cara mengajaknya bermain dan bereksplorasi

⁹ Sakinah Siregar, “Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran,” *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* Vol 1, no. 2 (2021): 227–38,

secara bebas di alam sekitar. Anak akan menemukan hal-hal yang baru baik dengan sesuatu ciptaan Tuhan maupun buatan manusia. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan yaitu mengamati tanaman tumbuh, dimana anak meningkatkan pengetahuannya tentang bagaimana dan mengapa tanaman tumbuh, mengalami perubahan dan berfungsi (sebagai makanan).

Dengan cara bermain ini anak-anak bisa membuka wawasan seluas-luasnya dan berkesempatan untuk mengamati hal-hal baru. Selain itu anak-anak akan semakin penasaran dan rasa keingintahuannya tinggi pada hal-hal baru. Rasa keingintahuannya ini akan berlanjut ke masa dewasanya kelak.

b. Bermain itu bergerak

Kegiatan yang ada di taman kanak-kanak yaitu bermain, akan merangsang perkembangan motorik kasar maupun motorik halus. Baik bermain dengan suatu alat maupun bermain dengan tidak menggunakan alat. Bermain untuk mengembangkan motorik halus seperti bermain krayon, plastisin, gunting, mencocokkan gambar, dan lain sebagainya. Kegiatan ini menggunakan dan meningkatkan kinerja otot-otot halus. Untuk mengembangkan motorik kasar contohnya yaitu berlari, melompat, memanjat,

menggelinding, dan sebagainya. Kegiatan ini menggunakan dan meningkatkan kinerja otot-otot besar pada anak dan memperkuat fisik anak. Selain itu, dengan melatih motorik kasarnya, anak akan siap menghadapi aktivitas-ktivitas sehari-hari di rumah dan di lingkungannya. Dan juga akan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak akan kekuatan tubuhnya.

c. Bermain membentuk perilaku

Program kegiatan belajar di taman kanak-kanak dipadukan dengan program belajar yang utuh dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan serta program dalam rangka pengembangan pengetahuan dasar. Di taman kana-kanak akan terus dilakukan pembiasaan-pembiasaan yang baik sehingga akan tercipta perilaku yang baik pula. Pembiasaan ini tidak terlepas dari kegiatan bermain anak.

Pembentukan perilaku ini yaitu dengan cara mengembangkan lima aspek perkembangan anak usia dini yaitu moral agama, sosial emosional, fisik motorik, kognitif dan bahasa. Pemerolehan bahasa juga menjadi salah satu aspek perkembangan yang menjadikan seorang anak akan tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Bermain pada usia dini bertujuan untuk menanamkan pekerti baik dan melatih berbagai hal di antaranya membedakan sikap dan perilaku yang

baik dan yang tidak baik, bersikap ramah dan peduli, disiplin dan tanggung jawab, mencintai ciptaan Tuhan, tertib dan berani, serta untuk mengetahui baik dan buruk. Perlu waktu yang tidak sedikit untuk seorang anak dalam pengembangan dirinya.

d. Macam–Macam Bermain

Menurut (*Hughes*), seorang pakar perkembangan anak yang dikutip oleh Imam Musbikin, bermain memiliki lima unsur utama. Pertama, bermain memiliki tujuan yang berfokus pada permainan itu sendiri, di mana pelakunya merasakan kepuasan tanpa mengejar target tertentu, seperti uang. Kedua, permainan dilakukan secara sukarela, dipilih dan dilakukan atas kehendak sendiri tanpa paksaan dari orang lain. Ketiga, bermain memberikan rasa senang dan dinikmati oleh pelakunya. Keempat, terdapat unsur imajinasi dalam aktivitas tersebut. Kelima, bermain melibatkan partisipasi aktif dan kesadaran penuh dari anak.¹⁰

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Melalui berbagai jenis permainan, anak-anak dapat memperoleh manfaat yang beragam, yang mendukung perkembangan kejiwaan mereka. Menurut (*Sudarna*), permainan dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu permainan aktif dan pasif. Berikut adalah penjelasan tentang jenis permainan aktif dan pasif:

¹⁰Ahmad Zaini, “Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini,” *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3, no. 1.

a. Permainan Aktif

Menggabungkan lagu dan permainan membuat anak lebih cepat memahami bahasa baru karena mereka belajar dalam suasana bermain yang alami dan menyenangkan, bukan suasana belajar yang kaku. Aktivitas ini sekaligus melatih perkembangan bahasa, motorik, sosial, dan emosional anak.

- 1) Permainan bebas dan eksplorasi. Anak memiliki kebebasan untuk melakukan aktivitas apa pun yang diinginkannya tanpa adanya aturan tertentu. Anak akan terus bermain selama merasa senang dan berhenti jika kesenangannya hilang. Permainan ini mendorong anak untuk bereksperimen, menyelidiki, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru.
- 2) Drama. Anak bermain dengan memerankan karakter tertentu yang diidolakan, baik dari kehidupan nyata maupun dari media, seperti film atau cerita yang mereka kenal.
- 3) Bermain musik. Aktivitas bermain musik membantu anak mengembangkan kemampuan sosial, seperti bekerja sama dengan teman sebaya saat memproduksi musik, bernyanyi, menari, atau memainkan alat musik.
- 4) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu. Aktivitas ini sering memberikan rasa bangga kepada anak, terutama

ketika koleksi mereka lebih banyak atau lebih menarik dibanding teman-temannya. Kegiatan ini juga berperan dalam membentuk kepribadian dan hubungan sosial anak, mendorong sikap jujur, kerja sama, dan semangat bersaing secara sehat.

- 5) Permainan olahraga. Dalam olahraga, anak menggunakan banyak energi fisik, yang sangat baik untuk perkembangan tubuhnya. Selain itu, kegiatan ini membantu anak bersosialisasi, belajar bekerja sama, memahami peran pemimpin, dan menilai kemampuan dirinya secara realistis serta sportif.

b. Permainan Pasif

Bernyanyi merupakan metode sederhana namun efektif untuk mendukung perkembangan bahasa anak. Permainan dengan lagu yang sifatnya pasif (duduk dan mendengar atau menyanyi tanpa banyak gerakan) tetap sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan bahasa anak.

- 1) Membaca. Membaca adalah aktivitas yang menyehatkan dan bermanfaat karena dapat memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sekaligus meningkatkan kreativitas dan kecerdasan mereka.
- 2) Mendengarkan radio. Aktivitas ini memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya, anak dapat memperoleh

informasi dan pengetahuan baru. Namun, dampak negatifnya adalah jika anak meniru hal-hal buruk yang disiarkan, seperti kekerasan atau perilaku kriminal.

- 3) Menonton televisi. Pengaruh televisi mirip dengan mendengarkan radio. Di satu sisi, anak dapat belajar banyak hal positif. Namun, di sisi lain, ada risiko meniru perilaku negatif yang ditampilkan dalam program-program tertentu.

Menurut Y. Wiryasumarta yang dikutip oleh Tim Redaksi Familia, bermain memiliki beberapa manfaat berikut:¹¹

- 1) Memperkuat fisik. Melalui berbagai gerakan tubuh, bermain membantu memperkuat otot anak. Pada usia 4-6 tahun, anak sering kali tampak tak kenal lelah dan selalu ceria. Mereka mengekspresikan kegembiraan dengan aktivitas seperti berlari, melompat, menendang bola, mendorong kursi, atau bermain permainan seperti ular-ularan dan kucing-kucingan. Aktivitas ini memungkinkan otot mereka tumbuh dan berkembang secara sehat.
- 2) Mengembangkan kepribadian. Bermain juga berperan dalam membentuk kepribadian anak. Mereka belajar nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, kerja sama, dan moralitas. Melalui pengalaman ini, anak menjadi lebih positif dalam bersikap dan mampu menunjukkan inisiatif.

¹¹Ibid 128

3) Meningkatkan komunikasi. Bermain membantu mempererat hubungan anak dengan teman-temannya, orang tua, dan guru, sehingga kemampuan komunikasi mereka berkembang lebih baik.

4) Melatih kemampuan bersosialisasi. Melalui permainan, anak-anak belajar menaati aturan dan menjalankan hak serta kewajiban dalam kelompok. Jika melanggar aturan, mereka dapat menerima sanksi dari teman-temannya, seperti dijauhi atau dikucilkan. Kondisi ini mendorong anak untuk menghormati keputusan bersama, menghindari sikap egois, belajar mengendalikan emosi, menanggung konsekuensi, dan menerima tanggung jawab.

5) Mengenal lingkungan sejak dini. Bermain melibatkan penggunaan berbagai alat atau benda yang dimanipulasi oleh anak sesuai kebutuhan bermainnya. Dengan cara ini, anak terpapar pada beragam objek yang dapat dilihat, diraba, didengar, dicium, dan dirasakan. Semakin banyak benda yang dikenali, semakin cepat perkembangan persepsi mereka.

6) Mengatasi tekanan batin. Bermain sering digunakan sebagai metode terapi psikologis untuk membantu anak mengatasi stres atau gangguan emosional. Dalam permainan, anak memiliki kebebasan untuk menyalurkan emosi negatif, melupakan kekecewaan, dan memulihkan ketenangan diri.

7) Sebagai sumber belajar. Bermain memungkinkan anak untuk melatih keterampilan, memahami konsep-konsep dasar, dan mempelajari hal-hal di sekitarnya. Aktivitas ini juga mendorong pengembangan daya cipta dan kreativitas mereka.

e. Tahapan Perkembangan Bermain Anak

Bermain memiliki beberapa tahapan, Tahapan tersebut di sesuaikan dengan kondisi sosial anak-anak. Ada 6 tahapan bermain bagi anak usia dini yaitu¹²

1. *Unoccupied*. Anak cenderung hanya mengamati dan memperhatikan hal-hal yang menarik perhatiannya sambil melakukan gerakan bebas yang tidak terkontrol.
2. *Solitary play*. Anak bermain sendiri dalam sebuah kelompok tanpa memperhatikan anak lain. Mereka fokus pada alat permainan masing-masing tanpa melakukan kontak atau peduli terhadap situasi di sekitarnya.
3. *Onlooker play*. Anak mengamati dan memperhatikan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak lain. Meski tidak terlibat langsung, mereka mungkin berkomunikasi dengan anak-anak yang sedang bermain.
4. *Parallel play*. Anak bermain dengan alat yang sama seperti anak lain, tetapi tidak ada interaksi langsung atau berbagi alat permainan.

¹²Ibid, 58.

5. *Associative play*. Anak mulai bermain bersama dengan berbagi alat permainan, tetapi aktivitas tersebut tidak memiliki tujuan tertentu. Tidak ada pembagian peran atau struktur yang jelas dalam permainan mereka.
6. *Cooperative play*. Anak bermain secara berkelompok dengan aktivitas yang terorganisir dan konstruktif. Mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu dan masing-masing anak memiliki peran yang sudah dibagi.

Bermain pada anak usia dini dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang efektif. Melalui bermain, anak dapat mempelajari banyak hal, seperti mengenal aturan, bersosialisasi, mengelola emosi, menempatkan diri dalam kelompok, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Menurut *Ailwood*, bermain dalam pendidikan anak usia dini merupakan titik penting yang menghubungkan berbagai aspek, seperti pemahaman tentang masa kanak-kanak, peran ibu, pendidikan, keluarga, psikologi, dan penguatan nilai-nilai kewarganegaraan. Hal ini menunjukkan bahwa bermain di lembaga PAUD tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan rekreasi, tetapi juga sebagai wadah interaksi yang melibatkan anak, orang tua, pendidik, serta keluarga.

2. Lagu

Keberhasilan proses belajar sangat bergantung pada profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Metode pengajaran yang menarik menjadi kunci penting, karena guru berperan sebagai fasilitator utama dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta konsentrasi peserta didik terhadap pembelajaran.¹³ Lagu untuk anak usia dini 5-6 tahun adalah alat yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan berbagai aspek pada usia yang sangat penting ini. Pada usia ini, anak-anak berada dalam tahap yang sangat sensitif terhadap pembelajaran bahasa dan musik. Lagu yang dirancang khusus untuk anak-anak usia 5-6 tahun biasanya memiliki lirik yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga anak dapat dengan cepat mengerti maknanya. Lirik yang repetitif dan mudah diingat juga memfasilitasi mereka dalam belajar kosakata baru dan mengingat informasi yang disampaikan melalui lagu.

Selain itu, lagu untuk anak usia dini sering kali memiliki irama yang ceria dan menarik, yang mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam bernyanyi atau bahkan menari. Irama yang menyenangkan ini tidak hanya membuat anak-anak tertarik, tetapi juga dapat merangsang perkembangan motorik kasar mereka, seperti kemampuan untuk mengikuti gerakan tubuh sesuai dengan irama. Lagu dengan gerakan tubuh yang terkait juga dapat mengembangkan

¹³ Sakinah Siregar, "Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentarsi Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Arafah Padangsidempuan," *Al-Abyadh* Vol 4, no. 2 (2021): 95–100,

keterampilan koordinasi tubuh dan keseimbangan anak. Ini membuat lagu menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Tema lagu untuk anak usia dini umumnya terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti keluarga, teman, hewan, alam, atau kegiatan bermain. Dengan cara ini, lagu tidak hanya menjadi alat untuk belajar musik, tetapi juga untuk mengenalkan konsep-konsep penting dalam kehidupan anak, seperti nilai-nilai persahabatan, berbagi, atau mengenal emosi. Melalui lagu, anak-anak belajar untuk mengungkapkan perasaan mereka, meningkatkan kecerdasan emosional, dan memperkuat ikatan sosial dengan teman-teman dan keluarga mereka. Lagu untuk anak-anak usia dini adalah cara yang menyenangkan dan efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan penting dalam tahap perkembangan mereka.

Menurut Jamalus dalam kutipan Setyoadi, lagu anak memiliki beberapa ciri khas, yaitu:

1. Melodinya sederhana, singkat, mudah diingat, dan enak untuk disenandungkan meski tanpa lirik
2. Jangkauan nadanya disesuaikan dengan kemampuan suara anak, biasanya berada dalam rentang setengah hingga satu oktaf.
3. Irama lagu menimbulkan dorongan untuk bergerak ceria dengan gerakan sederhana, memiliki pola ritme yang stabil serta tempo yang ringan dan penuh energi

4. Liriknya menggunakan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan perkembangan bahasa anak
5. Tema lagu mencerminkan kehidupan sehari-hari anak yang penuh keceriaan, kepolosan, dan kebebasan berekspresi.¹⁴

a) Contoh Lagu

“ Biji Di Tanam “

Biji di tanam tumbuh tunas

Tunas di siram tumbuh akar

Akar di siram tumbuh batang

Batang di siram tumbuh daun

Pohon dipupuk dengan teratur

Agar tumbuh berkembang

Makin lama makin besar

Tumbuh bunga menjadi buah

Biji di tanam tumbuh tunas

Tunas di siram tumbuh akar

b) Gerakan Lagu

Gerakan lagu PAUD adalah gerakan atau aktivitas fisik yang dilakukan bersamaan dengan menyanyikan lagu-lagu sederhana yang sesuai untuk anak-anak usia dini. Gerakan ini biasanya dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosional. Seperti lagu yang di atas

¹⁴ Dewi Agustini, “Peranan Lagu Anak-Anak Sebagai Media Persuasif Untuk Mempengaruhi Perilaku Positif Anak Usia Dini Di Kota Surakarta,” *Lisyabab : Jurnal Studi Islam Dan Sosial* Vol 1, no. 1 (2020): 25–46,

mempunyai gerakan tersendiri yang dibuat menarik dan menyenangkan agar anak-anak tertarik, aktif, dan antusias saat belajar melalui aktivitas tersebut.

c. Tujuan Dan Gerakan Lagu

Tujuan gerakan lagu adalah untuk memberikan manfaat edukatif, fisik, dan emosional melalui kombinasi gerakan dan nyanyian. Gerakan lagu pada dasarnya merupakan aktivitas belajar lebih holistik, mengintegrasikan aspek fisik, mental, dan emosional secara seimbang. Berikut beberapa tujuan gerakan lagu anak usia dini.

1. Mengembangkan Motorik Kasar dan Halus

Anak-anak diajak melakukan gerakan sederhana seperti melompat, bertepuk tangan, mengayunkan tangan, atau menggerakkan tubuh mengikuti irama.

2. Merangsang Kemampuan Kognitif

Anak-anak belajar memahami konsep dasar seperti arah (kiri, kanan), jumlah, warna, dan bentuk melalui lagu dan gerakan.

3. Melatih Koordinasi dan Konsentrasi

Gerakan yang mengikuti lagu membantu melatih sinkronisasi antara otak dan tubuh.

4. Meningkatkan Kreativitas dan Ekspresi

Anak-anak dapat berekspresi secara bebas sambil menikmati irama lagu.

5. Mendukung Perkembangan Sosial dan Emosional

Melalui kegiatan ini, anak belajar bekerja sama dengan teman, berinteraksi, dan mengenal emosi melalui lirik lagu.

3. Pengertian Semangat Belajar

Semangat belajar merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Guru pun dituntut untuk mampu memilih strategi yang tepat dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Upaya ini dapat diwujudkan dengan menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien, serta dinamis. Semangat belajar siswa akan sangat berpengaruh terhadap terciptanya proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, khususnya bagi peserta didik.

Selain itu, perkembangan teknologi masa kini juga turut mempengaruhi semangat belajar anak. Kemajuan teknologi, seperti hadirnya gadget, memang membawa banyak manfaat. Namun, di sisi lain, berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan oleh beberapa peneliti, gadget ternyata juga dapat berdampak pada semangat belajar. Hal ini disebabkan karena anak belum mampu menggunakan gadget secara bijak dan tepat. Fenomena yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan bahwa banyak siswa setelah pulang sekolah lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget di rumah.

Penggunaan gadget tanpa batas waktu yang jelas dapat menimbulkan ketergantungan atau kecanduan. Amelia dan Nugraha menyatakan bahwa anak-anak yang tidak memegang gadget akan terus-menerus mencarinya, sehingga menunjukkan tanda-tanda ketergantungan. Jika ketergantungan ini terjadi, maka akan berpengaruh pada proses pembelajaran mereka, seperti menurunnya semangat belajar dan kurangnya kedisiplinan dalam mengatur waktu berikut adalah indikator semangat belajar pada anak usia dini 5-6 tahun:

1. Menunjukkan antusiasme saat kegiatan belajar dimulai :

Anak tampak senang dan bersemangat ketika guru mulai menjelaskan atau mengajak bermain sambil belajar.

2. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan :

Anak ikut terlibat tanpa disuruh, seperti mengangkat tangan, menjawab pertanyaan, atau ikut bermain edukatif.

3. Mampu mempertahankan perhatian selama kegiatan :

Anak fokus mengikuti kegiatan tanpa mudah terdistraksi dalam waktu yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

4. Menunjukkan rasa ingin tahu tinggi :

Anak sering bertanya, mencoba hal baru, atau mengeksplorasi materi dengan rasa penasaran.

5. Berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan :

Anak tidak mudah menyerah, meskipun mengalami kesulitan, dan tetap mencoba hingga selesai.

6. Mengulang kegiatan belajar secara sukarela :

Anak ingin mengulangi permainan edukatif atau kegiatan belajar karena merasa senang dan tertarik.

7. Menunjukkan ekspresi positif saat belajar :

Anak tampak tersenyum, tertawa, atau menyatakan senang saat belajar.

8. Mengajak teman ikut serta dalam belajar :

Anak menunjukkan motivasi sosial untuk belajar bersama teman, menandakan kegiatan tersebut menyenangkan baginya.

9. Mampu mempersiapkan diri tanpa diminta :

Anak mengambil alat atau bahan belajar sendiri sebelum kegiatan dimulai.

10. Menunjukkan kebanggaan atas hasil karyanya :

Anak senang menunjukkan hasil gambar, karya, atau tugasnya kepada guru atau teman.

Oleh karena itu, menjaga semangat belajar menjadi sangat penting demi kelangsungan proses pembelajaran yang efektif dan hasil belajar yang optimal. Untuk itu, perlu dilakukan upaya meminimalisasi faktor-faktor yang dapat menurunkan semangat belajar, salah satunya adalah penggunaan gadget yang berlebihan.

Semangat belajar pada anak usia 5-6 tahun, atau anak usia dini, merupakan faktor penting dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Teori-teori seperti teori kecerdasan majemuk, teori Vygotsky, dan teori pembelajaran sosial dapat menjelaskan bagaimana anak-anak usia dini belajar dan termotivasi.¹⁵

4. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda.¹⁶ Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

¹⁵Khodia Mufarija, “Analisis Motivasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyah Bustanul Athfal Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir” *Jurnal Of Social Science Research* vol 3 no 3(2023): 3694–3705.

¹⁶Mukti Amini and Siti Aisyah, “Hakikat Anak Usia Dini,” *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* vol 65 (2014): 1–43.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, emosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.

Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Pada tahap ini, anak berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, yang sering disebut sebagai masa emas (*Golden Age*) — periode penting yang hanya terjadi sekali sepanjang kehidupan manusia.¹⁷ Pada masa ini, perkembangan anak perlu diarahkan secara menyeluruh dan seimbang, mencakup aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, serta kreativitas, agar terbentuk dasar yang kuat bagi perkembangan kepribadian yang utuh.

¹⁷ Sakinah Siregar and Dewi Shara Dalimunthe, "Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini," *Marpokat: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 1, no. 1 (2023): 25–44,

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Beberapa karakteristik anak usia dini antara lain :¹⁸

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Pada masa bayi, ketertarikan ini ditunjukkan dengan meraih dan memasukkannya ke dalam mulut benda apa saja yang berada dalam jangkauannya. Pada anak usia 3-4 tahun, selain sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak juga mulai gemar bertanya meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana.

Pertanyaan anak usia ini biasanya diwujudkan dengan kata 'apa' atau 'mengapa'. Sebagai pendidik, perlu memfasilitasi keingintahuan anak tersebut, misalnya dengan menyediakan berbagai benda atau tiruannya yang cukup murah untuk dibongkar pasang, sehingga kita tidak merasa anak telah banyak merusak berbagai perlengkapan kita yang cukup mahal. Selain itu setiap pertanyaan anak perlu dilayani dengan jawaban yang bijak dan komprehensif, tidak sekedar menjawab. Bahkan jika perlu, keingintahuan anak bisa kita rangsang dengan mengajukan

¹⁸Fipin Lestari, *Memahami Karakteristik Anak* (Bayfa Cendekia Indonesia, 2020).

pertanyaan balik pada anak, sehingga terjadi dialog yang menyenangkan namun tetap ilmiah.

2. Pribadi yang unik

Meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak meskipun kembar memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan ini dapat berasal dari faktor genetis (misalnya dalam hal ciri fisik) atau berasal dari lingkungan (misalnya dalam hal minat). Dengan adanya keunikan tersebut, pendidik perlu melakukan pendekatan individual selain pendekatan kelompok, sehingga keunikan tiap anak dapat terakomodasi dengan baik.

3. Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri, padahal itu adalah hasil fantasi atau imajinasinya saja. Kadang, anak usia ini juga belum dapat memisahkan dengan jelas antara kenyataan dan fantasi, sehingga orang dewasa sering menganggapnya berbohong. Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Biasanya, anak-anak sangat luas dalam berfantasi. Mereka dapat membuat

gambaran khayal yang luar biasa, misalnya kursi dibalik dijadikan kereta kuda, taplak meja dijadikan perahu, dan lain-lain.

Sedangkan imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan suatu objek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Salah satu bentuk adanya proses imajinasi pada anak usia 3-4 tahun adalah munculnya teman imajiner. Teman imajiner dapat berupa orang, hewan, atau benda yang diciptakan anak dalam khayalannya untuk berperan sebagai seorang teman.

Fantasi dan imajinasi pada anak sangat penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Oleh karena itu, selain perlu diarahkan agar secara perlahan anak mengetahui perbedaan khayalan dengan kenyataan, fantasi dan imajinasi tersebut juga perlu dikembangkan melalui berbagai kegiatan misalnya bercerita atau mendongeng.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang diteliti sebagai berikut :

- 1) Penelitian Stiwatini “Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi” Penelitian yang dilakukan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan untuk mengungkapkan efektifitas penerapan “Metode Bernyanyi Asyik” terhadap peningkatan semangat belajar pada anak.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Al Islam Petalabumi yang berjumlah 21 orang, terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan.¹⁹ Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2022. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi dengan harapan data yang dihasilkan valid, subjektif dan otentik.

Rangsangan belajar dalam bentuk penghargaan mempunyai peranan penting dalam menumbuhkan gairah, semangat dan rasa senang anak. Anak yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar, namun anak yang memiliki intelegensia yang cukup tinggi bisa gagal bila kurang motivasi. Oleh sebab itu selain metode bernyanyi yang digunakan untuk meningkatkan semangat belajar, anak perlu mendapat penguatan, pujian dan sanjungan. Melalui reward “asyik” Aku bisa, Aku hebat, dan Aku berhasil “, anak semakin bersemangat belajar. Anak menjadi yakin dan percaya diri dalam mengungkapkan keinginannya. Metode bernyanyi “asyik” dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan semangat belajar anak usia 5-6 tahun di RA Al Islam Petalabumi.

- 2) Penelitian Novianti “Penerapan Metode Bernyanyi “asyik” untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang”
 Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak

¹⁹Kartika Nurwita Kurniati and Sri Watini, “Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* vol 8, no. 3 (2022): 1873.

melalui penerapan metode bernyanyi “asyik”. Oleh menerapkan model pembelajaran bermain asyik dengan asyik Metode bernyanyi diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran.²⁰

Peneliti mengambil Kelas Penelitian Tindakan Kelas dengan sampel yang berjumlah 20 orang awal anak masa kecil di PAUD alhikmah Desa Ciptamargi, Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. Metode ini terdiri dari empat tahap :

- 1) perencanaan
- 2). Tindakan
- 3). Observasi
- 4) cerminan

Implementasi pada kegiatan ini dilakukan dua kali siklus. Hasil penelitian tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi belajar anak dari pra-siklus yang tadinya hanya 35% atau 7 dari 20 siswa yang terlihat aktif dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran dan pencapaiannya motivasi belajar masih dalam kategori sangat kurang, yaitu siklus I, 75% atau 15 dari 20 siswa yang tampak demikian antusias dan bersemangat terhadap pencapaian pembelajaran motivasi belajar masih dalam kategori baik, dan pada siklus II sudah berada pada kategori baik menjadi 90% atau 18 dari 20

²⁰Iis Novianti and Sri Watini, “Penerapan Metode Bernyanyi ‘Asyik’ Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini Di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang,” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* vol 3, no. 3 (2022): 399–408.

peserta didik yang terlihat begitu antusias dan bersemangat serta tercapainya motivasi belajar menjadi kategori yang sangat baik.

- 3) Penelitian Miskawati “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa’adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran seni tari melalui strategi belajar sambil bermain di TK Islam Sa’adatul Khidmah Kota Jambi²¹.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Desain penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart, meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Islam Sa’adatul Khidmah Kota Jambi yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Kolaborator penelitian ini adalah guru Seni Tari TK Islam Sa’adatul Khidmah Kota Jambi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi.

Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi dan catatan harian. Teknik analisis data yang dipergunakan adalah analisis deskriptif baik kuantitatif maupun kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan setelah diberi tindakan melalui strategi belajar sambil bermain yang diterapkan pada pembelajaran

²¹Miskawati Miskawati, “Analisis Data Dilakukan Secara Bertahap, Pertama Dengan Menyeleksi Dan Mengelompokkan, Kedua Dengan Memaparkan Atau Mendeskripsikan Data Dan Terakhir Menyimpulkan Atau Memberi Makna. Untuk Menganalisis Hasil-Hasil Refleksi Dari Penelitian Ini Digunakan” *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 9, no. 1 (2019): 45.

seni tari. Hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan bahwa skor kreativitas rata-rata yang diperoleh anak adalah 57,9.

Ada dua aspek kreativitas yang belum berkembang yaitu orisinalitas dan elaborasi. Pada siklus I skor kreativitas rata-rata meningkat menjadi 85,83 dan semua aspek kreativitas telah berkembang namun ada dua aspek yang perkembangannya belum maksimal, yaitu fleksibilitas dan elaborasi. Pada siklus II skor kreativitas rata-rata meningkat menjadi 96,66 dan semua aspek kreativitas telah berkembang maksimal. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa guru akan menerapkan strategi belajar sambil bermain untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran seni tari.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir adalah bagian dari teori penelitian yang menjelaskan tentang alasan atau argumentasi bagi rumusan hipotesis. Kerangka pikir menggambarkan alur pikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain mengapa diamempunyai anggapan seperti yang diutarakan dalam hipotesis. Penulisan dalam kerangka pikir harus didasarkan atas pendapat para ahli dan hasil penelitian terdahulu.

Permasalahan :

1. Anak merasa cepat bosan dikarenakan pembelajaran yang terlalu monoton sehingga anak kurang semangat belajar dan tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan yang diberikan guru.
2. Kurangnya pemahaman pendidik dalam memahami keinginan anak sehingga anak kurang semangat dalam belajar.
3. Meningkatkan motivasi serta semangat anak dalam belajar perlu metode yang sesuai pada perkembangan anak usia dini.



Penelitian Tindakan Kelas
Upaya Meningkatkan
Semangat Belajar Anak
Melalui Lagu



Siklus I
Perencanaan, Pelaksanaan
Meningkatkan Semangat
Belajar Anak Melalui Lagu,
Refleksi



Siklus II
Perencanaan, Pelaksanaan
Meningkatkan Semangat
Belajar Anak Melalui Lagu,
Refleksi

BAB III

METODLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Permata, yang terletak di Malintang Jae, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Waktu Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2025 – 22 Agustus 2025

Tabel 3.1
Agenda/Perencanaan Penyusunan Skripsi

No	Kegiatan	Tahun 2024-2025											
		Bulan											
		O k t	N o v	D e s	J a n	F e b	M a r	A p r	M e i	J u n	J u l	A g s	S e p
1	Pengesahan Judul	√											
2	Penyusunan Proposal		√	√	√	√	√	√					
3	Seminar Proposal								√				
4	Revisi Proposal									√			
5	Penelitian Lapangan										√	√	
6	Penyusunan Skripsi											√	
7	Seminar Hasil												√
8	Revisi Hasil Penelitian												√
9	Sidang Munaqosah												√

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh

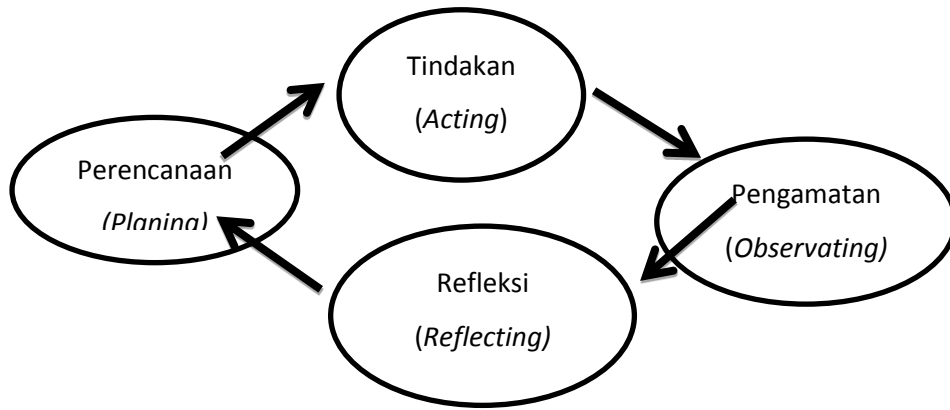
pendidik yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Sementara itu, dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) diantaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh guru / pengajar –peneliti itu sendiri yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengangjal di sekolah.²²

Secara umum penelitian tindakan kelas dapat dimaknai sebagai penelitian yang mengembangkan temuan, kajian, tindakan maupun keterampilan yang bersifat refleksi oleh si peneliti yang dilakukan untuk meningkatkan tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas memperdalam pemahaman terhadap tindakan, dan memperbaiki kondisi dengan penerapan langsung di dunia nyata. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh penelitian berkolaborasi dengan pendidik khususnya guru kelas Tk Permata Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian akan bertindak sebagai pelaksana tindakan dan observasi dalam penelitian ini.

Penelitian tindakan kelas yang peneliti gunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model yang dikemukakan Kurt Lewin. Kurt Lewin mengemukakan suatu model penelitian tindakan yang diberikan tindakan tidak hanya diberikan satu kali, tetapi dapat beberapa kali. Kurt Lewin menjelaskan bahwa dalam spiral penelitian

²²Anisatul Azizah, “Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran,” *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 15–22.

tindakan kelas terdapat empat proses, meliputi: perencanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 3.1 Kurt Lewin

Implementasi dari gambaran model penelitian tindakan kelas oleh Kurt Kevin dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan hasil penyelidikan yang digunakan sebagai pedoman untuk merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian. Demikian dalam perencanaan, beberapa hal yang perlu dilakukan adalah :

- a. Penemuan masalah yang akan dihadapi
- b. Membuat alat perencanaan tes
- c. Penentuan dan penyusunan tindakan

2. Tindakan

Tindakan adalah implementasi atau penerapan isi dari rancangan tindakan di kelas yang menghadapi masalah. Dalam

konteks penelitian ini, guru kelas bertanggung jawab untuk melaksanakan tindakan dengan menggunakan metode proyek sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun sebelumnya.

3. Pengamatan

Obsevasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran kegiatan belajar sambil bermain melalui lagu yang sedang berlangsung. Dalam observasi ini, perhatian difokuskan pada pengamatan langsung terhadap partisipasi dan aktivitas belajar anak ketika sedang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode belajar sambil bermain melalui lagu.

4. Refleksi

Pemahaman dan evaluasi tentang semua kegiatan yang telah terjadi setelah pelaksanaan tindakan. Dalam proses refleksi, dilakukan identifikasi terhadap masalah yang muncul, serta pemahaman terhadap sifat masalah tersebut. Hal ini bertujuan untuk mendapat pemahaman mendalam tentang dinamika situasi dan mencari solusi yang tepat untuk permasalahan yang diidentifikasi.

C. Latar dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan TK Permata Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di

Kelompok B dengan jumlah anak 15 murid di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dimanfaatkan peneliti untuk dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Adapun penelitian instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu:

1) Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Lembar observasi pendidik dan lembar observasi anak digunakan untuk melihat aktivitas anak dan pendidik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan kegiatan belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak.

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan tempat, pelaku kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Observasi salah satu teknik untuk mengumpulkan data penelitian lewat pengamatan dan pangindraan. Peneliti kemudian membuat laporan berdasarkan yang dilihat, didengar dan dirasakan selama observasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata dan detail mengenai

suatu peristiwa atau kejadian. Observasi dapat berupa observasi partisipasi, dan kelompok

2) Dokumentasi

Dokumentasi adalah data untuk melengkapi penelitian yang didapat setelah melakukan penelitian yang baik berupa gambar, buku catatan, raport, tata cara, agenda dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dibutuhkan sebagai pelengkap instrument pengumpulan data dalam penelitian di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal berupa Foto sekolah, visi misi sekolah, sejarah berdirinya sekolah, jumlah anak, jumlah guru, jumlah ruangan.

E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan adalah pelaksanaan proses empat komponen kegiatan yang terdapat peneliti tindakan kelas (PTK) yang dinamakan siklus. Siklus penelitian ini dilakukan dengan ketentuan apabila indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam pembelajaran telah dicapai. Menurut Kurt Lewin, siklus dalam penelitian tindakan kelas ialah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan penelitian adalah proses yang terjadi dalam siklus.

Berdasarkan pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendidik untuk mengetahui perkembangan belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal. Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini

terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini direncanakan sesuai dengan prosedur penelitian menggunakan 2 siklus. Hasil dari siklus I digunakan sebagai pedoman untuk siklus ke II. Siklus kedua harus berisikan tentang capaian yang diperoleh serta beberapa besar peningkatan yang diperoleh jika dibandingkan dengan siklus I.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus dua pertemuan. Penelitian ini bertujuan apabila pelaksanaan siklus I belum mendapatkan hasil penelitian yang ingin dicapai, maka akan dilanjutkan dengan melaksanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II. Siklus I akan menerapkan kegiatan belajar sambil bermain melalui lagu dan siklus II akan menyempurnakan pelaksanaan siklus I. Prosedur penelitian ini memiliki 2 siklus dengan 4 tahapan.

1. Siklus I

a) Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Menyusun RPPH
- 2) Menyiapkan materi, sumber, bahan, dan alat yang digunakan selama kegiatan pembelajaran

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menyangkut pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan kegiatan bermain sambil belajar melalui lagu. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah :

- 1) Melaksanakan Pembelajaran sesuai RPPH

- 2) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah yang ada materi pembelajaran
- 3) Mengorientasikan peserta didik untuk memahami masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 4) Membimbing penyelidikan individual atau kelompok terhadap masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 5) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dari temuan masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah ditemukan

c) Pengamatan

Pada tahap observasi dapat dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan terhadap anak.

d) Refleksi

Pada tahap ini mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil-hasil maupun dampak dari paksan tindakan. Kekurangan yang terdapat pada siklus I dijadikan sebagai bahan perbaikan dan penyusunan siklus II.

2. Siklus II

Langkah-langkah untuk siklus II sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

- 1) Peneliti mengidentifikasi masalah yang didapati anak pada siklus I
- 2) Peneliti membagi kembali kelompok anak disesuaikan dengan kondisi / kendala yang ditemui pada siklus I
- 3) Peneliti menyusun RPPH untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan penyusaian kondisi / kendala yang ditemui pada siklus I

2. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk pengembangan tindakan dari tindakan siklus I dan meninjau kembali sejauh mana penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak.

3. Pengamatan

Peneliti dan guru kelas tetap mengamati aktivitas anak dan mengidentifikasi perbedaan aktivitas anak dari siklus I dengan siklus II.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mencatat dan melihat perbandingan nilai dari siklus ke-I dan siklus ke-II. Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk membuat hasil penerapan kegiatan-kegiatan metode sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak.

F. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data Primer pada penelitian ini adalah anak dikelas B di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 anak, 8 laki-laki dan 7 perempuan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung yang memberikan data kepada peneliti. Biasanya lewat dari rang lain atau dokumen. Adapun data sekunder pada penelitian ini yaitu dokumen yang berkaitan dengan kelas B di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Penelitian ini menggunakan pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi.

H. Teknik Analisis Penelitian

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah dikemukakan adalah analisis kualitatif. Analisis kualitatif yaitu untuk menganalisis data yang menunjukkan aktivitas anak yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas anak Penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran, kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan

responden dan melakukan studi pada situasi yang alami²³. Data yang sudah terkumpul tidak berarti apabila tidak diolah dan perlu dianalisis data tersebut yang dibuat sejak penelitian awal hingga akhir pengumpulan data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Untuk menghitung persentase observasi aktivitas belajar anak menggunakan rumus seperti berikut ini :

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Menurut Sudjana keterlaksanaan aktivitas dapat dipersentasikan dengan menggunakan interpretasi skor. Sebagai berikut :

Interpretasi Skor

Rentang Skor	Kategori
76% - 100%	Berkembang Sangat baik (BSB)
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
26% - 50 %	Mulai Berkembang (MB)
1% - 25 %	Belum Berkembang (BB)

I. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis telah mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

²³Zaenal Arifin, "Metodologi Penelitian Pendidikan," *Jurnal Al-Hikmah* 1, no. 1 (2020).

BAB I pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II kajian pustaka yang meliputi kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan.

BAB III metodologi penelitian yang meliputi waktu dan lokasi penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan pembahasan yang menguraikan secara terperinci mengenai tahapan-tahapan yang dilalui untuk mencapai tujuan penelitian melalui proses empiris (pengambilan data di lapangan) dan pengujian hipotesis melalui analisis data hingga kajian.

BAB V Hasil Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di TK Permata Mandailing Natal membuktikan bahwa metode belajar sambil bermain melalui lagu efektif meningkatkan semangat belajar anak usia dini. Sebelum tindakan, anak-anak kurang antusias, cepat bosan, dan sulit fokus karena pembelajaran monoton dan berpusat pada guru

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Permata. Lembaga pendidikan sekolah terletak di Provinsi Sumatera Utara, tepatnya di Kecamatan Bukit Malintang Kabupaten Mandailing Natal. TK Permata Kabupaten Mandailing Natal memiliki visi dan misi sebagai berikut :

Visi

Menjadikan anak didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan memiliki kecintaan terhadap Al-Qur'an.

Misi

Menanamkan nilai-nilai keislaman melalui berbagai kegiatan pembelajaran dan pembiasaan.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

a. Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelompok B TK Permata Kabupaten Mandailing Natal, terlihat bahwa semangat belajar anak usia dini 5-6 tahun masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari sikap anak-anak yang kurang antusias saat mengikuti pembelajaran. Banyak anak yang terlihat dari cepat bosan, mudah kehilangan konsentrasi, tidak menyelesaikan tugas dari guru, dan kurang menunjukkan keteratikan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Anak-anak lebih tertarik

bermain bebas dibanding mengikuti kegiatan belajar yang bersifat terukstur. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

Pembelajaran yang diberikan masih cenderung bersifat satu arah, dimana guru menjadi pusat kegiatan, sedangkan anak hanya sebagai penerima informasi. Kegiatan belajar yang monoton dan kurang bervariasi membuat anak kehilangan minat. Padahal, anak usia dini memiliki ciri khas belajar melalui bermain dan aktivitas yang menyenangkan. Jika metode pembelajaran tidak menarik bagi anak maka semangat belajar mereka pun cenderung menurun. Untuk itu, diperlukan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu metode belajar sambil bermain.

Penelitian yang dilakukan di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal, peneliti mengamati bahwa semangat belajar anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan pembelajaran berada pada tingkat yang rendah. Hal ini dapat dilihat saat peneliti mengamati kegiatan pembelajaran anak dari tahap pembukaan, inti, dan penutup. Peneliti mengamati antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keterlibatan aktif anak selama kegiatan pembelajaran, dan konsentrasi anak saat belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum maksimal kegiatann pembelajaran. Dari 15 anak yang diamati persentase yang tercapai 1,58% menunjukkan bahwa antusiasme anak dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran, keterlibatan aktif anak selama kegiatan pembelajaran serta konsentrasi anak saat belajar. Hal ini menandakan bahwa kurangnya variasi kegiatan pembelajaran dikelas sehingga anak kurang terstimulasi dalam semangat belajar.

Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru. Selain untuk melihat pemecahan masalah pada semangat belajar pada anak, dalam penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui ketuntasan meningkatnya semangat belajar anak melalui lagu. Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa menstimulasi semangat belajar anak terlihat di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal masih kurang optimal. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk menerapkan metode belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak usia dini 5-6 tahun di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal.

Pengamatan awal yang dilakukan merupakan pra-tindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran dikelas dalam meningkatkan semangat belajar anak. Untuk meningkatkan semangat belajar anak dapat dilakukan melalui lagu. Meningkatkan semangat belajar yang diamati oleh peneliti difokuskan pada antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran, keterlibatan aktif anak selama kegiatan pembelajaran, dan konsentrasi anak saat belajar.

Tabel 4.1
Hasil Observasi Awal/Pratindakan Proses
Kegiatan Pembelajaran

Sub Indikator	Persentase Pratindakan	Kriteria
Anak dapat antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	1,58%	BB
Anak dapat aktif terlibat selama kegiatan pembelajaran	1,58%	BB
Anak dapat konsentrasi saat belajar	1,58%	BB
Rata-Rata Persentase	1,58%	BB

b. Deskripsi Data dan Pra Penelitian

Pra penelitian dilakukan sebagai langkah awal peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sampel penelitian adalah anak TK Permata Kabupaten Mandailing Natal. Berikut ini adalah daftar nama-nama sampel anak yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal, sebagai berikut :

Tabel 4.2
Daftar Nama-Nama Anak

No.	Nama	Umur
1.	Aisyah	5-6 Tahun
2.	Amir	5-6 Tahun
3.	Andri	5-6 Tahun

4.	Armani	5-6 Tahun
5.	Johan	5-6 Tahun
6.	Malik	5-6 Tahun
7.	Naldi	5-6 Tahun
8.	Ripaldo	5-6 Tahun
9.	Said	5-6 Tahun
10.	Saskia	5-6 Tahun
11.	Susi	5-6 Tahun
12.	Tina	5-6 Tahun
13.	Tika	5-6 Tahun
14.	Wildan	5-6 Tahun
15.	Zahra	5-6 Tahun

Dalam upaya meningkatkan semangat belajar anak usia 5-6 tahun, peneliti menggunakan metode belajar sambil bermain melalui lagu yang berfokus pada interaksi langsung dan kegiatan praktis yang melibatkan anak-anak. Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan tahap pra-tindakan yang meliputi pengumpulan informasi awal melalui dokumentasi dan observasi langsung di kelas. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal tentang semangat belajar anak dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan observasi dilakukan *jangan lupa diisi* dengan melibatkan guru kelas sebagai mitra kolaboratif. Guru kelas membantu peneliti dalam melakukan penelitian awal terhadap semangat belajar anak-anak pada kegiatan pembelajaran *jangan lupa diisi*

Dari hasil observasi pra-tindakan ini, peneliti dapat mengidentifikasi tingkat semangat belajar anak dalam kegiatan pembelajaran serta aspek-aspek yang perlu ditingkatkan. Data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi akan digunakan sebagai dasar untuk merancang tindakan selanjutnya dengan tujuan utama untuk meningkatkan semangat belajar anak melalui lagu dalam pembelajaran interaktif dan menyenangkan.

2.Siklus I

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan (*Planning*)

Kondisi awal hasil belajar peserta didik sebelum pelaksanaan metode belajar sambil bermain melalui lagu, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah diawali dengan berdiskusi bersama wali kelas TK Permata Kabupaten Mandailing Natal. Kegiatan perencanaan selanjutnya menyusun instrumen peneliti yang dilakukan.

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan semangat belajar anak melalui lagu adalah sebagai berikut :

- a) Menentukan pokok pembahasan atau tema pada siklus I temanya “Identitas Diri”.

- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- c) Menentukan indikator yang akan diamati.
- d) Menyiapkan alat (lagu “Mataku”, speaker, gambar panca indera).
- e) Menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan tema hari ini serta menyebutkan gambar-gambar yang ditunjukkan kepada anak.
- f) Menyampaikan kepada anak-anak hari ini akan belajar tentang mata dengan bernyanyi dan bermain.

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu selama 2 x 45 menit yang dimulai pukul 09.00 – 10.30 WIB. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPP yang telah ditencanakan untuk meningkatkan semangat belajar anak melalui lagu.

a. Tahap Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam, dan guru membimbing anak berdoa sebelum melalui proses pembelajaran, kemudian guru memperkenalkan diri terlebih dahulu. Setelah memperkenalkan diri guru memulai pembelajaran.

b. Tahap Inti

- (1) Anak diajak menyanyi bersama dengan gerakan sederhana : menunjukkan mata, hidung, tangan, kaki)
- (2) Guru memberi semangat dan mengajak anak menyampaikan dengan ekspresi ceria.
- (3) Anak diajak mengamati benda-benda disekitar kelas.
- (4) Guru menunjukkan gambar anggota tubuh dan anak menyebutkan nama anggota tubuh serta fungsinya.

c. Tahap Akhir

Pada kegiatan akhir pertemuan 1, guru mengajak anak untuk mengulang kembali mengenai kegiatan pembelajaran hari ini. Guru bertanya kepada anak “Apa yang sudah kita pelajari hari ini? Apa fungsi mata?”. Untuk memahami sejauh mana kemampuan anak mengingat kegiatan pembelajaran hari ini yang dilakukan dikelas. Guru memberikan pujian atas sikap kerjasama anak-anak serta keaktifan mereka. Kemudian guru menutup kegiatan dengan doa, nyanyian, dan salam penutup.

3) Pengamatan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1 dengan metode belajar sambil bermain melalui lagu bertema anggota tubuh. Kegiatan pembelajaran lancar dan menyenangkan. Namun, berdasarkan hasil observasi masih ditemukan beberapa masalah yang perlu diperhatikan, salah satu masalah

utama adalah belum meratanya semangat belajar anak. Meskipun sebagian anak menunjukkan antusiasme tinggi saat bernyanyi dan bermain.

Terdapat beberapa anak yang terlihat pasif, kurangnya aktif bernyanyi serta enggan berpartisipasi dalam sesi tanya jawab. Anak-anak cenderung diam atau hanya menunjukkan ketika diminta menjawab yang menunjukkan rendahnya keberanian verbal dan kurangnya rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. Beberapa anak mulai kehilangan fokus di pertengahan kegiatan yang mengindikasikan bahwa waktu perhatian anak masih pendek.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun kegiatan bernyanyi dan bermain cukup efektif dalam meningkatkan semangat belajar sebagian anak. Masih ada tantangan dalam hal keterlibatan anak secara menyeluruh, serta keberanian anak dalam berkomunikasi.

4) Refleksi

Setelah dilakukan metode belajar sambil bermain melalui lagu untuk meningkatkan semangat belajar anak. Selanjutnya dilakukan tahap refleksi terhadap proses kegiatan yang telah dilaksanakan. Refleksi dimaksudkan untuk mengungkapkan hasil pembelajaran baik dari segi pengamatan, maupun dari segi aktivitas peserta didik. Pada tahap refleksi guru dan

observer mendiskusikan hasil pengamatan yang dilakukan selama pelaksanaan, tindakan, maka ditemukan masalah sebagai berikut :

- a) Kurang berpartisipasi dalam gerakan lagu dan memahami isi lagu
- b) Belum terbiasa dengan menggunakan metode pembelajaran yang digunakan
- c) Anak terlihat bingung saat menirukan gerakan serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan tema belajar.

Permasalahan diatas perlu diperbaiki pada pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Adapun solusi yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya sebagai berikut :

- a) Mengulang dan memperjelas isi lagu. Sebelum memulai pembelajaran agar anak memahami makna dari lagu yang dinyanyikan.
- b) Memberikan contoh gerakan yang sederhana dan menarik. Dapat ditiru anak disesuaikan dengan perkembangan motorik anak.
- c) Mendorong partisipasi aktif anak secara bertahap. Dimulai dengan mengembangkan percaya diri kemudian memberikan motivasi pada anak.

- d) Menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Misalnya dengan memberikan pujian atau reward kecil untuk setiap anak yang berani tampil atau menjawab pertanyaan.

Solusi tersebut diharapkan dapat mengatasi kendala yang ditemukan pada siklus I pertemuan ke-1. Meskipun terdapat peningkatan awal dalam metode belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak. Namun, indikator yang ditetapkan belum sepenuhnya tercapai sehingga tindakan perlu dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tabel 4.3
Daftar Ceklis Meningkatkan Semangat Belajar Anak
Melalui Lagu Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Anak	Indikator											
		Antusiasme saat kegiatan dimulai				Partisipasi aktif dalam kegiatan lagu				Ekspresi positif selama kegiatan berlangsung			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aisyah		✓			✓				✓			
2	Amir		✓			✓					✓		
3	Andri		✓			✓				✓			
4	Armani		✓				✓			✓			
5	Johan		✓				✓			✓			
6	Malik	✓				✓					✓		
7	Naldi	✓				✓					✓		
8	Ripaldo		✓				✓			✓			
9	Said		✓			✓					✓		
10	Saskia	✓					✓			✓			
11	Suci	✓					✓				✓		
12	Tina	✓				✓					✓		

13	Tika	✓				✓			✓			
14	Wildan		✓			✓				✓		
15	Zahra		✓			✓			✓			
Total Nilai		24			23			22			69	

b. Pertemuan 2

1)Perencanaan(Planning)

Pada pertemuan 2 siklus I, diharapkan metode belajar sambil bermain melalui lagu dapat meningkatkan semangat belajar anak. Berikut ini beberapa perencanaan yang dilakukan :

- a) Menyiapkan lagu tentang anggota tubuh serta permainan gerak mengikuti irama lagu
- b) Menunjukkan dan menyebutkan fungsi anggota secara lisan
- c) Menyiapkan alat dan bahan (gambar anggota tubuh, lagu anak-anak bertema anggota, speaker)

2) Tindakan (Action)

Tindakan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan guna meningkatkan semangat belajar anak, sebagai berikut :

a. Tahap Awal

Guru menyapa anak dengan hangat dan mengajak doa bersama. Anak-anak diajak menyanyikan lagu pembuka yang menyenangkan. Guru melakukan sesi tanya-jawab serta guru menjelaskan bahwa hari ini akan belajar tentang anggota tubuh dan fungsinya melalui lagu dan permainan.

b. Tahap Inti

- (1) Guru memperkenalkan lagu “kepala, pundak, lutut, kaki” sambil memperagakan gerakan.
- (2) Anak mengikuti guru menyanyi sambil menunjuk anggota tubuh sesuai lirik.
- (3) Lagu dinyanyikan berulang kali dengan variasi tempo (cepat, lambat, tepuk tangan)
- (4) Guru menunjukkan gambar anggota tubuh, lalu bertanya “Ini apa namanya?”
- (5) Anak diajak bermain “Tunjuk dan sebut” menyebut fungsi misalnya untuk berjalan, anak-anak menunjuk bagian tubuh kaki.

c. Tahap Akhir

Guru memberikan pujian dan apresiasi kepada anak atas usaha setiap anak mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi serta membaca doa dan salam.

3) Pengamatan

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan ke-2 dengan metode belajar sambil bermain melalui lagu bertema “Anggota Tubuh” sebagian besar anak terlihat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan. Saat kegiatan diawali dengan salam dan apresiasi, anak-anak menunjukkan respon positif dengan menjawab pertanyaan guru mengenai anggota tubuh yang telah mereka kenal sebelumnya.

Ketika menyanyikan lagu “Kepala, pundak, lutut, kaki” hampir seluruh anak mampu mengikuti gerakan dan lirik lagu dengan ceria. Meskipun masih ada beberapa anak yang tampak ragu dalam menunjukkan bagian tubuh tertentu. Dalam permainan “Tunjuk dan Sebut” mayoritas anak mampu menunjukkan anggota tubuh dengan tepat sesuai fungsi yang disebutkan oleh guru. Anak juga tampak senang saat diajak mengulang lagu dengan variasi tempo yang menambah suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Guru memberikan motivasi dan pujian secara berkala yang membuat anak lebih percaya diri dan aktif dalam kegiatan.

4) Refleksi

Pada pelaksanaan siklus I pertemuan ke-2 metode belajar sambil bermain melalui lagu dengan tema “Anggota Tubuh” menunjukkan perkembangan yang cukup baik dalam meningkatkan semangat belajar anak. Sebagian besar anak terlihat antusias mengikuti kegiatan bernyanyi dan bermain, serta mampu mengenali dan menyebutkan anggota tubuh beserta fungsinya dengan tepat. Suasana belajar menjadi lebih hidup, anak-anak lebih ceria, dan terlibat aktif dalam kegiatan.

Namun demikian, masih ditemukan beberapa anak yang kurang fokus, malu-malu atau belum sepenuhnya memahami fungsi anggota tubuh secara verbal. Selain itu, keterlibatan anak dalam kegiatan bermain belum merata karena ada yang tampak pasif atau ragu-ragu dalam mengikuti instruksi guru.

Berdasarkan hasil tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus II akan dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Harapan pada siklus II ini semangat belajar dan keterlibatan anak meningkat secara menyeluruh

Tabel 4.4
Daftar Ceklis Meningkatkan Semangat Belajar Anak
Melalui Lagu Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Anak	Indikator												
		Antusiasme saat kegiatan dimulai				Partisipasi aktif dalam kegiatan lagu				Ekspresi positif selama kegiatan berlangsung				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Aisyah			✓			✓				✓			
2	Amir			✓			✓					✓		
3	Andri			✓			✓				✓			
4	Armani			✓				✓			✓			
5	Johan			✓				✓			✓			
6	Malik		✓				✓					✓		
7	Naldi		✓				✓					✓		
8	Ripaldo			✓				✓			✓			
9	Said			✓			✓					✓		
10	Saskia		✓					✓			✓			
11	Suci		✓					✓				✓		
12	Tina		✓				✓					✓		
13	Tika		✓					✓			✓			
14	Wildan			✓				✓				✓		
15	Zahra			✓				✓			✓			
Total Nilai		39				38				37				114

Hitung Persentase Pencapaian :

Rumus =

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal

$$= 69 + 114 = \frac{183}{360} \times 100\%$$

360

= 50,8 % (Berkembang Sesuai Harapan)

Berdasarkan data hasil observasi penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak usia 5-6 tahun pada siklus I ada 2 pertemuan terdapat tiga indikator yang diamati. Pertama antusiasme saat kegiatan dimulai, kedua partisipasi aktif dalam kegiatan lagu, ketiga ekspresi positif selama kegiatan berlangsung menunjukkan rata-rata persentase 50,8% yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum anak berada dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, namun masih memerlukan peningkatan agar dapat mencapai kategori yang lebih tinggi.

3. Siklus II

a. Siklus II Pertemuan 1

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada dasarnya tahapan pelaksanaan siklus II pertemuan pertama memiliki kesamaan dengan tahapan pada siklus I. Namun, pada pelaksanaan siklus II telah dilakukan perbaikan penyempurnaan terhadap kekurangan yang dikemukakan pada siklus sebelumnya. Penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak usia dini 5-6 tahun melalui lagu tetap digunakan pada siklus II dengan pendekatan yang lebih optimal berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Karakteristik pelaksanaan siklus II pertemuan 1 adalah sebagai berikut :

- (a) Perencanaan disusun berdasarkan hasil revisi dan pemyempurnaan siklus I.
- (b) Pelaksanaan dan pemantauan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan revisi siklus I.

Langkah-langkah yang dilakukan saat siklus II pertemuan ke-1 adalah :

- a) Menentukan tema pada siklus II pertemuan ke 1 dan 2 yaitu “Lingkungan”
- b) Menyiapkan media gambar anggota keluarga, lagu keluarga, alat peraga permainan peran
- c) Menyiapkan alat dan bahan : Flashcard keluarga, dan speaker

2) Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x 45 menit. Tindakan metode belajar sambil bermain melalui lagu dilaksanakan berdasarkan yang telah dirancang untuk meningkatkan semangat belajar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Kabupaten Mandaling Natal.

a. Tahap Awal

Pada kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam hangat kepada seluruh anak dan mengajak mereka untuk berdoa bersama. Sesuai dengan kebiasaan dikelas. Setelah itu, guru melakukan absensi

sambil menyapa anak-anak satu per satu guna menciptakan suasana akrab dan menyenangkan. Untuk menarik perhatian anak dan membangkitkan semangat belajar, guru mengajak mereka menyanyikan lagu bertema keluarga seperti lagu “Ayah dan Ibuku” atau lagu yang familiar bagi anak-anak.

Lagu ini bertujuan untuk membangun suasana positif sekaligus menjadi pengantar menuju materi pembelajaran hari itu. Setelah bernyanyi, guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik seperti “Siapa saja yang ada dirumah kamu?” atau “Apa yang biasanya dilakukan oleh ayah dan ibu dirumah?”. Pertanyaan-pertanyaan ini membantu anak-anak mulai berpikir tentang tema lingkungan keluarga dan mempersiapkan mereka untuk kegiatan inti secara menyenangkan dan bermakna.

3. Tahap Inti

- (1) Guru memperkenalkan gambar anggota keluarga (ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek)
- (2) Anak menyebutkan dan menceritakan anggota keluarganya
- (3) Bermain peran keluarga : anak-anak berpura-pura menjadi anggota keluarga dalam kelompok kecil

- (4) Anak menyanyikan lagu keluarga sambil melakukan gerakan sesuai peran.

4. Tahap Akhir

Pada kegiatan akhir, guru mengajak anak-anak untuk bersama-sama mengulang kembali materi yang telah dipelajari yaitu mengenal anggota keluarga dan perannya di rumah. Guru memberikan pertanyaan reflektif ringan seperti “Siapa saja yang tadi kita pelajari?” atau “Apa tugas ayah di rumahmu?” untuk membantu anak menyimpulkan pembelajaran hari itu. Anak-anak diberi kesempatan untuk menceritakan secara singkat tentang anggota keluarganya agar menumbuhkan rasa percaya diri.

Selanjutnya, Guru memberikan pujian atas semangat dan partisipasi anak selama kegiatan berlangsung. Guru kemudian mengajak anak menyanyikan lagu penutup yang ceria dan sesuai dengan suasana kelas. Sebagai penutup kegiatan, anak diajak berdoa bersama dengan sikap tenang dan tertib lalu mengucapkan salam sebelum meninggalkan kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan kesan menyenangkan terhadap pembelajaran dan membiasakan anak menutup kegiatan dengan tertib.

3) Pengamatan

Pada pertemuan pertama siklus II dengan tema lingkungan keluarga. Anak-anak tampak lebih antusias dan semangat mengikuti kegiatan sejak awal. Saat guru memberi salam dan mengajak berdoa sebagian besar anak menunjukkan sikap tenang dan tertib.

Pada kegiatan awal, anak-anak dengan ceria menyanyikan lagu tentang keluarga dan mampu menjawab pertanyaan guru mengenai siapa saja anggota keluarga mereka. Saat memasuki kegiatan inti, anak tampak aktif dalam bermain peran menjadi ayah, ibu, dan anggota keluarga lainnya. Mereka mampu menyebutkan nama dan peran anggota keluarga dengan lebih lancar dibanding pertemuan sebelumnya. Anak-anak juga tampak berani menceritakan tentang keluarganya di depan teman-temannya dengan ekspresi ceria dan percaya diri.

Pada kegiatan akhir, anak-anak dapat menyimpulkan kembali materi dengan bimbingan guru, dan mengikuti kegiatan penutup dengan tertib seperti menyanyi bersama dan berdoa. Secara umum, pembelajaran berjalan lancar dan anak-anak menunjukkan peningkatan semangat belajar serta pemahaman yang lebih baik mengenai anggota keluarga dan perannya di rumah.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan ke-1 dengan tema lingkungan keluarga dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik dan menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Anak-anak terlihat lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dengan semangat dalam setiap kegiatan. Mereka mampu menyebutkan anggota keluarga dan memahami peran masing-masing terutama saat bermain peran dan menyanyikan lagu keluarga.

Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena metode belajar sambil bermain terbukti efektif dalam menarik perhatian anak. Namun, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan lebih lanjut terutama dalam hal menjelaskan peran keluarga secara lisan. Hal ini menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk memberikan perhatian lebih kepada anak yang masih malu atau ragu saat berkomunikasi di depan teman. Secara keseluruhan, refleksi menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan sudah sesuai dan dapat dilanjutkan dengan peningkatan variasi kegiatan pada pertemuan sebelumnya.

Tabel 4.5
Daftar Ceklis Meningkatkan Semangat Belajar Anak
Melalui Lagu Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Anak	Indikator												
		Antusiasme saat kegiatan dimulai				Partisipasi aktif dalam kegiatan lagu				Ekspresi positif selama kegiatan berlangsung				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Aisyah				✓			✓				✓		
2	Amir			✓				✓				✓		
3	Andri			✓				✓				✓		
4	Armani				✓				✓			✓		
5	Johan			✓				✓				✓		
6	Malik			✓				✓					✓	
7	Naldi			✓				✓				✓		
8	Ripaldo			✓					✓			✓		
9	Said				✓				✓			✓		
10	Saskia			✓					✓			✓		
11	Suci			✓					✓				✓	
12	Tina			✓				✓				✓		
13	Tika			✓					✓			✓		
14	Wildan			✓					✓				✓	
15	Zahra			✓				✓				✓		
Total Nilai		48				51				48				147

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan (*Planning*)

Tindakan pada tahapan siklus II pertemuan 2 pada dasarnya sama dengan tahapan-tahapan pada siklus I, hanya saja ada perbaikan tindakan siklus I yang kurang baik. Karakteristik pelaksanaan siklus II pertemuan 2 adalah sebagai berikut :

- a) Perencanaan disusun berdasarkan hasil revisi dan penyempurnaan siklus I.

- b) Pelaksanaan dan pemantauan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan revisi siklus I.

Langkah-langkah yang dilakukan di siklus II pertemuan ke-2 yaitu :

- a) Menentukan tema pada siklus II pertemuan ke 1 dan 2 yaitu “Lingkungan”
- b) Menyiapkan media gambar peran orang-orang yang ada disekolah (guru, kepala sekolah, penjaga sekolah) dan lagu “Sekolah”.
- c) Menyiapkan alat dan bahan :Flashcard sekolah, dan speaker.

2) Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x 45 menit. Tindakan metode belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak usia 5-6 tahun di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal.

a) Tahap Awal

Pada kegiatan awal, guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam kepada anak-anak dan mengajak mereka berdoa bersama agar kegiatan hari itu berjalan lancar. Setelah itu, guru melakukan absensi sambil menyapa anak dengan hangat untuk

membangun kedekatan dan suasana kelas yang nyaman. Selanjutnya, guru mengajak anak-anak bernyanyi lagu bertema sekolah seperti “Selamat Pagi Bu Guru”. Lagu ini dinyanyikan sambil melakukan gerakan sederhana untuk meningkatkan semangat belajar anak.

Setelah bernyanyi, guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan sederhana yang merangsang ingatan dan rasa ingin tahu anak seperti “Apa saja yang ada disekolah kita?” atau “Siapa saja yang bekerja disekolah?”. Melalui kegiatan ini, anak-anak mulai fokus dan siap mengikuti pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan sekolah.

b) Tahap Inti

- (1) Guru menunjukkan gambar tentang lingkungan sekolah
- (2) Anak-anak diminta menyebutkan tempat-tempat disekolah seperti kelas, taman bermain, kamar mandi, ruang guru, dan lain-lain.
- (3) Anak dikenalkan dengan peran orang-orang disekolah (guru mengajar, kepala sekolah pemimpin, penjaga sekolah membersihkan).

(4) Anak diajak bermain peran menjadi guru, murid, penjaga sekolah.

(5) Guru mendampingi dan membero semangat selama kegiatan berlangsung.

c) Tahap Akhir

Pada kegiatan akhir, guru mengajak anak-anak untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari dengan cara menyebutkan tempat-tempat yang ada disekolah serta siapa saja yang bekerja disekolah tersebut. guru memberikan pertanyaan reflektif secara ringan, seperti “Tadi kita sudah belajar apa saja ya?” atau “Apa tugas bu guru disekolah?”. Anak-anak diberi kesempatan untuk menjawab dan menceritakan kembali apa yang mereka pahami.

Guru kemudian memberikan apresiasi dan pujian kepada anak-anak yang aktif dan berani menjawab. Setelah itu, guru dan anak bersama-sama menyanyikan lagu penutup dengan suasana ceria. Sebelum mengakhiri kegiatan, guru mengajak anak untuk berdoa bersama dengan tertib dan membiasakan anak untuk menutup kegiatan dengan sikap tenang. Anak-anak kemudian diarahkan untuk

mengucapkan salam perpisahan dengan tertib sebagai tanda bahwa kegiatan pembelajaran telah selesai.

Kegiatan akhir ini bertujuan memperkuat pemahaman anak sekaligus membangun rasa senang dan positif terhadap proses belajar.

3) Pengamatan

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan ke-2 dengan tema lingkungan sekolah. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak kegiatan dimulai. Mereka mengikuti kegiatan doa bersama dan bernyanyi lagu pembuka dengan semangat dan penuh ekspresi.

Suasana kelas terlihat hidup dan menyenangkan saat guru memberikan pertanyaan seputar lingkungan sekolah, sebagian besar anak mampu menjawab dengan lancar dan percaya diri seperti menyebut ruang kelas, taman bermain, kamar mandi, dan ruang guru. Pada kegiatan inti, anak-anak sangat antusias saat dikenalkan pada peran orang-orang disekolah seperti guru, kepala sekolah, dan penjaga sekolah. Mereka tampak menikmati saat bermain peran menjadi guru, murid, penjaga sekolah.

Guru terus mendampingi dan memberikan motivasi sehingga suasana tetap kondusif. Pada kegiatan akhir, anak-anak mampu mengulang kembali materi pembelajaran dengan baik dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Secara keseluruhan, proses pembelajaran berjalan dengan lancar, anak-anak terlihat semakin percaya diri, aktif, serta memahami lingkungan sekolah dengan lebih menyenangkan melalui pendekatan belajar sambil bermain.

4) Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-2 dengan tema lingkungan sekolah menunjukkan hasil yang positif dan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Anak tampak lebih percaya diri, aktif, dan terlibat dalam setiap kegiatan yang diberikan. Metode belajar sambil bermain melalui lagu terbukti mampu meningkatkan semangat belajar anak dibantu dengan aktivitas lain seperti bermain peran.

Anak terlihat senang dan menikmati saat berpura-pura menjadi guru, penjaga sekolah, atau murid. Selain itu, kemampuan anak dalam mengenali lingkungan

sekolah juga meningkat. Mereka mampu menyebutkan tempat-tempat yang ada disekolah serta memahami tugas dari orang-orang yang bekerja didalamnya. Meskipun sebagian kecil anak masih memerlukan bimbingan saat mengungkapkan pendapat secara lisan. Secara umum, seluruh anak menunjukkan kemajuan baik dari segi partisipasi maupun pemahaman materi. Pembelajaran berjalan dengan lancar. Guru berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan serta mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II ini berhasil mencapai tujuan yang diharapkan dan tidak diperlukan perbaikan atau tindakan lanjutan karena mayoritas anak telah menunjukkan peningkatan semangat dan pemahaman secara optimal.

Tabel 4.6
Daftar Ceklis Meningkatkan Semangat Belajar Anak
Melalui Lagu Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Anak	Indikator											
		Antusiasme saat kegiatan dimulai				Partisipasi aktif dalam kegiatan lagu				Ekspresi positif selama kegiatan berlangsung			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aisyah				✓				✓				✓
2	Amir				✓				✓				✓
3	Andri				✓				✓				✓

4	Armani				✓				✓				✓
5	Johan				✓				✓				✓
6	Malik				✓				✓				✓
7	Naldi			✓				✓					✓
8	Ripaldo				✓				✓				✓
9	Said				✓				✓				✓
10	Saskia				✓				✓				✓
11	Suci				✓				✓				✓
12	Tina			✓				✓					✓
13	Tika				✓				✓				✓
14	Wildan				✓				✓				✓
15	Zahra			✓				✓					✓
Total Nilai		57				57				60			174

Hitung Persentase Pencapaian :

Rumus =

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal

$$= 147 + 174 = \frac{321}{360} \times 100\%$$

$$= 89,16 \% \text{ (Berkembang Sangat Baik)}$$

Tabel 4.7
Rekap Hasil Siklus I dan Siklus II
Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Lagu

Siklus	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Interpretasi
Siklus I	183	360	50,8%	BSH
Siklus II	321	360	89,16%	BSB

Tabel diatas menunjukkan hasil observasi penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak usia 5-6 tahun pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 terdapat 3 indikator yang diamati. Pertama, antusiasme saat kegiatan dimulai, kedua partisipasi aktif dalam kegiatan lagu, ketiga ekspresi positif selama kegiatan berlangsung. Secara keseluruhan rata-rata persentase pada siklus

II yaitu 89,16% yang berada pada kategori “Berkembang Sangat Baik”. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan semangat belajar anak setelah dilakukan metode belajar sambil bermain melalui lagu.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal menunjukkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu dapat meningkatkan semangat belajar anak usia dini kelompok B (5–6 tahun). Pada tahap pra-tindakan, semangat belajar anak masih berada pada kategori “**Belum Berkembang (BB)**” dengan rata-rata persentase hanya 1,58%. Anak-anak terlihat kurang antusias, cepat bosan, kurang fokus saat mengikuti pembelajaran, dan lebih tertarik bermain bebas daripada mengikuti kegiatan yang terstruktur. Kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih monoton, guru berperan sebagai pusat kegiatan, dan kurangnya variasi aktivitas yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Pelaksanaan tindakan pada **siklus I dengan rata-rata persentase 50,8% “Berkembang Sesuai Harapan”** membawa perubahan positif terhadap semangat belajar anak. Anak mulai menunjukkan antusiasme ketika pembelajaran dimulai, ikut bernyanyi dan bergerak mengikuti lagu, serta mengekspresikan kegembiraan selama kegiatan berlangsung. Namun, keterlibatan belum merata. Masih ada anak yang pasif, enggan menjawab pertanyaan, dan mudah kehilangan konsentrasi. Hal ini menunjukkan

bahwa meskipun metode ini mulai efektif, indikator keberhasilan belum sepenuhnya tercapai.

Berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan perbaikan pada **siklus II** dengan memperjelas isi lagu, menggunakan gerakan sederhana yang mudah diikuti, memberikan motivasi secara konsisten, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Perbaikan ini berdampak signifikan terhadap peningkatan semangat belajar anak. Hampir semua anak mencapai rata-rata persentase 89,16% kategori “**Berkembang Sangat Baik**”. Anak terlihat lebih percaya diri, aktif berpartisipasi, mampu mempertahankan konsentrasi, dan menunjukkan ekspresi positif selama pembelajaran berlangsung.

Hasil ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran anak usia dini akan optimal jika melibatkan interaksi sosial, permainan, dan media yang menarik. Lagu sebagai media belajar mampu mengintegrasikan aspek kognitif, motorik, sosial, dan emosional, sehingga anak belajar dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu, penelitian ini mendukung temuan Stiwatini (2022) dan Novianti (2021) yang menunjukkan bahwa metode bernyanyi efektif dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak usia dini. Dengan demikian, metode belajar sambil bermain melalui lagu dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan semangat belajar anak usia dini, terutama jika dirancang sesuai tema pembelajaran, disertai gerakan yang

relevan, serta didukung oleh motivasi dan suasana kelas yang menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal dapat disimpulkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar anak usia dini kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi awal pembelajaran yang masih cenderung monoton, berpusat pada guru, dan kurang memanfaatkan metode yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Akibatnya, anak terlihat cepat bosan, kurang antusias, sulit mempertahankan fokus, dan lebih tertarik pada permainan bebas dibandingkan mengikuti kegiatan belajar yang terstruktur.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan perhitungan persentase pencapaian indikator.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada semangat belajar anak. Pada pra-tindakan, rata-rata persentase hanya mencapai 1,58% dengan kategori Belum Berkembang. Setelah penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu pada siklus I, semangat

belajar anak mulai meningkat rata-rata persentase 50,8% dengan kategori “Berkembang Sesuai Harapan”, meskipun belum merata karena sebagian anak masih pasif dan kurang percaya diri.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan seperti penyederhanaan gerakan lagu, pemilihan lagu yang jelas maknanya, pemberian motivasi yang konsisten, dan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, hampir seluruh anak mencapai rata-rata persentase 89,16% dengan kategori “Berkembang Sangat Baik”. Anak tampak lebih percaya diri, aktif berpartisipasi, mampu mempertahankan konsentrasi, dan menunjukkan ekspresi positif selama pembelajaran berlangsung.

B. Implikasi Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode belajar sambil bermain melalui lagu dapat meningkatkan semangat belajar anak usia dini. Implikasinya, guru dapat menjadikan lagu sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif anak. Sekolah diharapkan mendorong penerapan metode ini agar proses belajar lebih menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif di PAUD.

C. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka sebagai bahan evaluasi dan saran yang dapat meningkatkan kemampuan pengembangan proses pembelajaran guna memperbaiki kegiatan pembelajaran seperti judul skripsi saya yaitu **“Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui**

Lagu dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal”.

- 1) Bagi Guru dan Pendidik, diharapkan untuk lebih sering memanfaatkan metode belajar sambil bermain melalui lagu sebagai variasi pembelajaran khususnya pada anak usia dini. Lagu yang dipilih sebaiknya sesuai dengan tema pembelajaran, lirik yang mudah diingat dan melibatkan gerakan sederhana agar anak lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.
- 2) Bagi Peneliti, diharapkan untuk mengembangkan penelitian ini pada tema atau materi yang berbeda atau mengkombinasikan dengan metode pembelajaran yang kreatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Dewi. "Peranan Lagu Anak-Anak Sebagai Media Persuasif Untuk Mempengaruhi Perilaku Positif Anak Usia Dini Di Kota Surakarta." *Lisyabab: Jurnal Studi Islam Dan Sosial* 1, no. 1 (2020): 25–46. <https://doi.org/10.58326/jurnallisyabab.v1i1.13>.
- Amini, Mukti, and Siti Aisyah. "Hakikat Anak Usia Dini." *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* 65 (2014): 1–43.
- Apriyani, Nita, Hibana Hibana, and Susilo Suhrahman. "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 126–40.
- Arifin, Zaenal. "Metodologi Penelitian Pendidikan." *Jurnal Al-Hikmah* 1, no. 1 (2020).
- Azizah, Anisatul. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran." *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Iis Novianti, and Sri Watini. "Penerapan Metode Bernyanyi 'Asyik' Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini Di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2022): 399–408. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.129>.
- Iskandar, Budi. "Bermain Sambil Belajar: Konsepsi Guru Dalam Mengelola Permainan Anak Usia Dini Di PAUD." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2021): 461–66.
- Kurniati, Kartika Nurwita, and Sri Watini. "Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Raudhatul Athfal Al Islam Petalabumi." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 3 (2022): 1873. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1873-1892.2022>.
- Lestari, Fipin, Fransisca Maylita, Nurul Hidayah, and Porita Devi Junitawati. *Memahami Karakteristik Anak*. Bayfa Cendekia Indonesia, 2020.
- Miskawati, Miskawati. "Analisis Data Dilakukan Secara Bertahap, Pertama Dengan Menyeleksi Dan Mengelompokkan, Kedua Dengan Memaparkan Atau Mendeskripsikan Data Dan Terakhir Menyimpulkan Atau Memberi Makna. Untuk Menganalisis Hasil-Hasil Refleksi Dari Penelitian Ini Digunakan Te." *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 9, no. 1 (2019): 45.
- Mufarija, Khodia, N Zulkifli, Windy Aledya Rosyani, and Yulia Rahmawati. "Analisis Motivasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyah

Bustanul Athfal Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir” 3 (2023): 3694–3705.

Nurhayati, Siti, Khamim Zarkasih Putro, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, Siti Nur Hayati, and Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. “GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI.” *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini* 4 nomor 1 (2021): 1–13.

Pratiwi, Wiwik. “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2017): 106–17.

Rohmah, Naili. “Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Tarbawi* 13, no. 2 (2016): 27–35.

Sakinah Siregar. “Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentarsi Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Arafah Padangsidimpuan.” *Al-Abyadh* 4, no. 2 (2021): 95–100. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v4i2.359>.

Siregar, Sakinah. “Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran.” *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2021): 227–38. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3826>.

Siregar, Sakinah, and Dewi Shara Dalimunthe. “Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini.” *Marpokat: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 25–44. <https://doi.org/10.62086/mjpkkm.v1i1.400>.

Susanti, Dyah Aris. “Konsep Belajar Melalui Bermain Pada Anak Sejak Usia Dini.” *Al-Ibtida’* Vol.07, No, no. 02 (2019): 120–35.

Wahyuni, Fitri, and Suci Midsyahri Azizah. “Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini.” *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan* 15, no. 01 (2020): 161–79. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>.

Zaini, Ahmad. “Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini.” *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3, no. 1 (2019): 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK PERMATA MALINTANG JAE

Kelompok : B
Semester/Minggu : 1/3
Topik/Sub Topik : Anggota Badan/Diri Sendiri
Hari/Tanggal : Rabu/ 22 Juli 2025
Waktu : 08.00-11.00

Kompetisi Dasar (KD)

1.1.(Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya), **1.2.** (Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan), **4.8** (Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.

2. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak dapat mengenal cipataan Allah SWT
- Anak dapat memiliki rasa syukur kepada Allah SWT
- Anak dapat mengetahui tentang anggota badan
- Anak dapat menyebutkan apa saja anggota badan
- Anak dapat menyebutkan huruf-huruf kata “anggota badan”
- Anak dapat mewarnai anggota badan
- Anak dapat menyanyikan lagu tentang anggota badan
- Anak dapat menulis nama-nama anggota tubuh (kepala, pundak, lutut dan kaki)

3. MATERI PEMBELAJARAN

- Menenal ciptaan Allah SWT
- Memiliki rasa syukur kepada Allah SWT
- Menulis nama anggota tubuh sesuai gambar
- Menenal anggota badan lewat lagu “anggota badan”
- Tepuk anggota badan

4. MEDIA/SUMBER BELAJAR

Buku tematik, pencil, penghapus dan pensil warna

5. METODE PEMBELAJARAN

Bercakap-cakap, belajar sambil bermain lewat lagu “anggota badan”

6. KEGIATAN AWAL

- Penyambutan : (08.00-09.00)
 - Upacara

7. PEMBUKA

(Jam 09.00-09.30)

- Mengucapkan salam
- Membaca surah-surah pendek
- Berdoa sebelum belajar
- Mengulang kegiatan pembelajaran sebelumnya
- Bercakap-cakap tentang anggota badan
- Tepuk anggota badan
- Mengabsen

8. INTI

(Jam 09.30-10.30)

- Belajar sambil bermain lewat lagu “anggota badan”
 - Kepala pundak lutut kaki - lutut kaki
 - Kepala pundak lutuk kak - lutut kaki
 - Mata telinga
 - Mulut dan hidung
 - Kepala pundak lutut kaki - lutut kaki
- Menulis nama-nama anggota tubuh sesuai gambar
- Menebak gerakan tangan

9. KEGIATAN PENUTUP

(Jam 10.30-11.00)

- Mencuci tangan, berdoa, makan bersama
- Recalling (Anak mampu menyebutkan kembali pembelajaran tentang anggota badan)
- Anak diberi apresiasi atas pemecahan masalah
- Bernyanyi
- Doa, salam, pulang

Mengetahui
Kepala sekolah TK Permata

Guru Kelas

Zulkarnain Ali Siddik, S.Pd . S. Kom. M.Pd

Rini Azizah, S.Pd

Peneliti

Saimah Putri
Nim : 2120600018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK PERMATA MALINTANG JAE

Kelompok : B
Semester/Minggu : 1/4
Topik/Sub Topik : Anggota Badan/Panca indra
Hari/Tanggal : Senin/ 24 Juli 2025
Waktu : 08.00-11.00

Kompetisi Dasar (KD)

1.1.(Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya), **1.2.** (Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan), **4.8** (Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak dapat mengenal cipataan Allah SWT
- Anak dapat memiliki rasa syukur kepada Allah SWT
- Anak dapat mengetahui tentang panca indra
- Anak dapat menyebutkan apa saja panca indra
- Anak dapat mewarnai panca indra
- Anak dapat menyanyikan lagu tentang panca indra
- Anak dapat menulis nama-nama (mata, tangan, dan telinga)

2. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengenal ciptaan Allah SWT
- Memiliki rasa syukur kepada Allah SWT
- Menulis nama anggota panca indra sesuai gambar
- Mengenal panca indra lewat lagu “mengenal panca indra”
- Tepuk anggota panca indra

3. MEDIA/SUMBER BELAJAR

Buku tematik, pensil, penghapus dan pensil warna

4. METODE PEMBELAJARAN

Bercakap-cakap, belajar sambil bermain lewat lagu “mengenal panca indra”

5. KEGIATAN AWAL

➤ Penyambutan : (08.00-09.00)

- Upacara

6. PEMBUKA

(Jam 09.00-09.30)

- Mengucapkan salam
- Membaca surah-surah pendek
- Berdoa sebelum belajar
- Mengulang kegiatan pembelajaran sebelumnya
- Bercakap-cakap tentang panca indra
- Tepuk anggota panca indra
- Mengabsen

7. INTI

(Jam 09.30-10.30)

- Belajar sambil bermain lewat lagu “mengenal panca indra”

Mata untuk melihat

Hidung untuk mencium

Lidah untuk mengecap

Telinga untuk mendengar

Kulit untuk merabah

Itulah panca indra

Panca indra

Berguna untuk kita

- Menulis nama-nama anggota panca indra sesuai gambar
- Menebak gerakan tangan

8. KEGIATAN PENUTUP

(Jam 10.30-11.00)

- Mencuci tangan, berdoa, makan bersama
- Recalling (Anak mampu menyebutkan kembali pembelajaran tentang panca indra)
- Anak diberi apresiasi atas pemecahan masalah
- Bernyanyi
- Doa, salam, pulang

Mengetahui
Kepala sekolah TK Permata

Guru Kelas

Zulkarnain Ali Siddik, S.Pd . S. Kom. M.Pd

Rini Azizah, S.Pd

Peneliti

Saimah Putri
Nim : 2120600018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK PERMATA MALINTANG JAE

Kelompok : B
Semester/Minggu : 1/5
Topik/Sub Topik : Lingkunganku/keluargaku
Hari/Tanggal : Senin/ 28 Juli 2025
Waktu : 08.00-11.00

Kompetisi Dasar (KD)

1.1.(Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya), **1.2.** (Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan), **4.8** (Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak dapat mampu mengenal anggota keluarga
- Anak dapat menghargai diri sendiri, keluarga, orang lain, serta berperilaku baik dan santun
- Anak mampu mencerminkan sikap ingin tahu terhadap keluarga
- Anak dapat memahami aturan dalam keluarga (penggunaan kata ajaib di rumah seperti kata, tolong, maaf dan terimakasih)

2. MATERI PEMBELAJARAN

- Menenal ciptaan Allah SWT
- Memiliki rasa syukur kepada Allah SWT
- Mengelompokkan benda-benda yang dipakai ibu dan yang dipakai ayah
- Tepuk anggota keluarga

3. MEDIA/SUMBER BELAJAR

Buku tematik, pensil dan penghapus

4. METODE PEMBELAJARAN

Bercakap-cakap, belajar sambil bermain lewat lagu “satu-satu aku sayang ibu”

5. KEGIATAN AWAL

➤ Penyambutan : (08.00-09.00)

- Upacara

6. PEMBUKA

(Jam 09.00-09.30)

- Mengucapkan salam
- Membaca surah-surah pendek
- Berdoa sebelum belajar
- Mengulang kegiatan pembelajaran sebelumnya
- Bercakap-cakap tentang anggota tubuh
- Tepuk anggota keluarga
- Mengabsen

7. INTI

(Jam 09.30-10.30)

- Belajar sambil bermain lewat lagu “satu-satu aku sayang ibu”
Satu-satu aku sayang ibu
Dua-dua juga sayang ayah
Tiga-tiga sayang adik kakak
Satu dua tiga sayang semuanya
- Mencocokkan atau mengelompokkan benda-benda yang dipakai oleh ayah dan ibu
- Menulis kata “ayah” dan kata “ibu”

8. KEGIATAN PENUTUP

(Jam 10.30-11.00)

- Mencuci tangan, berdoa, makan bersama
- Recalling (Anak mampu menyebutkan kembali pembelajaran tentang keluarga)
- Anak diberi apresiasi atas pemecahan masalah
- Bernyanyi
- Doa, salam, pulang

Mengetahui
Kepala sekolah TK Permata

Guru Kelas

Zulkarnain Ali Siddik, S.Pd . S. Kom. M.Pd

Rini Azizah, S.Pd

Peneliti

Saimah Putri
Nim : 2120600018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK PERMATA MALINTANG JAE

Kelompok : B
Semester/Minggu : 1/6
Topik/Sub Topik : Lingkungan Sekolah/Halaman Sekolah
Hari/Tanggal : Senin/ 04 Agustus 2025
Waktu : 08.00-11.00

Kompetisi Dasar (KD)

1.1.(Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya), **1.2.** (Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan), **4.8** (Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak dapat mengenal lingkungan halaman sekolah
- Anak mampu melakukan gerakan berlari mengelilingi halaman sekolah dengan seimbang
- Anak mampu menghitung benda-benda yang ada di sekitar halaman sekolah
- Anak dapat bernyanyi tentang biji tumbuhan
- Anak mampu mewarnai tumbuh-tumbuhan yang ada di sekitar halaman sekolah

2. MATERI PEMBELAJARAN

- Menenal ciptaan Allah SWT
- Memiliki rasa syukur kepada Allah SWT
- Menghitung benda-benda yang ada di sekitar halaman sekolah
- Tepuk bagian-bagian tumbuhan

3. MEDIA/SUMBER BELAJAR

Buku tematik, pensil, penghapus dan pensil warna

4. METODE PEMBELAJARAN

Bercakap-cakap, belajar sambil bermain lewat lagu “Biji tumbuhan”

5. KEGIATAN AWAL

- Penyambutan : (08.00-09.00)
 - Upacara

6. PEMBUKA

(Jam 09.00-09.30)

- Mengucapkan salam
- Membaca surah-surah pendek
- Berdoa sebelum belajar
- Mengulang kegiatan pembelajaran sebelumnya
- Bercakap-cakap tentang lingkungan halaman sekolah
- Tepuk bagian-bagian tumbuhan
- Mengabsen

7. INTI

(Jam 09.30-10.30)

- Belajar sambil bermain lewat lagu “Biji tumbuhan”
 - Biji di tanam tumbuh tunas
 - Tunas di siram tumbuh akar
 - Akar di siram tumbuh batang
 - Batang di siram tumbuh daun
 - Pohon di pupuk dengan teratur
 - Agar tumbuh berkembang
 - Makin lama makin besar
 - Tumbuh bunga menjadi buah
- Menghitung benda-benda sekitar halaman sekolah
- Mewarnai tumbuh-tumbuhan yang ada di sekitar halaman sekolah

8. KEGIATAN PENUTUP

(Jam 10.30-11.00)

- Mencuci tangan, berdoa, makan bersama
- Recalling (Anak mampu menyebutkan kembali pembelajaran tentang lingkungan halaman sekolah)
- Anak diberi apresiasi atas pemecahan masalah
- Bernyanyi
- Doa, salam, pulang

Mengetahui
Kepala sekolah TK Permata

Guru Kelas

Zulkarnain Ali Siddik, S.Pd . S. Kom. M.Pd

Rini Azizah, S.Pd

Peneliti

Saimah Putri
Nim : 2120600018

Lampiran 1

Observasi Guru Penerapan Tindakan Dalam Pembelajaran

**Judul Penelitian : Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu
Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-
6 Tahun Di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal**

Peneliti/Guru : Saimah Putri

Sekolah : TK Permata

Kelompok/Usia : B (5-6 tahun)

Nama Pengamat : Rini Angraini S.Pd

A. Aspek yang Diamati

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1	Aktivitas Guru	Guru menjelaskan tema pembelajaran dikelas dengan jelas dan konsisten			
		Guru mempersiapkan lagu serta permainan yang menarik bagi anak sebelum kegiatan pembelajaran			
		Guru mendampingi anak pada proses kegiatan pembelajaran			
2	Metode Pembelajaran	Metode yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran			
		Melakukan evaluasi untuk mengetahui perkembangan anak.			

Menandatangani Pengamat

Rini Angraini S.Pd

Lampiran 2

Lembar Observasi Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu Anak Usia 5-6 Tahun Meningkatkan Semangat Belajar Anak

No	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
			1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)
1.	Antusiasme saat kegiatan dimulai	1. Anak segera menyiapkan diri pada kegiatan pembelajaran tanpa disuruh. 2. Anak tampak tersenyum atau bersorak saat guru memulai kegiatan lagu. 3. Anak menjawab dan menanggapi sapaan dan pertanyaan dari guru dengan semangat.				
2	Partisipasi aktif dalam kegiatan lagu	1. Anak menyanyikan lagu secara lantang dan mengikuti liriknya. 2. Anak melakukan gerakan lagu sesuai instruksi guru. 3. Anak mencoba meniru gerakan guru meskipun belum sempurna. 4. Anak tetap mengikuti lagu sampai selesai meskipun ada gangguan kecil.				
3	Ekspresi positif selama kegiatan berlangsung	1. Anak tersenyum, tertawa dan menunjukkan wajah senang selama kegiatan. 2. Anak mengajak teman bernyanyi atau bergabung dengan senang hati. 3. Anak bersemangat dan aktif meski kegiatan sudah beberapa menit.				

Keterangan Skala Penilaian

BB= Belum Berkembang : Skor 1

MB= Mulai Berkembang : Skor 2

BSH= Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3

BSB= Berkembang Sangat Baik : Skor

Lampiran 3

Matriks Penilaian Metode Belajar Sambil Bermain Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Lagu

Indikator	Frekuensi			
	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Antusiasme saat kegiatan dimulai	Anak tidak menunjukkan minat, diam atau perlu dipaksa untuk ikut kegiatan	Anak mulai memperhatikan tetapi masih malu atau pasif	Anak tersenyum, bersorak dan menjawab sapaan guru dengan antusias	Anak langsung menyiapkan diri tanpa disuruh dan merespon kegiatan lagu dengan semangat tinggi
Partisipasi aktif dalam kegiatan lagu	Anak tidak menyanyi atau bergerak saat lagu diputar	Anak mencoba lagu atau gerakan namun ragu-ragu	Anak menyanyi dan meniru gerakan guru meski belum sempurna	Anak menyanyi lantang, mengikuti gerakan dengan percaya diri dan konsisten sampai akhir lagu
Ekspresif positif selama kegiatan	Anak menunjukkan ekspresi bosan, tidak tertarik, atau diam	Anak sesekali tersenyum namun masih pasif dalam berinteraksi	Anak tampak senang, tertawa dan mulai mengajak anak bernyanyi bersama	Anak bersemangat, tertawa, aktif mengajak teman, dan tetap antusias meskipun kegiatan sudah lama

**Daftar Ceklis Penerapan Metode Sambil Belajar
Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun
Siklus I pertemuan ke-1**

No	Nama Anak	Indikator												
		Antusiasme saat kegiatan dimulai				Partisipasi aktif dalam kegiatan lagu				Ekspresi positif selama kegiatan berlangsung				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Aisyah		✓			✓				✓				
2	Amir		✓			✓					✓			
3	Andri		✓			✓				✓				
4	Armani		✓				✓			✓				
5	Johan		✓				✓			✓				
6	Malik	✓				✓					✓			
7	Naldi	✓				✓					✓			
8	Ripaldo		✓				✓			✓				
9	Said		✓			✓					✓			
10	Saskia	✓					✓			✓				
11	Suci	✓					✓				✓			
12	Tina	✓				✓					✓			
13	Tika	✓					✓			✓				
14	Wildan		✓				✓				✓			
15	Zahra		✓				✓			✓				
Total Nilai		24				23				22				69

Skala Penelian :

1 = Belum Berkembang

2 = Mulai Berkembang

3 = Berkembang Sesuai Harapan

4 = Berkembang Sangat Baik

Daftar Ceklis Penerapan Metode Sambil Belajar Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Anak	Indikator												
		Antusiasme saat kegiatan dimulai				Partisipasi aktif dalam kegiatan lagu				Ekspresi positif selama kegiatan berlangsung				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Aisyah			✓			✓				✓			
2	Amir			✓			✓					✓		
3	Andri			✓			✓				✓			
4	Armani			✓				✓			✓			
5	Johan			✓				✓			✓			
6	Malik		✓				✓					✓		
7	Naldi		✓				✓					✓		
8	Ripaldo			✓				✓			✓			
9	Said			✓			✓					✓		
10	Saskia		✓					✓			✓			
11	Suci		✓					✓				✓		
12	Tina		✓				✓					✓		
13	Tika		✓					✓			✓			
14	Wildan			✓				✓				✓		
15	Zahra			✓				✓			✓			
Total Nilai		39				38				37				114

**Daftar Ceklis Penerapan Metode Sambil Belajar
Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun
Siklus II Pertemuan 1**

No	Nama Anak	Indikator												
		Antusiasme saat kegiatan dimulai				Partisipasi aktif dalam kegiatan lagu				Ekspresi positif selama kegiatan berlangsung				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Aisyah				✓			✓				✓		
2	Amir			✓				✓				✓		
3	Andri			✓				✓				✓		
4	Armani				✓				✓			✓		
5	Johan			✓				✓				✓		
6	Malik			✓				✓					✓	
7	Naldi			✓				✓				✓		
8	Ripaldo			✓					✓			✓		
9	Said				✓				✓			✓		
10	Saskia			✓					✓			✓		
11	Suci			✓					✓				✓	
12	Tina			✓				✓				✓		
13	Tika			✓					✓			✓		
14	Wildan			✓					✓				✓	
15	Zahra			✓				✓				✓		
Total Nilai		48				51				48				147

Skala Penelian :

1 = Belum Berkembang

2 = Mulai Berkembang

3 = Berkembang Sesuai Harapan

4 = Berkembang Sangat Baik

**Daftar Ceklis Penerapan Metode Sambil Belajar
Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun
Siklus II Pertemuan 2**

No	Nama Anak	Indikator												
		Antusiasme saat kegiatan dimulai				Partisipasi aktif dalam kegiatan lagu				Ekspresi positif selama kegiatan berlangsung				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Aisyah				✓				✓				✓	
2	Amir				✓				✓				✓	
3	Andri				✓				✓				✓	
4	Armani				✓				✓				✓	
5	Johan				✓				✓				✓	
6	Malik				✓				✓				✓	
7	Naldi			✓				✓					✓	
8	Ripaldo				✓				✓				✓	
9	Said				✓				✓				✓	
10	Saskia				✓				✓				✓	
11	Suci				✓				✓				✓	
12	Tina			✓				✓					✓	
13	Tika				✓				✓				✓	
14	Wildan				✓				✓				✓	
15	Zahra			✓				✓					✓	
Total Nilai		57				57				60				174

DOKUMENTASI



Guru mengajak anak melakukan ice breaking dan membaca doa pendek sebelum pembelajaran dimulai sebagai bentuk pembiasaan nilai religius serta membangun fokus anak.



Anak-anak mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan dan tema pembelajaran hari itu sebagai langkah awal kegiatan belajar.



Dalam kegiatan anak-anak sering menyanyi sambil mengikuti gerakan tertentu mengangkat tangan menjadi bagian dari gerakan yang sesuai dengan lirik.



Anak-anak biasanya mengangkat tangan karena mengikuti instruksi guru dalam kegiatan belajar sambil bermain melalui lagu dalam meningkatkan semangat belajar anak.



Guru bertanya kepada anak-anak yang bisa mengulang lagu dan gerakan yang telah dinyanyikan (dicontohkan)



Berfoto bersama dengan murid-murid TK Permata Kabupaten Mandailing Natal setelah kegiatan pembelajaran selesai. Foto ini diambil sebagai dokumentasi akhir penelitian yang menunjukkan keakraban antara peneliti, guru, dan peserta didik. Kegiatan ini juga mencerminkan suasana belajar yang menyenangkan serta hubungan positif yang terjalin selama proses pembelajaran berlangsung.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T, Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor : B8654/Un.28/E.1/PP.00.9/ /12/2024
Lamp : -
Perihal : **Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi**

31 Desember 2024

Kepada Yth:

- | | |
|--------------------------------------|-----------------|
| 1. Dr. Erna Ikawati, M.Pd | (Pembimbing I) |
| 2. Agung Kaisar Siregar, M.Pd | (Pembimbing II) |

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama	: Saimah Putri
NIM	: 2120600018
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi	: Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2021 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerja sama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.



Mengetahui,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Dr. Lili Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A
NIP. 19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 3530 /Un.28/E.1/TL.00.9/07/2025

22 Juli 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala TK Permata Kabupaten Mandailing Natal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Saima Putri
NIM : 2120600018
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Malintang Jae

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun TK Permata Kabupaten Mandailing Natal"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 19801224 200604 2 001



Taman Kanak-Kanak Permata Malintang Jae (TK Permata)

Jl. Medan Padang, Kelurahan Malintang Jae,
Kecamatan Bukit Malintang Kabupaten Mandailing Natal
Telp. 2147483647 email: tkpermata5@gmail.com

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor: 25/YTKP/V/2025

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat dekan FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN. Nomor: 137/ Un.28/E.1/TL00/4/2025 tanggal 28 Juli 2025 perihal izin penelitian penyelesaian skripsi, kepala sekolah TK Permata Malintang Jae, Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatra Utara

Nam	: Saimah Putri
NIM	: 2120600018
Program Studi	: PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Judul Skripsi	: Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Melalui Lagu dalam Meningkatkan Semangat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Permata Kabupaten Mandailaing Natal

Telah melakukan penelitian (Riset) di TK Permata Malintang Jae. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya

Padangsidimpuan, 28 Julii 2025
Kepala Sekolah TK Permata



Zulkarnaen Ali Siddik S. Pd. S.Kom. M. Pd
NIP.196812311990032020