

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. GAMBARAN OBYEK PENELITIAN

1. Sejarah Singkat RA Miftahul Huda

RA Miftahul Huda mulai berdiri pada tahun 2002 di bawah naungan Yayasan Miftahul Huda yang diketuai oleh Bapak Soedar DS dan sekarang diketuai oleh Bapak H. Masnan. Awal berdirinya RA Miftahul Huda ini adalah tuntutan dari masyarakat karena saat itu belum ada pendidikan formal untuk anak usia dini sehingga masyarakat harus menyekolahkan anaknya di luar desa. Seiring berjalannya waktu Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Miftahul Huda mulai merintis mendirikan taman kanak-kanak akan tetapi belum mempunyai gedung sendiri dan masih menumpang di gedung TPQ Miftahul Huda selama kurang lebih 5 tahun. Setelah gedung RA Miftahul Huda berdiri kemudian pada tahun 2007 RA Miftahul Huda akhirnya mempunyai gedung sendiri dan sudah mulai bisa ditempati untuk pembelajaran.¹

2. Visi dan Misi RA Miftahul Huda²

a. Visi RA Miftahul Huda Raguklampitan adalah sebagai berikut:

“Terbentuknya kader muslim yang bermutu dan berkualitas yang bisa menjadi pemimpin umat”.

b. Misi RA Miftahul Huda Raguklampitan adalah sebagai berikut:

“Menyelenggarakan pendidikan Islam ala *Ahlusunnah Waljama'ah* yang berakhlaqul karimah serta mempunyai semangat pengabdian terhadap agama dan bangsa”.

“Menumbuhkan kepribadian anak menjadi generasi cerdas”.

c. Tujuan Umum

Secara umum tujuan pembelajaran Raudhatul Athfal merupakan menolong anak didik meningkatkan kemampuan kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, serta sosial partisipan didik pada masa emas

¹Kurikulum RA Miftahul Huda, Dokumen I ditetapkan pada 15 Juli 2020, Raguklampitan Batealit Jepara, dikutip pada tanggal 26 Februari 2021

² Kurikulum RA Miftahul Huda, Dokumen I ditetapkan pada 12 Juli 2020, Raguklampitan Batealit Jepara, dikutip pada tanggal 26 Februari 2021

pertumbuhannya dalam area bermain yang edukatif serta menyenangkan.

d. Tujuan Khusus

Secara spesial tujuan pembelajaran RA Miftahul Huda Raguklampitan antara lain merupakan:

- 1) Mendidik anak supaya jadi generasi yang bermutu, bermanfaat untuk Agama, Nusa, serta Bangsa.
- 2) Mempersiapkan anak didik merambah jenjang pembelajaran dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar cocok tahapan pertumbuhan anak.
- 3) Tingkatkan profesionalisme tenaga pendidik dalam mengelola pembelajaran yang menyenangkan serta berpotensi dan bermutu.
- 4) Meningkatkan kreatifitas keahlian anak didik buat mengekspesikan diri dalam berkarya seni.
- 5) Menghasilkan atmosfer sekolah yang bernuansa agamis serta disiplin.

3. Letak Geografis RA Miftahul Huda

RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit jepara terletak di jalan tengah-tengah antara Batealit dan Pecangaan tepatnya di Jl.Raya Raguklampitan Km.I (59461) desa Raguklampitan kecamatan Batealit kabupaten Jepara. Desa Raguklampitan terletak 3500 m dari kantor keamatan Batealit. Secara geografis gedung tersebut berada pada batasan wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah utaranya perbatasannya ialah desa Mindahan
- b. Sebelah timurnya perbatasannya ialah desa Rajekwesi
- c. Sebelah selatannya perbatasannya ialah desa Geneng
- d. Sebelah baratnya perbatasannya ialah desa Rengging

RAMiftahul Huda jika dilihat dari letak geografisnya letaknya strategis karena dekat dengan jalan raya sehingga lebih mudah dijangkau dengan kendaraan umum, sepeda motor, maupun pejalan kaki.

4. Profil Lembaga³

- a. Nama RA : RA Miftahul Huda 01
- b. Status : Swasta
- c. Alamat : Raguklampitan Rt.12 Rw.03
- d. No Hp : 085226229926
- e. Desa : Raguklampitan

³ Kurikulum RA Miftahul Huda, Dokumen I ditetapkan pada 15 Juli 2020, RaguklampitanBatealit Jepara, dikutip pada tanggal 28 Februari 2021

- f. Kecamatan : Batealit
- g. Kabupaten : Jepara
- h. Provinsi : Jawa Tengah
- i. No SK pendirian : Mk.09 / 5-b /09 /2003
- j. NSM : 101233200087
- k. NPSN : 20343537
- l. Didirikan pada : 15 Juli 2002
- m. Didirikan oleh : Yayasan Pendidikan Islam
Miftahul Huda Raguklampitan

5. Gambaran Umum⁴

- a. Struktur kepengurusan RA Miftahul Huda Raguklampitan
 - Pelindung : Petinggi desa Raguklampitan
 - Dewan Pembina : Ketua : Abdul Wahab
Anggota : Thoyib
Anggota : Muhadi
 - Dewan Pengawas : Ketua : Musliq
Anggota : Fauzi
Anggota : Nur Hasan
- b. Susunan Penyelenggara RA Miftahul Huda Raguklampitan
 - Pelindung : Petinggi Desa Raguklampitan
 - Penasehat : Ketua Yayasan
 - Ketua : Sri Kusumawati, S.Pd.I.
 - Sekretaris : Ulfatun Ni'mah, S.Pd.I.
 - Bendahara : Inten Handayani, S.Pd.I.
 - Anggota : Mustahiqqul Jannah, S.Pd.I.
- c. Data Guru dan Karyawan RA Miftahul Huda Raguklampitan

Tabel 4.1

Data guru dan karyawan RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara

No	Nama	Jabatan	Pendidikan
1	Sri Kusumawati, S.pd.I.	Kepala Sekolah	SI PAI
2	Inten Handayani, S.Pd.I.	Guru	SI PAI
3	Ulfatun Ni'mah, S.Pd.I	Guru	SI PAI

⁴ Kurikulum RA Miftahul Huda, Dokumen I ditetapkan pada 15 Juli 2020, Raguklampitan Batealit Jepara, dikutip pada tanggal 28 Februari 2021

4	Mustahiqqul Jannah, S.Pd.I.	Guru	SI PAI
5	Khoirun Ni'mah	Penjaga	SLTA

d. Data Peserta Didik

Table 4.2

Daftar jumlah siswa RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
	A			
1	2018/2019	12	17	29
2	2019/2020	11	15	26
3	2020/2021	13	14	27

e. Jumlah Rombongan Belajar T.P. 2020/2021

Kelas A: 1 regu Belajar

Kelas B: 1 regu Belajar

f. Data Ruang Kelas

2018/2019 : 1 Kelas (status Memiliki)

2019/2020 : 1 Kelas (Status Memiliki)

2020/2021 : 1 kelas (status Memiliki)

g. Data Bangunanya Lainnya

- 1) Ruang kantornya baik
- 2) Ruang kepala sekolahnya baik
- 3) Ruang area indoornya tidak ada
- 4) Area bermain outdoornya baik
- 5) Kamar mandi/WCnya ada dua kamar

h. Data Alat Bantu ajar

Tabel 4.3
Data Alat Bantu Ajar

N O	NAMA ALAT	Jumlah	Tahun Pengadaan	Keadaan	
				Baik	Rusak
1	Alat Peraga Hitung	4 set	2008 & 2010	1	1 Rusak
2	Alat Peraga Huruf	10 Set	2010	6 Baik	2 Rusak
3	Alat Peraga Jenis-jenis Hewan	4 Set	2009 & 2012	2 Baik	2 Rusak
4	Buku Pedoman Mengajar	5 bh	2013- 2014	6 Baik	1 Hilang
6	Alat Peraga Jenis-Jenis Profesi	5 Set	2015	3 Baik	1 Rusak
5	Buku bercerita tentang Binatang	30 buah	2016	25 Baik	-
6	Balok	6 set	2017	5 Baik	1 Rusak

B. DESKRIPSI DATA PENELITIAN

1. Implementasi Metode *Education Games* di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara

Pada suatu pendidikan bagi anak usia dini akan lebih bermakna apabila dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif, serta sesuai dengan minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak. Oleh karena itulah pada pendidikan anak usia dini dibutuhkan suatu permainan sebagai media pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Dalam suatu pendidikan anak usia dini terdapat beberapa aspek perkembangan diantaranya adalah perkembangan nilai agama dan moral, fisik motoric, kognitif, bahasa, dan sosial emosional yang diamana dalam enam aspek perkembangan ini dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang efektif agar enam aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik yang salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain atau *Education Games*.

Aktivitas pendidikan di RA Miftahul Huda selaku upaya dalam tingkatan aspek perkembangan anak umur dini mempunyai bermacam metode serta tata cara supaya dalam

pendidikan anak senantiasa menarik serta mengasyikkan untuk anak didik di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara yang salah satunya merupakan dengan tata cara *Education Games*. Berdasarkan penuturan dari pendidik dari kelas A Ibu Inten Handayani, S.Pd.I. “Untuk menstimulasi anak agar anak merasa senang dan merasa nyaman saat pembelajaran, guru RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara menerapkan pembelajaran melalui metode *Education Games* yang artinya pada proses belajar mengajar menggunakan permainan-permainan yang mengandung pendidikan atau permainan edukatif dimana dalam pembelajaran melewati beberapa permainan yang mengandung unsur pendidikan”.⁵

Perihal tersebut bersamaan dengan penuturan Bunda Sri Kusumawati, S. Pd. I. sebagai kepala RA Miftahul Huda bahwa “*Metode Education Games* merupakan kegiatan pembelajaran melalui beberapa permainan dengan menciptakan suatu lingkungan bermain yang menarik dan memberikan rasa aman serta menyenangkan agar anak tetap bersemangat dalam belajar dan tidak jenuh guna untuk menstimulasi daya pikir anak, daya cipta, menumbuhkan sikap dan mental serta akhlak yang baik”.⁶

Gambar 4.1

Foto wawancara dengan kepala sekolah



⁵ Inten Handayani, guru kelas A RA Miftahul Huda, wawancara oleh penulis, 25 Februari 2021, wawancara 2, transkrip.

⁶ Sri Kusumawati, kepala RA Miftahul Huda, wawancara oleh penulis, 25 Februari 2021, wawancara 1, transkrip.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan Ibu Sri Kusumawati, S.Pd.I. terkait “pentingnya ketertarikan dan kenyamanan anak dalam belajar maka dalam hal ini Ibu Inten Handayani, S.Pd.I. menggunakan metode bermain dalam pembelajaran”.⁷

Adapun dalam penerapan metode *Education Games* dalam pembelajaran ini, langkah-langkahnya melewati beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Perencanaan atau persiapan dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam hal pendidikan agar tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan. Begitu juga dengan pembelajaran di RA Miftahul Huda bahwa sebelum pembelajaran dimulai guru merencanakan atau mempersiapkan kegiatan pembelajaran agar pada waktu pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Ibu Inten Handayani, S.Pd.I. menuturkan bahwa

“pada tahap persiapan ini beliau terlebih dahulu memilih permainan yang akan dilaksanakan pada waktu pembelajaran sesuai dengan tema yang tertuang dalam RPPH”.⁸

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah realisasi dari perencanaan yang telah dibuat oleh guru dalam RPPH. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di RA Miftahul Huda menunjukkan bahwa pada tahap pelaksanaan ini meliputi beberapa langkah dalam penerapan metode *education games* diantaranya adalah:

a. Mengkondisikan Kelas

Pendidikan di RA Miftahul Huda mempunyai murid yang banyak dalam satu kelas yang pada dasarnya satu kelas hanya 20 anak tapi di kelas A di RA Miftahul Huda ini mempunyai murid 27 anak sehingga sebelum pembelajaran bu Inten menuturkan “harus mengkondisikan kelas terlebih dahulu agar anak-anak tidak ricuh dan waktu pembelajaran dapat berjalan

⁷ Inten Handayani, guru kelas A RA Miftahul Huda, wawancara oleh penulis, 26 Februari 2021, wawancara 2, transkrip.

⁸Inten Handayani, guru kelas A RA Miftahul Huda, wawancara oleh penulis, 26 Februari 2021, wawancara 2, transkrip.

dengan lancar dengan cara mengajak anak untuk bernyanyi dan bertepuk tangan”.⁹

b. Mengatur Tempat Duduk

Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu mengatur tempat duduk anak. Tempat duduk anak ini diatur sesuai permainan, setiap permainan mempunyai cara duduk yang berbeda. Pada observasi yang pertama guru mengatur tempat duduk membentuk huruf O atau melingkar menjadi dua kelompok agar ketika anak bermain tidak terlalu banyak anak yang akan menjadikan anak rebutan mainan, pada permainan ini adalah permainan dimana anak akan membentuk rakit dari sedotan.¹⁰ Pada observasi yang kedua guru mengatur posisi duduk anak dengan duduk di kursi dengan membanjar ke belakang yang diselingi dengan meja, permainan ini adalah mendengarkan cerita.¹¹ Pada observasi yang ketiga guru mengatur posisi tempat duduk anak dengan melingkar tapi hanya menjadi satu kelompok, permainan ini adalah bermain balok. Setelah itu bu Inten juga memberi pengertian atau peraturan dalam bermain yang diantaranya adalah tidak rebutan mainan, tidak bertengkar dengan teman, dan membantu bu guru membereskan mainan.¹²

c. Menyediakan media atau alat bermain

Saat sebelum aktivitas berlangsung terlebih dulu guru mempersiapkan media ataupun perlengkapan yang hendak digunakan dalam aktivitas bermain sebab media ialah perlengkapan bantu dalam aktivitas belajar mengajar yang bisa memicu atensi anak didik dalam menjajaki proses aktivitas.¹³

⁹ KBM oleh ibu Inten Handayani guru kelas A RA Miftahul Huda, Observasi di dalam mkelas oleh penulis, 1 Maret 2021, observasi I, lampiran.

¹⁰ KBM oleh ibu Inten Handayani guru kelas A RA Miftahul Huda, Observasi di dalam kelas oleh penulis, 1 Maret 2021, observasi I, lampiran.

¹¹ KBM oleh ibu Inten Handayani guru kelas A RA Miftahul Huda, Observasi di dalam kelas oleh penulis, 6 Maret 2021, observasi II, lampiran.

¹² KBM oleh ibu Inten Handayani guru kelas A RA Miftahul Huda, Observasi di dalam kelas oleh penulis, 10 Maret 2021, observasi III, lampiran.

¹³ KBM oleh ibu Inten Handayani guru kelas A RA Miftahul Huda, Observasi di dalam kelas oleh penulis, 1 Maret 2021, observasi I, lampiran.

Gambar 4.2
Foto alat permainan edukatif balok



d. Proses bermain

Pada proses bermain ini anak terlebih dahulu dibiasakan untuk membaca basmalah kemudian anak dipersilahkan untuk memulai kegiatan bermain dengan dampingan guru guna untuk membantu anak yang memerlukan penjelasan kembali tentang aturan main. Adapun jenis-jenis permainan yang dilaksanakan di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara sesuai hasil observasi peneliti adalah sebagai berikut:

1) Pembelajaran Melalui Bermain Membuat Rakit-Rakitan

Sesuai dengan hasil observasi peneliti bahwa pada proses bermain anak membentuk rakit dari sedotan, anak begitu antusias dan semangat untuk bermain. Sebelum permainan dimulai bu Ulfah terlebih dahulu memberi contoh kepada anak cara membuat rakit dari sedotan secara bertahap kemudian anak mengikutinya. Pertama bu Inten mencontohkan cara menggantung satu sedotan agar bisa menjadi dua, kedua bu Ulfah mencontohkan agar bagian pinggir di kasih solatif, dan yang terakhir bu Inten mencontohkan merangkai sedotan tersebut agar menjadi mainan rakit.¹⁴ Soifin Ulin Nuha menuturkan, “bu guru sedotan nya warna-warni, ada

¹⁴KBM oleh ibu Inten Handayani guru kelas A RA Miftahul Huda, Observasi di dalam kelas oleh penulis, 1 Maret 2021, observasi I, lampiran.

putih, merah, dan hijau bu guru, saya nanti minta yang merah sama putih ya bu guru”¹⁵

Gambar 4.3

Foto anak membuat rakit-rakitan dari sedotan Kelompok 1



Gambar 4.4

Foto anak membuat rakit-rakitan dari sedotan Kelompok 2



2) Pembelajaran Melalui Bercerita

Pada observasi peneliti yang kedua ini diadakan sebuah permainan anak yaitu anak mendengarkan sebuah cerita dari buku yang disampaikan oleh bu Inten. “Buku cerita ini adalah tentang senangnya melafalkan kalimat Tasbih Bu Inten membacakan cerita dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak agar pesan-pesan dalam cerita tersebut dapat diterima oleh anak. Hal ini terlihat pada kegiatan

¹⁵Soifin Ulin Nuha, murid kelas A RA Miftahul Huda, wawancara oleh penulis, 1 Maret 2021, wawancara 3, transkrip

cerita yang dilaksanakan bu Inten dengan judul *Senangya Melafalkan Subhanallah*".¹⁶

Gambar 4.5

Foto guru mengajar dengan metode cerita



3) Pembelajaran Bermain Balok

Sesuai hasil observasi peneliti bahwa pada proses bermain anak ini adalah bermain balok dimana anak-anak menyusun balok dengan sesuka hatinya. Pada proses permainan ini guru hanya memberi dampingan terhadap anak agar ketika anak bermain tidak berebutan mainan, tidak bertengkar agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.¹⁷

Gambar 4.6

Foto anak bermain balok



¹⁶KBM oleh ibu Inten Handayani guru kelas A RA Miftahul Huda, Observasi di dalam kelas oleh penulis, 6 Maret 2021, observasi II, lampiran.

¹⁷KBM oleh ibu Inten Handayani guru kelas A RA Miftahul Huda, Observasi di dalam kelas oleh penulis, 10 Maret 2021, observasi III, lampiran.

e. Kegiatan Setelah Bermain

Setelah semua kegiatan bermain selesai, guru mengajak anak untuk membereskan semua media atau alat yang digunakan ke tempat semula sehingga kelas kembali bersih dan rapi.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan pada tahap terakhir pembelajaran dimana setelah anak-anak bermain dengan membuat penilaian anak ketika bermain seperti saat bermain dia mentaati peraturan atau tidak untuk tidak rebutan, dan setelah selesai bermain dia mau membantu ibu guru membereskan mainan atau tidak.

Bersumber pada hasil observasi serta wawancara yang sudah periset jalani diperoleh informasi tentang pelaksanaan tata cara bermain dalam meningkatkan keahlian kognitif anak umur dini kelompok A di RA Miftahul Huda Raguklumpitan Batealit Jepara dilaksanakan dalam 3 sesi ialah awal, sesi persiapan yang antara lain merupakan memilah game cocok dengan tema, menyusun RPPH, serta mempersiapkan peralatan yang diperlukan. *Kedua*, tahap pelaksanaan yang mencakup langkah-langkah yang diantaranya adalah mengkondisikan kelas, mengatur tempat duduk, menyediakan media atau alat bermain, dan proses bermain. *Ketiga*, tahap ini adalah tahap evaluasi yang dilaksanakan setelah permainan selesai.

2. Kendala-Kendala yang dihadapi Dalam Implementasi Metode Pembelajaran *Education Games* Pada Anak Usia dini di RA Miftahul Huda Raguklumpitan Batealit Jepara

Setiap kegiatan pembelajaran pastilah mempunyai problem-problem yang di hadapi oleh pendidik sehingga problem-problem tersebut harus diselesaikan dengan baik. Begitu juga yang terjadi pada saat penerapan metode *education games* di RA Miftahul Huda Raguklumpitan Batealit Jepara juga mempunyai problem yang diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Mental Anak

Setiap anak tentu mempunyai keberanian atau mental yang berbeda, ada yang pemberani dan ada yang penakut serta pemalu. Ketika anak sedang bermain tentu anak-anak akan saling membantu, saling bergantian mainan dan bekerja sama. Akan tetapi pada anak yang penakut dan pemalu mereka tidak mau mengikuti

temannya yang aktif, tidak berani mengambil mainan, mereka hanya diam dengan memperhatikan temannya yang asyik bermain.

Menyikapi permasalahan yang seperti ini ibu Inten sebagai guru di kelas A berinisiatif untuk mengambilkan mainan untuk mereka dan mengajaknya bermain dengan dampingan guru agar anak yang penakut atau pemalu juga mempunyai kesempatan untuk bermain.¹⁸

b. Media Tidak Mencukupi

Alat atau media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran lebih-lebih pada penerapan metode bermain pada anak usia dini ini, akan tetapi di RA Miftahul Huda ini media atau alat bermain hanya sedikit dan tidak bisa mencukupi untuk anak yang berjumlah 27 dalam satu kelas, sehingga jika anaknya aktif maka dia akan bisa bermain dengan leluasa dan jika anaknya pendiam, pemalu, atau penakut maka anak itu tidak bisa menikmati bermainnya dengan teman-temannya dan hanya bisa memperhatikan temannya asyik bermain.

Menyikapi hal ini bu Inten sebagai guru di kelas A harus membuat sendiri media bermain dengan bahan kertas atau kardus yang dijadikan sebagai puzzle atau mainan lainnya untuk dibuat bermain oleh anak.¹⁹

c. Suasana Pembelajaran Ramai

Berbicara dengan dunia anak pastilah tidak lepas dari suasana ramai. Inilah yang terjadi ketika waktu pembelajaran, guru terkadang kurang konsentrasi menghadapi kelas yang ramai, berbicara sendiri dengan temannya bahkan ada yang bertengkar lalu menangis. Dan jika terjadi demikian maka guru harus memberhentikan pelajaran dan konsentrasi murid yang lainpun terganggu oleh temannya yang menangis.

Menyikapi hal ini bu Inten memberhentikan pembelajaran dulu kemudian mengajak anak yang menangis tersebut keluar kelas untuk diberi pengertian

¹⁸ Inten Handayani, guru kelas A RA Miftahul Huda, wawancara oleh penulis, 7 Maret 2021, wawancara 3, transkrip.

¹⁹ Inten Handayani, guru kelas A RA Miftahul Huda, wawancara oleh penulis, 7 Maret 2021, wawancara 3, transkrip.

agar anak tersebut bisa kembali ceria dan siap bermain lagi dengan temannya.²⁰

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Implementasi Metode Pembelajaran *Education Games* Pada Anak Usia Dini di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara

Education Games atau yang dikenal sebagai permainan edukatif adalah salah metode pembelajaran di lembaga pendidikan khususnya pada pendidikan anak usia dini karena pada metode ini cara membelajari anak melalui permainan-permainan yang menyenangkan dan tentunya bersifat mendidik, memberikan contoh atau suri tauladan yang baik dan berhubungan langsung dengan pengajaran. Metode ini tentu sesuai dengan dunia anak yang cenderung atau identik dengan bermain.

Dalam sebuah permainan tentu mempunyai cara berbeda antara permainan yang satu dengan permainan yang lainnya, dan untuk menyikapi hal ini guru harus menyampaikan terlebih dahulu tentang permainan itu sendiri serta mencontohkan dengan alat atau media yang sudah disediakan agar dapat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Bersumber pada hasil wawancara serta observasi yang sudah periset laksanakan, terdapat sebagian langkah dalam pelaksanaan tata cara *Education Permainan* yang dilaksanakan di RA Miftahul Huda, antara lain merupakan selaku berikut:

a. Tahap Persiapan

Persiapan ialah perihal berarti yang wajib dicoba saat sebelum penerapan pendidikan, sebab dengan persiapan hingga pendidikan hendak bisa berjalan dengan mudah serta sistematis. Ada pula sesi persiapan dalam pelaksanaan tata cara *Education Permainan* di RA Miftahul Huda merupakan memilah game, menyusun RPPH, serta mempersiapkan media ataupun perlengkapan buat bermain.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap persiapan sudah matang semua maka selanjutnya adalah tahap pelaksanaan dalam

²⁰Inten Handayani, guru kelas A RA Miftahul Huda, wawancara oleh penulis, 7 Maret 2021, wawancara 3, transkrip

penerapan metode *Education Games* yang meliputi langkah-langkah sebagai Mengkondisikan Kelas

Langkah pertama yang dilakukan guru dalam tahap pelaksanaan adalah mengkondisikan kelas, karena banyaknya murid di kelas A RA Miftahul Huda membuat kelas menjadi ramai serta ricuh sehingga guru harus pandai-pandai membuat anak-anak menjadi tenang. Dalam perihal ini pendidik RA Miftahul Huda dalam membuat atmosfer jadi kondusif merupakan dengan mengajak anak bernyanyi serta tepuk- tepuk agar anak dapat fokus memperhatikan guru dan tidak ramai sendiri.

1) Mengatur Tempat Duduk

Dalam pelaksanaan metode *Education Games* yang diterapkan di RA Miftahul Huda posisi duduk peserta didik menyesuaikan dari jenis permainannya, seperti melingkar jadi satu kelompok, melingkar jadi dua kelompok, dan duduk di kursi dengan membanjar ke belakang dan diselingi dengan meja-meja.

2) Menyiapkan Media atau Alat Bermain

Metode *Education Games* adalah jenis metode pembelajaran yang dimana dalam metode tersebut membutuhkan beberapa alat permainan edukatif. Dalam penerapan metode *Education Games* di RA Miftahul Huda ini pendidik terlebih dahulu menyiapkan semua media atau alat yang dibutuhkan pada pembelajaran sesuai dengan jenis permainan dan sesuai dengan tema pembelajaran.

3) Proses Bermain

Dalam proses bermain dengan menggunakan metode *Education Games* ini RA Miftahul Huda dalam waktun yang berbeda memberikan jenis permainan yang berbeda. Pertama, pada tanggal 27 Februari 2021 pendidik mengajak anak-anak bermain dengan membentuk sesuatu dari bahan yang sederhana yaitu membuat rakit-rakitan dari sedotan. Kedua, pada tanggal 3 Maret 2021 pendidik mengajak anak untuk mendengarkan cerita dari guru tentang “Senangnya Melafalkan Subhanallah”. Ketiga, pada tanggal 10 Maret 2021 pendidik mengajak anak untuk bermain balok.

4) Kegiatan Setelah Bermain

Setelah permainan usai, pendidik mengajak anak-anak untuk membereskan semua media atau alat yang digunakan ke tempat semula sehingga tempat kembali bersih. Ini mengajarkan anak agar mempunyai sifat yang tanggung jawab terhadap apapun yang dilakukannya.

c. Evaluasi

Evaluasi yang dilaksanakan di RA Miftahul Huda ini adalah cara guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam penerapan metode *Education Games* pada enam aspek perkembangan anak. Evaluasi dilaksanakan pada sesi terakhir ialah sehabis aktivitas pendidikan berakhir, dengan begitu guru dapat mengukur sepanjang mana tingkatan keberhasilan tata cara *Education Games* Permainan yang sudah diterapkan lewat pencapaian pertumbuhan partisipan didik.

Langkah-langkah penerapan metode *education games* atau metode bermain tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan Moeslichatoen yakni agar metode *education games* atau metode bermain tepat sasaran dalam pembelajaran, maka perlu rancangan kegiatan yang matang, Rancangan dalam kegiatan bermain antara lain: rancangan persiapan guru, rancangan pelaksanaan kegiatan bermain, dan rancangan penilaian kegiatan bermain. Dalam persiapannya, merancang kegiatan bermain memiliki beberapa langkah sebagai berikut:²¹

- 1) Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih;
- 2) Menetapkan bentuk permainan yang dipilih;
- 3) Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain
- 4) Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan bermain.

2. Analisis Kendala-Kendala dan Solusi Dalam Implementasi Metode *Education Games* di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara

Begitu banyaknya tata cara pendidikan yang diterapkan dalam proses belajar mengajar pasti saja memiliki problem-

²¹ Moeslichatoen, R., *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (PT Rineka Cipta, Jakarta, 2004) 344

problem tersendiri dalam setiap metode. Seperti halnya pada penerapan metode *Education Games* di RA Miftahul Huda juga memiliki beberapa problematika dalam pembelajaran, akan tetapi sebagai guru bu Inten juga pandai-pandai mencari solusi dari permasalahan tersebut agar pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik. Adapun problematika beserta solusi dari penerapan metode *Education Games* di RA Miftahul Huda adalah sebagai berikut:

a. Mental Anak

Setiap anak tentu mempunyai beberapa perbedaan antara anak yang satu dengan yang lainnya. Ada yang aktif, ada yang pemberani, ada yang penakut, dan ada juga yang pemalu. Bagi anak yang pemalu dan penakut tentu ini menjadi problem tersendiri bagi guru karena pembelajarannya kurang maksimal terhadap anak itu. Namun demikian bu Inten sebagai guru di kelas A tentu juga mempunyai solusi untuk problem tersebut yaitu dengan memberi perhatian lebih terhadap anak yang pemalu, selalu menemani ketika bermain dan memberi pengertian serta semangat untuk menjadi anak yang tidak pemalu lagi.

b. Media Tidak Mencukupi

Alat atau media pendidikan ialah perihal yang sangat berarti dalam proses belajar mengajar lebih-lebih pada penerapan metode *Education Games* atau metode bermain. Namun tidak semua lembaga pendidikan memiliki media yang banyak atau mencukupi untuk dibuat bermain oleh anak didiknya. Begitu juga yang terjadi di RA Miftahul Huda, lembaga ini tidak memiliki media yang banyak sehingga semua anak dapat bermain dengan cara tidak bergantian. Namun dalam hal ini bu Inten sebagai guru di kelas A berinisiatif membuat alat permainan edukatif sendiri dari kertas atau kardus yang bisa menjadi mainan puzzle atau alat bermain lainnya sehingga anak-anak bisa bermain semua meski dengan alat yang berbeda.

c. Suasana Pembelajaran Ramai

Anak itu sangat unik, lucu dan menggemaskan lebih-lebih saat anak ngoceh sendiri, ramai sendiri atau ramai dengan teman-temannya. Namun dalam pembelajaran hal ini tentu akan menjadi problem tersendiri bagi pendidik karena akan mengganggu

konsentrasi pendidik dan anak lain yang mau memperhatikan guru ketika sedang mengajar. Begitu pula di RA Miftahul Huda dalam penerapan metode *Education Games* selalu terjadi pembelajaran yang ramai dan anak-anak suka ngobrol sendiri dengan temannya ketika guru menjelaskan, bahkan tiba-tiba ada anak yang menangis karena kesenggol temannya yang lain sehingga pembelajaran harus diberhentikan. Menyikapi hal ini bu Inten sebagai guru di kelas A harus memberhentikan pembelajaran sejenak untuk memberi pengertian kepada peserta didik agar ketika guru menjelaskan harus didengarkan, tidak boleh bicara sendiri serta mengajak anak yang menangis tadi untuk keluar kelas untuk diberi semangat dan pengertian agar anak bisa kembali ceria dan melanjutkan pembelajaran dengan teman-teman yang lain.

Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran ini sejalan dengan apa yang disampaikan Nurul Anam bahwa kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran anak usia dini diantaranya adalah sebagai berikut:²²

1. Problematika pemanfaatan dan penerapan media pembelajaran artinya media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran anak namun demikian masih banyak RA yang belum menyediakan alat bermain yang bisa memenuhi semua jenis permainan.
2. Problematika anak yang tidak bisa duduk diam artinya anak lebih senang dengan hal hal yang membuat dia senang, dengan anak suka ramai dengan temannya pasti dia akan merasa bahagia akan tetapi hal tersebut akan mengganggu pembelajaran anak dan akan mengganggu teman lainnya yang focus.
3. Problematika anak tidak bisa menyesuaikan diri dengan teman dan aturan sekolah artinya anak kurang berani berinteraksi dengan anak

²²<https://nakita.grid.id/amp/02210499/5-masalah-si-kecil-saat-di-tk-nomor-terakhir-pasti-sering-terjadi?page=3>

yang lain sehingga anak menjadi pendiam dan jarang berkomunikasi.

4. Problematika anak tidak mau mengikuti pelajaran artinya anak tidak mau atau tidak bisa mengikuti pelajaran dikarenakan hal-hal tertentu misal menangis, ngambek, dan kesenggol temannya sehingga menjadikan anak marah dan tidak mau mengikuti pelajaran.
5. Problematika anak masih ditunggu artinya banyak anak yang masih ditunggu orang tuanya di sekolah sehingga semua itu menjadikan kendala-kendala dalam pembelajaran, anak menjadi manja, tergantung dengan orang tua dan tidak bisa mandiri.

