

**STRATEGI PEMBELAJARAN *FUN LEARNING* DALAM
MENSTIMULASI KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA
DINI DI BIMBA AIUEO KOBER**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

Oleh:

LUKIT DAMIRI OKTINAWA

NIM. 1917406055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Lukit Damiri Oktinawa
NIM : 1917506055
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “**Strategi Pembelajaran *Fun Learning* dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini di BIMBA AIUEO Kober**” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saudara, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini, diberi tanda cipasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 08 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Lukit Damiri Oktinawa

NIM. 1917406055

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**STRATEGI PEMBELAJARAN *FUN LEARNING* DALAM
MENSTIMULASI KEMAMPUAN KEAKSARAAN ANAK USIA DINI DI
BIMBA AIUEO KOBER**

Yang disusun oleh Lukit Damiri Oktinawa (NIM.1917406055) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Professor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari 15 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) oleh sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 14 Januari 2024

Disetujui Oleh:

Penguji I /Ketua Sidang

Pengji II/ Sekretaris Sidang

Ma'fiyatun Insivah M.Pd.

NIP.

Dr. Asef Umar Fahrudin, M.Pd.I

NIP. 198304232018011001

Penguji Utama

Dr. Heru Kurniawan, MA

NIP. 198103222005011002



Diketahui

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah

Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197412022011011001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Sdr. Lukit Damiri Oktanawa

Lam : 3 Eksemplar

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Di Purwokerto.

Aassalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi, maka Melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Lukit Damiri Oktanawa

NIM : 1917406055

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Strategi Pembelajaran *Fun Learning* dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaaan Anak Usia Dini di BIMBA AIUEO Kober

Setelah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Demikian, atas perhatian bapak/ibu, saya ucapkam terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Purwokerto, 02 Januari 2023

Pembimbing,



Ma'fiyatun Insiyah, M.Pd

**STRATEGI PEMBELAJARAN *FUN LEARNING* DALAM
MENSTIMULASI KEMAMPUAN KEAKSAAN ANAK USIA DINI DI
BIMBA AIUEO KOBER**

**Lukit Damiri Oktanawa
NIM. 1917406055**

E-mail: lukitokti08@gmail.com
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRAK

Strategi Pembelajaran *Fun Learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal merupakan salah satu metode yang diterapkan di BIMBA agar menciptakan suasana Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana strategi guru dalam menerapkan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober.

Penelitian ini menerapkan penelitian lapangan dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data penelitian dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian dalam menganalisis menggunakan model penelitian Milles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan data penelitian dilakukan dengan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi Pembelajaran *Fun Learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA AIUEO Kober dapat berjalan secara maksimal dan dapat meningkatkan minat baca anak. Strategi Pembelajaran yang diberikan guru dalam bentuk menyanyi, bercerita, bermain dan tempelan dinding dapat meningkatkan minat belajar anak. Hal ini dikarenakan anak berperan sebagai subjek, pembelajaran lebih sesuai dengan kemauan dan kemampuan anak, pembelajaran lebih menekankan ke minat belajar. Kemudian, keberhasilan penerapan strategi Pembelajaran *Fun Learning* dapat dilihat dari tercapainya tujuan BIMBA dibuktikan dengan anak yang sudah belajar selama 72 jam pelajaran mampu membaca, menulis dan berhitung. Mampu mengerjakan soal modul sendiri tanpa bantuan dari orang tuanya. Pembelajaran yang ada di BIMBA mempunyai ciri khasnya sendiri, setiap anak mempunyai ciri khas belajarnya masing- masing, ada anak yang lebih cepat membaca dari pada berhitung namun ada pula anak yang sudah lebih cepat berhitung daripada membaca, ataupun kemampuan menulis yang lebih rapi, disini tugas motivator adalah membangkitkan minat belajar anak.

Kata Kunci: Pembelajaran *Fun Learning*, Keaksaraan Awal, BIMBA AIUEO

FUN LEARNING STRATEGIES IN STIMULATING EARLY CHILDHOOD LITERACY SKILLS BIMBA AIUEO KOBER

Lukit Damiri Oktanawa
1917406055

ABSTRACT

Learning strategy in stimulating early literacy skills is one of the methods applied in BIMBA in order to create a stimulating learning atmosphere for early childhood. The purpose of this research is to find out and describe how the teacher's strategy in implementing Fun Learning at BIMBA AIUEO Kober.

This research applies field research and user a qualitative descriptive approach. The research data collection techniques were carried out by observation interviews and documentation, then in analyzing using the Milles and Hubernun research model, namely data redaction, data presentation and conclusion drawing to test the validity of the research data, source triangulation and technique triangulation techniques were used.

The results showed that the Fun Learning strategy in stimulating early childhood literacy skill BIMBA AIUEO Kober can run optimally and can increase children's inter in reading Learning strategies provided by teachers in the form of singing, storytelling dialogue, storytelling and wall patches can increase children's interest in learning. This is because children play a role as subjects, learning is more in accordance with the willingness and ability of children, learning emphasizes learning interest. Then, the success of the application of Fut Learning strategies can be seen from the achievement of BIMBA goals as evidenced by children who have studied for 72 hours of lessons being able to read, Write and count. Able to do module questions on their own without help from their parents Learning in BIMBA has its own characteristics, each child has their own learning characteristics, there are children who are faster at reading than counting but there are also children who are faster at counting than reading, or the ability to write more neatly, here the task of the motivator is to arouse children's interest in learning

Keywords: Fun Learning, Early Literacy, BIMBA AIUEO.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	b	be
ت	Tā'	t	te
ث	Šā'	š j	es (dengan titik di atas)
ج	Jīm	ḥ	je
ح	Ḥā'	kh	ha (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	d	ka dan ha
ذ	Dāl	z	de
ر	Žāl	r	zet (dengan titik di atas)
ز	Rā'	z	er
س	zai	s	zet
	sīn		es

ش	syīn	sy	es dan ye
ص	ṣād	ṣ ḍ ṭ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍād	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭā'	G	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓā'	F	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	Q	koma terbalik di atas
غ	gain	K	ge
ف	fā'	L	ef
ق	qāf	M	qi
ك	kāf	N	ka
ل	lām	W	el
م	mīm	H	em
ن	nūn	،	en
ه	wāw	Y	w
و	hā'		ha
-	hamzah		apostrof
ء	yā'		Ye
ي			

B. Konsonan Rangkap karena Syaddah Ditulis Rangkap

مَاعِدَةٌ	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
مَاعِدَة	Ditulis	<i>'iddah</i>
مَاعِدَة		

C. *Tā' marbūah*

Semua *tā' marbūah* ditulis dengan *h*, baik berada pada akhir kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang “al”). Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti *shalat*, *zakat*, dan sebagainya kecuali dikehendaki kata aslinya.

حكمة	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
علية	ditulis	<i>'illah</i>
كرامة الأولياء	ditulis	<i>karāmah al-auliā'</i>

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

----- -- -	Fathah	Ditulis	A
----- -- -	Kasrah	Ditulis	<i>i</i>
----- -- -	Ḍammah	ditulis	<i>u</i>

فعل	Fathah	Ditulis	<i>fa'ala</i>
ذكر	Kasrah	ditulis	<i>ḏukira</i>
يذهب	Ḍammah	ditulis	<i>yāḏhabu</i>

E. Vokal Panjang

1. fathah + alif	Ditulis	<i>Ā</i>
جاهلية	ditulis	<i>jāhiliyyah</i>

2. fathah + ya' mati	ditulis	<i>ā</i>
تَنْسِي	ditulis	<i>tansā</i>
3. Kasrah + ya' mati	ditulis	<i>ī</i>
كَرِيم	ditulis	<i>karīm</i>
4. Dammah + wawu mati	ditulis	<i>ū</i>
فُرُوض	ditulis	<i>furūd</i>

F. Vokal Rangkap

1. fathah + ya' mati	Ditulis	<i>Ai</i>
بَيْنَاكُم	ditulis	<i>bainakum</i>
2. fathah + wawu mati	ditulis	<i>au</i>
قَوْل	Ditulis	<i>qaul</i>
	s	

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ عَدْت	Ditulis	<i>A'antum</i>
لِيُنْ شَاكِرْتُمْ	ditulis	<i>U'iddat</i>
	ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

- a. Bila diikuti huruf Qamariyyah maka ditulis dengan menggunakan huruf awal "al"

الْقُرْآن	Ditulis	<i>Al-Qur'ān</i>
الْقِيَّاس	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

- b. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis sesuai dengan huruf pertama Syamsiyyah tersebut

السماء	Ditulis	<i>As-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذوى النروض	Ditulis	<i>Żawi al-furūd</i>
أهل السنّة	Ditulis	<i>Ahl as-sunnah</i>

MOTO

Ilmu adalah yang memberikan manfaat, bukan yang hanya sekedar
dihafal

-Imam Syafi'i-

PERSEMBAHAN

Biamillahirrohmanirrahim.

Dengan menyebut nama Allah SWT. Yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah melimpahkan hidayah-Nya. Tak lupa sholawat serta salam kita curahkan kepada baginda agung Nabi Muhammad SAW serta dengan mengucap *alhamdulillahirobbil'alamin* peneliti mengucapkan puji syukur atas kuasa Allah SWT yang akhirnya saya bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan penuh perjuangan, Kerja keras yang luar biasa, semangat yang naik turun, dan doa yang selalu dilangitkan. Skripsi ini tidak bisa terwujud tanpa adanya dukungan dari orang-orang terdekat, dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang penuh bahagia ini peeneliti persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua, khususnya Ayahanda Sujapar dan Ibunda tercinta Hadriyah, yang telah banyak sekali mengajarkan, mendidik, membimbing dan memberikan motivasi dan dukungan sampai detik ini. Tak lupa juga pengorbanan dan perjuangan beliau dalam mengatarkan anaknya menuju kesuksesan. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kemudahan dalam segala urusannya dan memberikan rezeki yang halal dan berkah. Aamiin.
2. Saudari penulis yang tercinta dan tersayang, Deka Hazijah, beserta keluarga besar yang selalu seantiasa memberikan dukungan dan Motivasi penulis secara *dhohir* maupun *bathin*.
3. Kepada dosen pembimbing saya Ma'fiyatun Insiyah, M.Pd. yang selalu sabar dalam membimbing, mengarahkan serta meluangkan waktunya untuk membimbing saya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Atas taufik dan ridha-Nya saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah **“Strategi Pembelajaran *Fun Learning* dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini di BIMBA AIUEO Kober”**. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang selalu menjadi sumber inspirasi dan teladan bagi setiap manusia di dunia ini.

Peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan motivasi, dukungan dan bantuannya sehingga skripsi ini bisa diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Tidak dapat disangkal bahwa butuh proses perjuangan dan usaha yang keras untuk pengerjaan skripsi ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya pada kesempatan ini, dengan hormat peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Dr. Suparjo. M.A. selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Nurfuadi M.Pd.I selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Prof. Dr. Subur M.Ag. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. Abu Dharin A.Ag.,M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.

7. Dr. Asef Umar Fkhruddin M.Pd.I selaku Koordinator Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Ma'fiyatun Insiyah M.Ag. selaku dosen pembimbing skripsi. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesabaran dalam membimbing, mendukung dan memotivasi sehingga peneliti dapat menyusun skripsi hingga akhir.
9. Seluruh Ibu dan Bapak Dosen Tarbiyah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. Seluruh Staff Administrasi Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
11. Kedua orang tua, Bapak Sujapar dan Ibu Hadriyah serta keluarga besar yang telah memotivasi dan mendoakan saya sehingga skripsi ini dapat selesai hingga akhir.
12. Semua saudara saya, Deka Hazijah, Zahwa Habibah, Naura, Setia Hanafi, Lintang Sekar Arum, Razeta Arumi Ningrum, Rachel Saputra, yang telah menjadi penyemangat saya dalam kegiatan saya yang sekarang dan menjadi motivasi untuk melangkah kedepannya.
13. Kepada Ibu Ira selaku Kepala Unit BIMBA AIUEO Kober yang telah memberikan bekal kepada peneliti dan meluangkan waktunya untuk memberikan informasi-informasi terkait penelitian yang peneliti jadikan skripsi ini hingga selesai.
14. Seluruh teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2019 yang saya cintai dan sayangi.
15. Abdullah Azzam Wa Falah (1817501001) yang telah menjadi teman dan tempat berkeluh kesah dalam penulisan skripsi.
16. Seluruh teman-teman IMM Ahmad Dahlan UIN SAIZU Angkatan 2019 yang saya banggakan dan cintai.
17. Seluruh pengasuh unit BIMBA AIUEO Kejobong yang telah memotivasi saya untuk mengangkat skripsi dengan latar tempat di BIMBA.
18. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
19. Semua pihak yang telah membantu peneliti baik dukungan moral maupun

materi yang peneliti tidak dapat sebutkan sau-persatu semoga perjuangan kita selalu diberkahi oleh Allah SWT.

Akhir kata penulis menyadari bahwa masih dalam tahap proses pembelajaran dan masih banyak sekali kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Semoga Allah SWT. Selalu melimpahkan rahmat dan ridha-Nya kepada kita semua.

Purwokerto, 23 Mei 2023

Penulis,



Lukit Damiri Oktanawa

1917406055

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
MOTO	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual.....	6
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
E. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Strategi Pembelajaran <i>Fun Learning</i>	12
B. Kemampuan Keaksaraan	18
C. BIMBA AIUEO	21
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Tempat Penelitian.....	26
C. Objek dan Subjek Penelitian	27
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Teknik Analisis Data	32
F. Uji Keabsahan Data.....	34
BAB IV PEMBAHASAN.....	36
A. Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Fun Learning</i> dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan di BIMBA AIUEO Kober	36
B. Kelebihan dan kelemahan strategi Pembelajaran <i>Fun Learning</i> di BIMBA AIUEO Kober.....	51

BAB V	56
PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar: 4. 1 Kegiatan Menyanyi Anak Sebelum Belajar	39
Gambar: 4. 2 Kegiatan Bercerita dengan Anak tentang Hasil Belajar dan Kegiatan Sehari-hari	42
Gambar: 4. 3 Kegiatan Bermain Anak Sebelum Mulai Belajar	44
Gambar: 4. 4 Tempelan Dinding di BIMBA	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Pedoman Pencarian Data.....	II
Lampiran 2 : Hasil Observasi.....	V
Lampiran 3 : Trannskip Wawancara.....	VII
Lampiran 4 : Dokumentasi Penelitian.....	XVI
Lampiran 5 : Hasil Cek Plagiasi.....	XVIII
Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup	XIX

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap seseorang atau golongan orang yang berusaha mendewasakan manusia melalui pengajaran. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1-14 disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia nol sampai dengan enam tahun, upaya untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya seperti agama, mengendalikan diri, kecerdasan, dan akhlak yang baik agar berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Undang-undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa (PAUD) Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan bagi anak usia dini yang diselenggarakan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan seperti perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional, perkembangan nilai agama dan moral juga perkembangan seni anak.²

Menurut Djuju Sudjana Pendidikan Luar Sekolah adalah setiap kegiatan pendidikan yang terorganisir yang diselenggarakan diluar sistem pendidikan formal. Pendidikan luar sekoah menyajikan berbagai mata pelajaran yang tidak termuat dalam kurikulum sekolah namun sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Tujuan pendidikan luar sekolah yaitu serangkaian kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, menggerakkan, dan mengembangkan segala upaya dalam mengatur sumberdaya manusia secara efisien dan efektif.³

¹ Helmawati, “*Pendidikan Keluarga Teoritis dan Praktis*” (Bandung: Remaja Rosdakarya,2016) hlm 21-33

² Ardi Wiyani Novan “*Analisis Kebijakan PAUD*” (Banyumas: Rizquna, 2021) hlm 27

³ Nurdin Dede Saputra “*Pendidikan Luar Sekolah*” (Majalengka : Universitas Majalengka,2016) hlm 3-8

Pembelajaran luar sekolah yaitu BIMBA AIUEO dalam cara berupaya menstimulan minat anak untuk melakukan belajar tanpa paksaan, sejatinya BIMBA bukan tempat les atau kursus membaca saja tetapi program dalam upaya meningkatkan minat belajar dan kemampuan membaca anak secara luar biasa, rencana program BIMBA AIUEO mengacu pada program Yayasan Pengembangan Anak Indonesia.⁴

Pendekatan atau strategi yang digunakan sumber belajar dalam program bimbingan minat baca dan belajar anak adalah pedagogik. Sedangkan metodenya adalah metode didasari fun learning lanjut ke metode small step sistem, dan individual step sistem, hal ini disesuaikan dengan materi pembelajaran itu sendiri.⁵

Pengertian fun learning adalah proses belajar yang dilakukan dalam suasana 100% menyenangkan untuk anak sedangkan tujuan fun learning adalah menumbuhkan minat baca dan belajar anak, dan penanggung jawab dari pembelajaran fun learning dalam bimbingan baca anak ketika dikelas adalah guru, karena dengan terciptanya fun learning saat bimbingan minat baca dan belajar dikelas berarti pemenuhan kebutuhan anak yaitu bermain.⁶

BIMBA-AIUEO melakukan pembelajaran selama kurang lebih 6 bulan, anak mengalami kemajuan pesat pada berbagai aspek perkembangan, termasuk didalamnya kepekaan motorik halus anak, kepekaan menangkap gambar, minat dan kemampuan membaca, menulis huruf sambung, dikte kata dengan kalimat sederhana di tuliskan, lanjut aspek perkembangan bahasa. Anak usia dini lebih banyak belajar dengan cara mendengarkan. Semua anak pasti senang bermain maka penting menanamkan pondasi minat baca agar anak menyukai kegiatan belajar menggunakan bahasa BIMBA. Proses ini menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui.

⁴ Nurdin Dede Saputra “*Pendidikan Luar Sekolah*” (Majalengka : Universitas majalengka,2016) hlm 38

⁵ Sumantri Mohammad Syarif “*Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*” (Jakarta: Raja Grafindo, 2015) Hlm 60-65

⁶ Ardi Wiyani Novan “*Analisis Kebijakan Paud*” (Banyumas: Rizquna,2021) hlm 27

Bimbingan Minat dan Baca Anak (BIMBA) merupakan bimbingan minat bacadan belajar anak, dimana BIMBA tidak terpacu pada hasil akan tetapi menemani anak berproses menemani anak sampai bisa membaca, menghitung dan menulis, BIMBA mengajarkan anak untuk mandiri dalam belajar tanpa paksaan dari orang tuanya.⁷

Bermain sambil belajar menjadi salah satu konsep yang diterapkan BIMBA, dimana harapannya anak mampu memiliki minat dan bahagia dalam belajar mengenai membaca dan berhitung. Implementasi pembelajaran BIMBA memberikan suasana bermain seperti mengenalkan angka dan huruf menggunakan sarana nyanyian sebagai media pengantar pembelajaran. Untuk anak usia dini, meniru merupakan mekanisme yang digunakan anak dalam belajar.⁸

BIMBA menggunakan lagu-lagu sebagai pengantar pengenalan awal keaksaraan, cara lain yang digunakan adalah metode bercerita, bermain dan berekreasi agar menarik perhatian anak. Metode yang baik bagi guru agar dapat menyampaikan nilai moral dan pengaruh positif pada anak.

Metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru meliputi berbagai macam metode pembelajaran, salah satu metodenya menggunakan metode *Fun Learning*, seperti menyanyi di dalam kelas, pembelajaran dilakukan bertahap dan tidak harus dilakukan di dalam kelas. Dalam penerapannya metode pembelajaran *Fun Learning* memahami kemampuan anak yang berbeda-beda, maka pembelajarannya pun berbeda-beda. Maka guru harus lebih sering memverbalkan anak dengan menyanyi di dalam kelas. Manfaat dari metode ini adalah agar anak mengetahui huruf *A,I,U,E,O* (kata) di dalam bernyanyi. Maka tanpa disadari metode dan kegiatan bernyanyi bisa membuat anak usia dini terbiasa melafalkan kata-kata dan melafalkan huruf.⁹

⁷ Zesti Laila Rahma “*Sosialisasi Usia Dini Lembaga Bimbingan Belajar*” (Pekanbaru:Universitas Riau, vol 2 no 2 Oktober 2015 hlm 1-15

⁸ Felsia Gusti Pangestu “*Strategi Pembelajaran Fun Learning di BIMBA AIUEO kota Cilegon*” Jurnal AUDHI Vol.5, No 1,Juli 2022, hlm 8-14

⁹Anwar, Arsyad “*Pendidikan Anak Usia Dini(Panduan Praktis bagi Ibu dan Calon Ibu)*” (Alfabeta:Juli 2019) hlm. 50-56

Memilih metode pembelajaran yang terstruktur dan tepat maka kegiatan pembelajaran yang diinginkan akan tercapai pada tujuan yang maksimal. Maka dari itu, dalam menerapkan suatu metode atau strategi pada proses pembelajaran, guru atau pembimbing harus dapat melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan ceria agar metode yang digunakan dapat membantu siswa saat belajar lebih optimal.

Proses kegiatan belajar di BIMBA yang menerapkan metode *Fun Learning* yang pada implementasi proses pembelajarannya diciptakan untuk mencapai suasana belajar yang menarik dan menyenangkan untuk siswa. Penerapan metode *Fun Learning* dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu melalui penggunaan media seperti gambar-gambar di dinding, nyanyian anak-anak, puzzle, kertas belajar, sketsa menggambar sederhana untuk anak usia dini dan pewarna atau krayon.¹⁰

Pembelajaran *Fun Learning* penting seperti terlihat pada kasus berikut, dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah anak-anak biasanya ditekankan pada capaian perkembangannya, namun guru juga perlu mengasah kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan keaksaraan awal anak seperti membaca, menulis dan berhitung. Kasus yang terjadi di Jakarta yaitu guru TK terpaksa ajarkan baca tulis. Ini disebabkan adanya seleksi dan persyaratan siswa harus bisa membaca dan menulis saat masuk sekolah dasar. Prabowo salah satu orangtua siswa taman kanak-kanak mengatakan, persaingan untuk masuk ke sekolah dasar favorit saat ini cukup ketat, di sisi lain kata Prabowo, pergeseran system Pembelajaran di taman kanak-kanak juga mengkhawatirkan orang tua. Pendidik di TK jadi lebih banyak berfokus pada penguasaan intelektual anak. Padahal, mestinya di taman kanak-kanak, pendidikan diarahkan untuk mengasah potensi anak serta membangun karakter dan budaya anak untuk menjadi seseorang yang berkepribadian baik dan cinta belajar.¹¹

¹⁰ Muthia Dewi Safitri "Penerapan Metode *Fun Learning* pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas"(Purwokerto:UIN SAIJU,2021) hlm 7-10

¹¹ Suyanto, "Guru TK Terpaksa Ajarkan Baca Tulis" Jakarta Kompas, hlm 9.

Pada dasarnya anak usia dini dalam proses pembelajarannya adalah bermain tanda-tanda anak mengalami gangguan perkembangan kognitifnya di dalam kelas adalah sulit fokus, tidak bisa duduk dengan tenang, tidak bisa mengikuti instruksi yang guru berikan.¹²

BIMBA menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan agar anak bisa secara aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran. BIMBA juga menemani anak dalam berproses menemani anak dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awalnya.¹³

Berdasarkan hasil paparan pendahuluan dan studi kasus yang dilakukan diatas, penulis menyimpulkan tentang pentingnya strategi dan metode belajar yang diberikan kepada anak usia dini, maka dari itu penulis melihat adanya strategi yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini di BIMBA, yang menggunakan metode *Fun Learning* dalam belajarnya. Kemampuan keaksaraan awal anak usia dini meningkat di BIMBA AIUEO setelah menjadi lulus dengan durasi belajar selama 72 jam dalam satu tahun ajar. Perkembangan keaksaraan anak meningkat hal ini ditunjukkan dengan anak yang sudah bisa mengeja huruf, membaca kata, mengeja kata, dan membaca satu kalimat penuh. Saat belajar anak mampu mengikuti pembelajaran dengan baik pada saat guru memulai kegiatan belajar dengan menyanyi anak mulai mengikuti lirik lagu berupa hafalan-hafalan huruf eja. Pada saat pembelajaran anak dibimbing untuk membaca dan menghitung dengan jarinya sendiri, tentu diawasi oleh guru.

Setiap satu guru ajar memegang kurang lebih 5 anak. Pada saat jeda pembelajaran atau saat bermain anak juga mampu mengikuti aturan yang telah diberikan. Penggunaan pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning*, dengan menggunakan model ini anak akan mudah mengembangkan

¹² Garudea Prabawati “*Dua Tahun Belajar Virtual 10 Persen Siswa di Lombok Barat Tidak Lancar Baca Tulis*” (Lombok : Tribunnews,2020)

¹³ Irfan Fauzan Attamimi, “*Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning dengan Metode Fun Learning Pada Masa Pandemic di Desa Kumbang*” (Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Vol:1,2021) hlm 1-94

kemampuan-kemampuan keaksaraannya sendiri dan dengan teman-temannya dan juga dengan gurunya atau motivatornya.¹⁴

Peneliti memilih memfokuskan penelitian di BIMBA karena tertarik dengan apa yang ada di BIMBA, karena output dari BIMBA tersebut termasuk menghasilkan lulusan yang mampu membaca, menulis, dan berhitung di usia 3-5 tahun yang biasa di sekolah formal masih dalam tahap bermain sambil belajar, misalnya ditandai dengan anak yang telah mengenal huruf dari A-Z, mampu mengeja kata “P-E-T-A-N-I” dan lainnya, berhitung menggunakan rumus penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian, serta mengetahui waktu menggunakan jam dinding. Dan ini memberi bukti bahwa banyak orang tua atau wali murid yang percaya untuk meletakkan anaknya di BIMBA.

Selain itu perkembangan keaksaraan anak di BIMBA tersebut juga sangat baik bagi anak dan peneliti tertarik untuk meneliti di BIMBA AIUEO tersebut, dengan judul “*Strategi Pembelajaran Fun Learning dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan di BIMBA AIUEO Kober*”

B. Definisi Konseptual

Berdasarkan uraian diatas telah menjelaskan tentang latar belakang penelitian, namun penulis membatasi masalah pada “*Strategi Pembelajaran Fun Learning dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan di BIMBA*” agar penelitian terarah kedepannya.

1. Pembelajaran *Fun Learning*

Pembelajaran merupakan proses terjadinya kegiatan belajar dan mengajar antara guru dengan anak didik. Pembelajaran yang dilakukan di PAUD menerapkan metode belajar sambil bermain. Guru memberikan stimulus dan rangsangan respon kepada anak, maka anak akan merespon balik terhadap apa yang diterimanya, baik ditunjukkan melalui perubahan

¹⁴ Wawancara dengan Putri Yuniar Rahmawati (Kepala Unit Bimba A,I,U,E,O Kober) 10 Oktober 2022, pukul 09.30 WIB

sikap yang baik, sopan dan santun kedisiplinan maupun meningkatnya kemampuan kognitif anak.¹⁵

Pembelajaran *Fun Learning*, *fun* artinya menyenangkan sedangkan *learning* memiliki arti belajar. Pembelajaran ini dilaksanakan untuk menghindari kebosanan ketika belajar di kelas, juga meningkatkan minat belajar anak didik. Metode yang diterapkan bagi anak usia dini memberi materi sesuai tingkat umurnya diselingi dengan kegiatan yang dapat meningkatkan semangat belajar. Kegiatan *Fun Learning* yang biasa ada di BIMBA berupa:

a. Menyanyi,

Metode memverbalkan anak yang dilakukan oleh guru atau motivator BIMBA adalah dengan menyanyi yang membuat kedekatan guru dengan anak lebih meningkat, metode ini juga lebih sering digunakan untuk anak usia dini karena lebih menyenangkan sehingga anak merasa bermain namun sambil belajar.

b. Bercerita

Guru juga bisa bercerita maupun mendongeng yang pada umumnya bercerita akan lebih lama terekam di memori anak, di saat seperti inilah guru dapat menyelipkan nasihat atau pesan moral, metode ini juga bisa digunakan untuk melakukan pendekatan kepada anak.

c. Bermain

Aktivitas yang dilakukan oleh anak dengan dipandu oleh gurunya yang sudah dibuat untuk tujuan sebagai hiburan. Anak akan menjelajahi lingkungannya karena secara garis besar permainan memiliki manfaat dari segi kognitif, sosial dan emosional.¹⁶

¹⁵ Felsia Gusti Pangestu “ *Strategi Pembelajaran Fun Learning di BIMBA AIUEO Kota Cilegon*” Jurnal AUDHI Vol.5, No 1, Juli 2022, hlm 8-14

¹⁶ Irfan Fauzan Attamimi, “*Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning dengan Metode Fun Learning Pada Masa Pandemi di Desa Kumbung*” (Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Vol, 01, 2021), hlm 1-94

- d. Penggunaan media seperti gambar-gambar di dinding,

Gambar yang merupakan tiruan barang (orang, hewan, tumbuhan) yang biasa di tempel di dinding diharapkan dapat menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal dunia luar, media ini juga dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan membacanya dengan menambahkan kata-kata pada gambar.

2. Kemampuan Keaksaraan

Kemampuan keaksaraan anak usia dini masih dibidang pengenalan keaksaraan awal, bentuk materinya masih sederhana bertujuan untuk mengenalkan anak pada dunia membaca, menulis dan berhitung.¹⁷

- a. Kegiatan membaca, meliputi kegiatan memperkenalkan huruf vocal seperti (A,I,U,E,O) dan bila anak sudah menguasai pembelajaran maka dilanjutkan mengenalkan huruf konsonan seperti (B-D-G-K-M-P-S-Y) dll, membaca huruf sambung sederhana yang tersusun 4 huruf contohnya “s-a-p-u” atau namanya sendiri, mengenalkan antara bentuk dan bagaimana bunyinya, menyusun huruf membentuk sebuah kata misalnya (A-Y-A-H).
- b. Kemampuan berhitung 1-10 menggunakan jarinya, menyebutkan angka dan bagaimana bunyinya, dan menuliskannya ke dalam bentuk tulisan. Menjumlahkan sederhana menggunakan tangan anak misalnya menjumlahkan dua jari anak dengan dua jari anak.
- c. Kegiatan menulis yang diajarkan biasanya ditujukan untuk mengenalkan kegiatan yang menyenangkan, karena pada anak usia dini anak hanya bisa menggerakkan pensilnya berupa coretan, menarik garis lurus maupun lengkung. Maka guru memasukan huruf vocal dengan garis putus putus misalnya A,I,U,E,O.

3. BIMBA AIUEO

BIMBA AIUEO berada di bawah sebuah naunganyayasan yang berdiri sejak tahun 1996. Awal BIMBA didirikan berdasarkan waralaba

¹⁷ Novi Dwi Mandasari “ Mengukur Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Instrument Penilaian “ (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini:Vol 9, No 1, Tahun 2021) hlm 1-70

pendidikan yang tidak perlu mendaftarkan dirinya ke dinas pendidikan dilain PAUD, TPA, dan sebagainya. BIMBA menemani anak berproses dalam upaya menumbuhkan minat baca anak usia dini tanpa paksaan orang tuanya. Pendidik yang ada di BIMBA bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya mengajar juga di arahkan untuk menjadi konselor anak.

Metode yang digunakan BIMBA diantara lain:

a. *Fun Learning*,

Proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Guru harus menerapkan 5 S diantaranya sambut, senyum, sapa, salam dan sebut nama selama anak berada di lingkungan BIMBA, menggunakan metode bernyanyi, bercerita, bermain dan stimulasi tempelan di dinding.¹⁸

b. *Small Step System*,

Proses pembelajaran dan pemberian materi yang dilakukan secara bertahap, dan memulainya dari tahap yang mudah lalu dilanjutkan langkah selanjutnya sesuai kemampuan anak. Metode ini mempunyai tujuan agar anak dimudahkan dalam memahami sesuatu secara bertahap.¹⁹

c. *Individuan Step System*

Proses pembelajaran yang berfokus pada anak sebagai subjek belajar, sedangkan guru adalah sebagai fasilitator dan motivator, mengedepankan kebutuhan anak dalam bermain dan belajar merupakan hak anak bukanlah suatu kewajiban.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang tertulis diatas, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagaimana berikut: Bagaimana strategi pembelajaran *Fun Learning* yang diterapkan oleh BIMBA dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini?

¹⁸ Felsia Gusti Pangestu “ *strategi Pembelajaran Fun Learning di BIMBA AIUEO kota Cilegon*” Jurnal AUDHI Vol.5, No 1, Juli 2022, hlm 8-14

¹⁹ Zesti laila rahma “*Sosialisasi Usia Dini Lembaga Bimbingan Belajar*” (Pekanbaru: Universitas Riau, vol 2 no 2 Oktober 2015 hlm 1-15

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Maka tujuan yang akan penulis capai sesuai dengan rumusan masalah adalah: Mengetahui strategi pembelajaran *Fun Learning* yang diterapkan oleh BIMBA dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

a. Manfaat secara teoritis

Penelitian diharapkan bisa menambah pengetahuan dan rujukan mengenai pembelajaran *Fun Learning* dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal di BIMBA aiueo.

b. Manfaat praktis

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana kedepannya bisa menjadi guru yang menerapkan pembelajaran *Fun Learning* kepada anak yang baik, agar anak aktif, tidak mudah bosan juga sebagai referensi atau masukan kepada penulis dalam meningkatkan minat baca anak dan menentukan media yang tepat.

2. Bagi anak

a. Dengan adanya pembelajaran *Fun Learning* minat anak dalam belajar semakin meningkat

b. Metode yang digunakan dalam pembelajaran membuat anak senang dan menarik perhatian sehingga anak antusias dan dapat tertanamkan dengan cepat di dalam memori anak, bagaimana konsep pengenalan huruf dan yang lainnya²⁰

²⁰ Maysaroh “Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak” (Surabaya:UIN Sunan Ampel,2018)

3. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian yang telah selesai dapat menjadi tambahan referensi bagi perpustakaan UIN K.H. Prof Saifuddin Zuhri Purwokerto.

E. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan berisi tentang uraian garis besar tentang apa yang akan dibahas dalam penelitian. Agar menjadi lebih sistematis penulis membaginya kedalam lima bab, yaitu:

Bab I: Pendahuluan, di bab ini penulis akan mengisi hal-hal yang sifatnya mengatur isi dari skripsi, yaitu : latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II: Kajian Teori, memuat kajian teori mengenai penelitian yang akan dilakukan mengenai judul strategi pembelajaran *Fun Learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA A,I,U,E,O. kajian teori memuat tiga pembahasan : Pertama mengenai pembelajaran *Fun Learning* yang di dalamnya berisi (pengertian metode *Fun Learning*, metode, macam-macam pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, kelebihan dan kekurangan pembelajaran. Kedua, membahas mengenai kemampuan keaksaraan awal bagi anak usia dini di dalamnya berisi (kemampuan membaca, kemampuan menulis dan kemampuan berhitung awal bagi anak usia dini). Ketiga, membahas mengenai BIMBA AIUEO berisi tentang (pengertian BIMBA dan tujuan BIMBA).

Bab III: Berisi metode penelitian yang digunakan seperti jenis penelitian tempat dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian, bab ini berisi tentang gambaran dari hasil penelitian yang telah dilakukan

Bab V: Penutup, Pada bab ini peneliti akan memberikan kesimpulan dari penjelasan observasi/penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang berhubungan dengan penjelasan yang telah dijelaskan diatas, dan daftar pustaka

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran Pembelajaran *Fun Learning*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Umar Hamalik (2005) mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah keseluruhan metode dan prosedur yang menitik beratkan kegiatan peserta diklat pada kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun pembelajaran secara harfiah berarti proses belajar. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru.²¹

Ada tiga ciri khas dalam sistem pembelajaran. Berikut ini yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik dalam bukunya kurikulum dan pembelajaran.²²

1. Rencana ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
2. Kesaling ketergantungan (interdependence), antara unsur “sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan”. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Seperti sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan.

²¹ Agus Mukhtar Rosyidi, ” *Model dan Strategi Pembelajaran Diklat* ”(Jakarta ; Andragogi Jurnal Teknis vol.5 no.1 ,2017) hlm 100-111

²² Mumun Mulyati, "*Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini terhadap Pelajaran*" (Jakarta; STAI Al-Hikmah Vol I no. 02, 2019) hlm 277-294

Oemar Hamalik mengemukakan unsur-unsur pembelajaran yang efektif dalam bukunya “Kurikulum dan Pembelajaran” sebagai berikut:

1. Unsur dinamis pembelajaran pada diri guru;
 - a) Motivasi pembelajaran peserta didik
 - b) Kondisi guru siap membelajarkan peserta didik
2. Unsur pembelajaran kongruen dengan unsur belajar;
 - a) Motivasi belajar menuntut sikap tanggap dari pihak guru serta kemampuan untuk mendorong motivasi dengan berbagai upaya pembelajaran.
 - b) Sumber yang digunakan sebagai bahan belajar terdapat pada buku pelajaran, pribadi guru, dan sumber masyarakat.
 - c) Pengadaan alat-alat bantu belajar dilakukan oleh guru, peserta didik sendiri, dan bantuan orangtua.
 - d) Menjamin dan membina suasana belajar yang efektif
 - e) Subjek belajar yang berada dalam kondisi kurang mantap perlu diberikan binaan.²³

Jika kita terapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut adalah:

- a) Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.
- b) Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.
- c) Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
- d) Menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

²³ Mumun Mulyati, *"Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini terhadap Pelajaran"* (Jakarta; STAI Al-Hikmah Vol I, No 02, 2019) hlm 277-294

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan pembelajaran dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan.

2. Pengertian Pembelajaran *Fun Learning*

Bobbi DePorter menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*Fun Learning*) artinya strategi yang digunakan untuk membangun lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang menyebabkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan.²⁴

Pembelajaran *Fun Learning*, *fun* artinya menyenangkan sedangkan *learning* memiliki arti belajar. Pembelajaran ini dilaksanakan untuk menghindari kebosanan ketika belajar di kelas, juga meningkatkan minat belajar anak didik. Pembelajaran yang diterapkan bagi anak usia dini memberi materi sesuai tingkat umurnya diselingi dengan kegiatan yang dapat meningkatkan semangat belajar.²⁵

Strategi Pembelajaran *Fun Learning* ialah strategi yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keadaan aktif dan menyenangkan

²⁴ Layyinah Leni “Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Based On Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik pada Pembelajaran PAI” *Tarbawy*, Vol. 4, No 1, 2017 hlm 1-9

²⁵ Felsia Gusti Pangestu “ *Strategi Pembelajaran Fun Learning di BIMBA AIUEO kota Cilegon*” *Jurnal AudhI* Vol.5, No 1, Juli 2022, hlm 8-14

tidaklah cukup bila proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.²⁶

3. Macam-macam pembelajaran *Fun Learning* :

a. Bernyanyi,

Menurut Murni, bernyanyi merupakan suatu hal dalam mengeluarkan suara dengan syair-syair yang dilagukan. Manfaat dari bernyanyi sendiri, diantaranya: bernyanyi membuat anak senang dan membantu daya ingat anak, artinya dapat membantu anak dalam mengingat materi dan menghafal banyak kosakata yang dipraktikkan secara langsung oleh guru di sekolah. Berhasil atau tidaknya bernyanyi dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh guru yang membawakan. Jika guru pandai bernyanyi atau membawakan lagu, khususnya lagu anak-anak, tentu anak akan senang mendengar dan mengikutinya. Namun bila dalam membawakan lagu tersebut buruk, pasti anak akan merasa bosan dan bahkan malas untuk mendengarkan, apalagi mengikutinya.²⁷

Pembelajaran memverbalkan anak yang dilakukan oleh guru atau motivator BIMBA adalah dengan bernyanyi yang membuat kedekatan guru dengan anak lebih meningkat, pembelajaran ini juga lebih sering digunakan untuk anak usia dini karena lebih menyenangkan sehingga anak merasa bermain namun sambil belajar

b. Bercerita

Pugh serta Mary Rohl berkata bahwa “*story telling is a very significant part of maintaining and developing their cultural values and heritage*”. Melalui bercerita, anak memperoleh gosip tentang global,

²⁶ Irfan Fauzan Attamimi, “*Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbung*” (Bandung : UIN Gunung Djati, 2021) hlm 84-94

²⁷ Agil Wahyu Wicaksono, “*Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Metode Bernyanyi pada Anak Usia Dini: Literature Review*” (Surabaja, Jurnal Dunia Anak Usia Dini, Vol 4 No 2 Juli 2022) hlm 409-420

suatu keadaan di berbagai daerah, karakter insan yang majemuk, dan kebiasaan dan nilai yang dimiliki sebuah kebudayaan.²⁸

Bercerita merupakan cara penyampaian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru ke anak-anak. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral dan kegamaan, pemberian informasi tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial.²⁹

c. Bermain

Solehuddin menyatakan bahwa : “Bermain dapat dipandang menjadi suatu aktivitas yang bersifat volunter, spontan, terfokus di proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel, semakin suatu aktivitas memiliki ciri-ciri tadi itu semakin merupakan bermain”.³⁰

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagikanak. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi,dapat mempelajari ketrampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Pendidik berperan penting dalam pengembangan bermain anak.³¹

²⁸ Andalusia N Permatasari “*Literasi Dini dengan Teknik Bercerita*” Vol 3 No.1 April 2017 hlm 21-28

²⁹ Try Setiantono, " *Penggunaan Metode Bercerita bagi Anak Usia Dini di Paud Smart Little Cilame Indah Bandung* " (Bandung : Jurnal empowerment,Vol 1, No 2 Sep, 2012) hlm 18-23

³⁰ Nurdiani Yani, “*Penerapan Prinsip Bermain sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Intelligencia pada Pendidikan Anak Usia Dini* “Vol 2, No 2 September 2013 hlm 85-93

³¹ Izzatil Anisa, " *Pengelolaan Pembelajaran di Kelompok Bermain (KB)*" (Palembang: Jurnal Multi disiplin,Vol: 01, No 01, April 2022) hlm 175-187

Aktivitas yang dilakukan oleh anak dengan dipandu oleh gurunya yang sudah dibuat untuk tujuan sebagai hiburan. Anak akan menjelajahi lingkungannya karena secara garis besar permainan memiliki manfaat dari segi kognitif, sosial dan emosional.

d. Penggunaan media seperti gambar-gambar di dinding,

Gambar yang merupakan tiruan barang (orang, hewan, tumbuhan) yang biasa di tempel di dinding diharapkan dapat menstimulus kemampuan anak dalam mengenal dunia luar, media ini juga dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan membacanya dengan menambahkan kata-kata pada gambar.³²

Pembelajaran *fun learning* sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis *edutainment*, dimana kegiatan pembelajarannya dikemas dengan baik agar tidak menjadi suasana yang terasa jenuh bagi anak. *Edutainment* merupakan proses pembelajaran yang didesain kehiatan belajar mengajar menjadi begitu menghibur dan menjadikan peserta didik menjadi kreatif serta nyaman mengikuti pembelajaran dikelas.³³

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Fun Learning*

Pembelajaran *Fun Learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya peserta didik cenderung lebih aktif dari awal sampai akhir pembelajaran, memiliki kemandirian yang besar, rasa percaya diri meningkat, dan lebih siap untuk menerima materi pelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan melalui pembelajaran *Fun Learning* membuat materi pembelajaran dikemas lebih menarik sehingga memungkinkan peserta didik untuk lebih bersemangat, merasa tenang, senang, serta dapat menumbuhkan sikap yang positif terhadap suatu mata pelajaran yang dianggap membosankan. Suasana belajar yang menyenangkan juga akan membantu

³² Irfan Fauzan Attamimi, "Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode *Fun Learning* dengan Metode *Fun Learning* pada Masa Pandemi di Desa Kumbung" (Bandung:UIN Sunan Gunung Djati Vol:1,2021), hlm 1-9

³³ Susanti, "Implementasi Model Pembelajaran *Edutainment* dalam Pembelajaran di MI Modern Al-Azhari Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas" dalam Thesis, IAIN Purwokerto 2020. Hlm 116

peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami materi yang diberikan pendidik pada proses pembelajaran.³⁴

Beberapa kelebihan Pembelajaran *Fun Learning* yaitu :

- a) Anak akan memiliki kepercayaan diri dalam pembelajaran karena pembelajaran ini menggunakan teman sebaya dalam proses pembelajarannya.
- b) Anak menjadi lebih aktif dalam Pembelajaran dalam baik sebelum Pembelajaran dan sesudah pembelajaran

Kelemahan pembelajaran fun learning yaitu literatur terbatas, siswa yang kurang rajin mencari informasi maka akan membuat penerapan pembelajaran fun learning sebagai kurang efektif. Asal penafsiran yang telah dijelaskan diketahui bahwa penerapan pembelajaran fun learning di kegiatan pembelajaran membutuhkan keprofesionalan seseorang pendidik pada mengajar seperti kreatif serta mampu mengelola kelas dengan baik. Namun, tidak seluruh pendidik memiliki kemampuan tadi sebagai akibatnya nantinya menghipnotis keberhasilan penerapan pembelajaran *Fun Learning* pada mencapai tujuan yang diperlukan.³⁵

B. Kemampuan Keaksaraan

1. Pengertian Kemampuan Keaksaraan

Keaksaraan dinyatakan menjadi proses anak-anak belajar ihwal pengetahuan dan keterampilan menggunakan indikasi dan simbol buat berkomunikasi melalui interaksi menggunakan media indera serta dukungan budaya sosial sesuai pernyataan tersebut, bisa disimpulkan bahwa kemampuan keaksaraan pada anak usia dini terkait pengetahuan ihwalhuruf, istilah, goresan pena, dan bacaan sebagai bagian asal perkembangan

³⁴ Nurma afrilia "Implementasi Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung "(Lampung, UIN Raden Intan 2021) hlm 18-19.

³⁵ Muthia Dewi Safitri "Penerapan Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas" (Purwokerto:UIN SAIZU,2021) hlm 7-10

bahasa anak yang dapat dikuasai sejak dini agar menjadi fondasi buat belajar menulis, membaca, dan bidang akademik lainnya.³⁶

Kemampuan keaksaraan pada anak usia dini merupakan kemampuan awal dan fondasi dasar yang diperlukan anak agar mampu belajar menulis, membaca, dan berhitung. Kemampuan keaksaraan pada anak usia dini terkait pengetahuan tentang huruf, kata, tulisan, dan bacaan sebagai bagian dari perkembangan bahasa anak yang dapat dikuasai sejak dini agar menjadi fondasi untuk belajar menulis, membaca, dan bidang akademik lainnya.³⁷

Menurut Brewer dimana ada 4 tahapan dalam kemampuan menulis, yaitu:

- a) Tahap mencoret atau membuat goresan;
- b) Tahap pengulangan linear, pada tahap ini anak menelusuri bentuk tulisan yang horizontal;
- c) Tahap menulis random, pada tahap ini anak belajar tentang berbagai bentuk yang merupakan suatu tulisan dan mengulang berbagai kata ataupun kalimat;
- d) Tahap menulis nama, pada tahap ini anak mulai menyusun dan menghubungkan antara tulisan dan bunyinya

2. Macam-macam Kemampuan Keaksaraan

Kemampuan keaksaraan anak usia dini masih dibidang pengenalan keaksaraan awal, bentuk materinya masih sederhana bertujuan untuk mengenalkan anak pada dunia membaca, menulis dan berhitung.³⁸

1. Menurut Tadkiroatun Musfiroh, terdapat 2 metode membaca permulaan yaitu linear dan *whole language*. intinya 2 metode yang dikemukakan dua tokoh tadi ialah sama yaitu: 1. Membaca asal

³⁶ Novy Dwi Mandasari, "Mengukur Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Instrumen Penilaian" (Singaraja : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol 9, no 1,2021) hlm 63-70

³⁷ Ai Listriani, "Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia" (Jakarta ; Obsesi, 2021) vol.5 hlm 591-598

³⁸ Novy Dwi Mandasari " Mengukur Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Instrument Penilaian " (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini:Vol 9, No 1, tahun 2021) hlm 1-70

bawah (*bottom up*) atau pula disebut linear yaitu membaca dari yang sederhana ke yang lebih rumit. Hal ini pula ditegaskan sang Slamet Suyanto bahwa keliru satu Metode pembelajaran membaca yang dikenal adalah metode fonik yaitu mengeja huruf demi alfabet waktu membaca atau menulis istilah. dua. Membaca berasal atas ke bawah (*top down*) atau Whole language yaitu anak belajar melalui pemahaman bentuk utuh. Anak belajar secara awam mengenali kata secara utuh kemudian memaknainya. Lebih lanjut diungkapkan bahwa di metode *whole language* anak tidak boleh dikenalkan abjad tetapi istilah secara utuh.³⁹

Kegiatan membaca, meliputi kegiatan memperkenalkan huruf vocal seperti (A,I,U,E,O) dan bila anak sudah menguasai pembelajaran maka dilanjutkan mengenalkan huruf konsonan seperti (B-D-G-K-M-P-S-Y) dll, membaca huruf sambung sederhana yang tersusun 4 huruf contohnya “S-A-P-U” atau namanya sendiri, mengenalkan antara bentuk dan bagaimana bunyinya, menyusun huruf membentuk sebuah kata misalnya (A-Y-A-H).

2. Menurut Susanto , Berhitung permulaan adalah kemampuan yang sangat krusial bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak kehidupannya pada masa depan. Pembelajaran matematika pada anak usia dini haruslah melalui cara yang sederhana serta sempurna dan dilakukan secara konsisten dan konstan dalam suasana yang aman dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih buat terus berkembang sebagai akibatnya anak dapat menguasai, serta bahkan menyenangi matematika tadi.⁴⁰

³⁹ Erfianti Ramadanti, “Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan” Vol. 4, No. 2, November 2021 hlm 173-187

⁴⁰ Fariyah Himmatul, “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Stickangka” Vol 3 No 1 Januari 2017, hlm 24-39.

Kemampuan berhitung 1-10 menggunakan jarinya, menyebutkan angka dan bagaimana bunyinya, dan menuliskannya ke dalam bentuk tulisan. Menjumlahkan sederhana menggunakan tangan anak misalnya menjumlahkan dua jari anak dengan dua jari anak.

3. Menurut Mansyur, menulis merupakan bagian asal perkembangan motorik halus anak, pada perkembangan motorik halus anak ini meliputi perkembangan otot halus serta kegunaannya. Otot ini berfungsi buat melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik mirip menulis, melipat, merangkai, mengancingkan baju, serta menggunting.⁴¹

Kegiatan menulis yang diajarkan biasanya ditujukan untuk mengenalkan kegiatan yang menyenangkan, karena pada anak usia dini anak hanya bisa menggerakkan pensilnya berupa coretan, menarik garis lurus maupun lengkung. Maka guru memasukanhuruf vocal dengan garis putus-putus misalnya A,I,U,E,O.

C. BIMBA AIUEO

Menurut Djuju Sudjana bahwa Pendidikan Luar Sekolah adalah setiap kegiatan pendidikan yang terorganisir yang diselenggarakan diluar sistem pendidikan formal. Pendidikan luar sekoah menyajikan berbagai mata pelajaran yang tidak termuat dalam kurikulum sekolah namun sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Tujuan pendidikan luar sekolah yaitu serangkaian kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, menggerakkan, dan mengembangkan segala upaya dalam mengatur sumberdaya manusia secara efisien dan efektif.⁴²

Pembelajaran luar sekolah yaitu BIMBA AIUEO dalam cara berupaya menstimulan minat anak untuk melakukan belajar tanpa paksaan, sejatinya

⁴¹ Lusi Marlisa, *“Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini”* “Vol. 1 No. 3 September 2016 hlm 25-38

⁴² Nurdin Dede Saputra *“Pendidikan Luar Sekolah”* (Majalengka : Universitas Majalengka, 2016) hlm 3-8

BIMBA bukan tempat les atau kursus membaca saja tetapi program dalam upaya meningkatkan minat belajar dan kemampuan membaca anak secara luar biasa, rencana program BIMBA AIUEO mengacu pada program Yayasan Pengembangan Anak Indonesia.⁴³

Pendekatan atau strategi yang digunakan sumber belajar dalam program bimbingan minat baca dan belajar anak adalah pedagogik. Sedangkan metodenya adalah metode didasari fun learning lanjut ke metode small step sistem, dan individual step sistem, hal ini disesuaikan dengan materi pembelajaran itu sendiri.⁴⁴

Pengertian fun learning adalah proses belajar yang dilakukan dalam suasana 100% menyenangkan untuk anak sedangkan tujuan fun learning adalah menumbuhkan minat baca dan belajar anak, dan penanggung jawab dari pembelajaran fun learning dalam bimbingan baca anak ketika dikelas adalah guru, karena dengan terciptanya fun learning saat bimbingan minat baca dan belajar dikelas berarti pemenuhan kebutuhan anak yaitu bermain.⁴⁵

BIMBA-AIUEO melakukan pembelajaran selama kurang lebih 6 bulan, anak mengalami kemajuan pesat pada berbagai aspek perkembangan, termasuk didalamnya kepekaan motorik halus anak, kepekaan menangkap gambar, minat dan kemampuan membaca, menulis huruf sambung, dikte kata dengan kalimat sederhana di tuliskan, lanjut aspek perkembangan bahasa. Proses ini menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui.

⁴³ Nurdin Dede Saputra “*Pendidikan Luar Sekolah*” (Majalengka : Universitas majalengka,2016) hlm 12

⁴⁴ Sumantri Mohammad Syarif “*Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*” (Jakarta: Raja Grafindo, 2015) hlm 60-65

⁴⁵ Ardi Wiyani Novan “*Analisis Kebijakan PAUD*” (Banyumas: Rizquna,2021) hlm 27

Bimbingan Minat dan Baca Anak BIMBA merupakan bimbingan minat baca dan belajar anak, dimana BIMBA tidak terpaku pada hasil akan tetapi menemani anak berproses menemani anak sampai bisa membaca, menghitung dan menulis, BIMBA mengajarkan anak untuk mandiri dalam belajar tanpa paksaan dari orang tuanya.⁴⁶

Bermain sambil belajar menjadi salah satu konsep yang diterapkan BIMBA, dimana harapannya anak mampu memiliki minat dan bahgia dalam belajar mengenai membaca dan berhitung. Implementasi pembelajaran BIMBA memberikan suasana bermain seperti mengenalkan angka dan huruf menggunakan sarana nyanyian sebagai media pengantar pembelajaran. Untuk anak usia dini, meniru merupakan mekanisme yang digunakan anak dalam belajar.⁴⁷

BIMBA menggunakan lagu-lagu sebagai pengantar pengenalan awal keaksaraan, cara lain yang digunakan adalah metode bercerita, bermain dan berekreasi agar menarik perhatian anak. Metode yang baik bagi guru agar dapat menyampaikan nilai moral dan pengaruh positif pada anak.

Metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru meliputi berbagai macam metode pembelajaran, salah satu metodenya menggunakan metode *Fun Learning*, seperti menyanyi di dalam kelas, pembelajaran dilakukan bertahap dan tidak harus dilakukan di dalam kelas. Dalam penerapannya metode pembelajaran *Fun Learning* memahami kemampuan anak yang berbeda-beda, maka pembelajarannya pun berbeda-beda. Maka guru harus lebih sering memverbalkan anak dengan menyanyi di dalam kelas. Manfaat dari metode ini adalah agar anak mengetahui huruf *A,I,U,E,O* (kata) di dalam bernyanyi.

⁴⁶ Zesti Laila Rahma “*Sosialisasi Usia Dini Lembaga Bimbingan Belajar*” (Pekanbaru:Universitas Riau, vol 2 no 2 Oktober 2015 hlm 1-15

⁴⁷ Felsia Gusti Pangestu “*Strategi Pembelajaran Fun Learning di BIMBA AIUEO kota Cilegon*” Jurnal AUDHI Vol.5, No 1,Juli 2022, hlm 8-14

Ada beberapa tahapan belajar yang ada di BIMBA, diantaranya adalah:

1. Small step system

Small step system adalah proses belajar yang dilakukan secara bertahap, dimulai dari yang mudah. Pemberian materi harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anak, untuk membuat anak senang dan suka belajar. Tujuan pemberian materi secara bertahap memudahkan anak memahami materi belajar sehingga tidak. Setiap tahap mempunyai tujuan masing-masing dan tujuan itu harus terpenuhi sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yang lebih tinggi di BIMBA. AIUEO kurikulum disusun secara bertahap, menggunakan modul yang berisi potongan tema kecil yang berkesinambungan.

2. Individual Step Sistem

Menerapkan small system dilakukan secara individual, tidak dapat dilakukan secara klasikal. Individual system adalah proses belajar yang berpusat pada anak sebagai subjek belajar, sedangkan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Kebutuhan dan hak anak benar-benar harus diperhatikan karena anak sebagai subjek belajar. Kebutuhan anak adalah bermain sedangkan belajar adalah hak anak, bukan kewajiban. Materi belajar diberikan dalam suasana menyenangkan yaitu dengan bermain. Bermain di biMBA bukan bermain ayunan, perosotan ataupun jungkat-jungkit, tetapi kegiatan apapun yang membuat anak senang itulah bermain. Suatu kegiatan disebut bermain apabila dalam melakukan kegiatan tersebut anak merasa senang, tidak merasa terpaksa ataupun terbebani. Peran guru sebagai motivator yaitu guru selalu memberikan semangat kepada anak melalui pemberian reward berupa penghargaan ataupun kata-kata positif. Peran guru sebagai fasilitator artinya guru memfasilitasi dan memberikan materi belajar sesuai kemampuan dan kemauan anak.

3. Fun Learning

Fun learning merupakan cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikan pada proses pembelajaran. Metode ini juga dapat diartikan sebagai cara atau alat yang dipakai untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang nyaman sehingga dapat menciptakan keinginan untuk belajar bagi peserta didik. Tujuan kegembiraan di dalam proses pembelajaran bukanlah untuk huru-hara dan sekedar bersenang-senang, melainkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar, mendorong peserta didik untuk aktif, serta memudahkan saat memahami materi yang diberikan pendidik.⁴⁸

⁴⁸ Observasi dilakukan pada tanggal 06 April 2023 dengan ibu Tuti selaku kepala unit, di ruang Kepala BIMBA AIUEO Kober

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Yaitu peneliti melakukan penelitian berdasarkan objek dan mengumpulkan data secara langsung di lapangan. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian dilakukan untuk menggambarkan fakta di lapangan.

Metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif tentang orang melalui tulisan atau kata-kata yang diucapkan dan perilaku yang dapat diamati.⁴⁹ Untuk tahap analisis, yang dilakukan oleh peneliti yaitu membuat daftar pertanyaan untuk wawancara, daftar pertanyaan yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui dan mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang diberikan oleh informan penelitian.⁵⁰

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya untuk mendeskripsikan keadaan berdasarkan fakta yang sebenarnya mengenai strategi Pembelajaran *Fun Learning* bagi anak didik yang dilakukan oleh guru di BIMBA AIUEO Kober.

B. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal, 1 April 2023 sampai dengan 30 Juni 2023 berlokasi di BIMBA AIUEO Kober, Kecamatan Kober, Kabupaten Purwoketo. Pemilihan lokasi tersebut dikarenakan melakukan observasi sebelumnya yaitu magang 1. Peneliti mendapati bahwa ada hal yang harus dipelajari lebih dalam mengenai keunikan yang ada di BIMBA terutama strategi pembelajaran *Fun Learning* yang distimulasi oleh para motivator BIMBA.

⁴⁹ Salim, “ *Metode Penelitian Kualitatif, Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan*”. Ciptapustaka Media, Bandung, 2012 hlm 46

⁵⁰ Isti Nur Azizah “*Upaya Guru dalam Meningkatkan Nilai Moral Anak Usia Dini di TK Masyitoh 35 Bojongsari Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas*”, 2022 Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto hlm, 42

C. Objek dan Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan informasi atau data dari topik permasalahan yang dikaji dalam penelitian, dalam penelitian ini yang menjadi objek ialah strategi guru dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan dengan menggunakan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ialah siapa yang akan terlibat, bagaimana mereka diidentifikasi dan dipilih, apakah kondisi pemilihan partisipan dan apakah mereka sudah memenuhi kondisi, apakah partisipan mempunyai pengetahuan yang relatif atau tidak, mampu memberikan pengalaman serta pendapatnya secara teratur atau tak, berapa jumlah mereka, kedekatan dengan peneliti, jenis kelamin, usia dan pendidikan (demography).⁵¹

Subjek penelitian ialah seseorang yang yang dimintai keterangan terkait masalah penelitian,⁵² Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah :

a. Kepala Unit BIMBA

Kepala BIMBA AIUEO Kober adalah ibu Wiwi yang mempunyai dua tugas utama mengevaluasi dan memastikan motivator disiplin menggunakan metode BIMBA (mengawasi jalanya *Fun Learning*) dan mengkoordinir motivator agar mau belajar. Selain mempunyai tugas di dalam lingkungan BIMBA, kepala unit juga berkewajiban mensosialisasikan BIMBA kepada orang tua yang memiliki anak berusia dini. Melalui kepala unit BIMBA peneliti akan menggali informasi mengenai gambaran umum seperti profil BIMBA, tujuan, sarana dan prasarana, data peserta BIMBA. Peneliti juga aka

⁵¹ Raco, "Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristi dan Keunggulannya" 2010, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta hlm 130-131

⁵² Muh. Fitrah dan Luthfiyah, "Metode Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus)", (Sukabumi: Jejak, 2017), hlm, 152

mencari informasi mengenai kelebihan dan kelemahan BIMBA AIUEO Kober.

b. Guru BIMBA AIUEO Kober

Guru atau motivator yaitu ibu Ira dan ibu Sita merupakan guru atau motivator yang bertugas menjalankan pembelajaran fun learning bertugas mencari materi dan bahan ajar serta membimbing jalannya pembelajaran. Melalui guru peneliti akan mencari data atau informasi mengenai bagaimana jalannya pembelajaran di BIMBA.

c. Orang tua/Wali murid

Selama jalannya proses pembelajaran, orang tua mendampingi penuh dan berada disisi anak untuk mengawasi, membantu anak jika mengalami kesulitan, namun ada juga orang tua yang menjaga anak diluar kelas. Melalui orang tua atau wali murid BIMBA peneliti akan menggali informasi mengenai kemampuan keaksaraan anak, dan juga kelebihan serta kelemahan saat berlangsung pembelajaran.

d. Anak didik

Anak didik di BIMBA merupakan anak didik yang berusia 3-6 tahun sebelum anak memasuki sekolah dasar. Anak didik yang menjadi objek diterapkannya pembelajaran fun learning bagaimana anak setelah dikenai metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awalnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Tiga teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Observasi / Pengamatan

Observasi ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Menurut Nana Sudjana⁵³ observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang

⁵³ Irina Fristiana "*Metode Penelitian Terapan*" (Yogyakarta:Parana Ilmu,2017) hlm 1 - 237

sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Teknik observasi artinya pengamatan dan pencatatan secara sistematis kenyataan-kenyataan yang diselidiki.⁵⁴ Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tak hanya terbatas di pengamatan yang dilaksanakan baik secara pribadi juga tidak eksklusif.

Sedangkan menurut Sutrisno Hadi metode observasi diartikan sebagai pengamatan, pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Pengamatan (observasi) merupakan metode pengumpulan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat info sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Asal pengertian di atas metode observasi bisa dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan pribadi terhadap situasi atau peristiwa yang terdapat dilapangan. Observasi dibagi menjadi dua :

1) Observasi Partisipan (berperan serta)

Peneliti ikut melakukan partisipasi atau kegiatan sumber data, serta turut merasakannya. contohnya di suatu perusahaan, peneliti ikut berperan menjadi karyawan serta mengamati tentang sikap karyawan dalam melakukan pekerjaan, korelasi menggunakan karyawan lain, dan keluhan pada melaksanakan pekerjaan.⁵⁵

2) Observasi Non Partisipan

Observasi ini, peneliti hanya bertindak sebagai pengamat tanpa ikut terlibat menggunakan aktivitas orang yang diamati. misalnya di tempat Pemungutan suara (TPS), peneliti hanya mengamati perilaku rakyat dalam memakai hak pilihnya serta waktu berinteraksi dengan panitia maupun warga lain.⁵⁶

⁵⁴ Rahmawati Titik, “*Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif* ” (Malang:UIN Maliki) hlm 1-4

⁵⁵ Irina Fristiana "Metode Penelitian Terapan" (Yogyakarta:Parana Ilmu,2017) hlm 277-237

⁵⁶ Rahmawati Titik, “*Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*” (Malang:UIN Maliki) hlm 1-4

Metode ini akan penulis gunakan dalam pengamatan secara langsung bagaimana guru di BIMBA AIUEO melakukan pembelajaran *Fun Learning* kepada anak-anak di BIMBA.

Metode yang peneliti gunakan adalah observasi non partisipan dimana peneliti akan bertindak mengamati objek penelitian yang diamati. Peneliti mengamati bagaimana guru atau motivator memberikan pembelajaran *Fun Learning* kepada anak didik, dan bagaimana anak didik merespon pembelajaran, peneliti juga akan mengamati media atau sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara artinya teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab verbal yang berlangsung satu arah, adalah pertanyaan yang bersumber dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan sang yang diwawancarai. Hopkins, menerangkan wawancara ialah suatu cara untuk mengetahui situasi eksklusif di pada kelas dicermati asal sudut pandang yang lain. Wawancara artinya bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung pada bentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga motilitas dan mimik responden adalah pola media yang melengkapi kata-kata secara lisan. Wawancara (Interview) yaitu melakukan tanya jawab atau mengkonfirmasi kepada sample peneliti dengan sistematis (struktur). Wawancara diartikan cara menghimpun bahan-bahan kabar yang dilaksanakan menggunakan tanya jawab secara verbal, sepihak, bertatap muka secara pribadi serta dengan arah tujuan yang telah dipengaruhi.⁵⁷

a) Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur ialah wawancara buat mendapatkan data yang dibutuhkan pada penelitian, peneliti

⁵⁷ Rahmawati Titik, “Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif” (Malang:UIN Maliki) hlm 1-4

akan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan sekaligus telah mempersiapkan cara lain jawabannya.⁵⁸

b) Wawancara Semi Terstruktur

Tahap pelaksanaannya, wawancara semi terstruktur lebih bebas jika dibandingkan wawancara terstruktur. Hal ini karena informan lebih bebas buat memberikan jawaban, bahkan dipersilahkan buat memberikan pendapatnya. Tujuan wawancara semi terstruktur adalah memperoleh informasi secara lebih terbuka.⁵⁹

c) Wawancara Tidak Berstruktur

Wawancara tidak berstruktur dilakukan secara bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis. Pedoman wawancara yang digunakan hanya secara garis besar terhadap suatu permasalahan.⁶⁰

Proses pengumpulan data dalam Penelitian ini, menggunakan metode wawancara semi tersruktur. Peneliti akan bertanya secara langsung kepada guru BIMBA bagaimana melaksanakan pembelajaran *Fun Learning*. Proses wawancara dilakukan agar memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran *Fun Learning* yang ada di BIMBA AIUEO Kober. Peneliti akan melakukan wawancara kepada kepala unit BIMBA, guru atau motivator, Orang tua/ wali murid, dan anak didik.

Wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti menanyakan kepada kepala unit BIMBA, bagaimana pelayanan yang ada di BIMBA. Keseluruhan pembelajaran dapat telaksana dengan mengkoordinir motivator agar mau untuk terus belajar. Kemudian, wawancara kepada guru atau motivator untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana strategi pembelajran *Fun Learning* yang dilaksanakan kepada anak

⁵⁸ Sugiono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, (Bandung: Alfabeta, 2012). hlm 6

⁵⁹ Hardani, dkk, “*Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*” hlm 164

⁶⁰ Felsia Gusti Pangestu “*Strategi Pembelajaran Fun Learning di BIMBA AIUEO kota Cilegon*” Jurnal AUDHI Vol.5, No 1, Juli 2022, hlm 30-56

didik BIMBA AIUEO Kober, lalu kekurangan dan kelebihan metode pembelajaran. Sedangkan wawancara yang dilakukan kepada orang tua atau wali anak didik dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana respon anak terhadap terlaksananya metode pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran *Fun Learning*, tanggapan, kelebihan dan kelemahan mengenai bagaimana terlaksananya pembelajaran online.

c. Dokumentasi

Metode ini dapat diartikan sebagai cara pengumpulan data menggunakan cara memanfaatkan data-data berupa buku, catatan (dokumen) sebagaimana dijelaskan sang Sanapiyah Faesal menjadi berikut: metode dokumenter, sumber informasinya berupa bahan-bahan tertulis atau tercatat. Pada metode ini petugas pengumpulan data tinggal mentransfer bahan-bahan tertulis yang relevan pada lembaran-lembaran yang sudah disiapkan buat mereka sebagaimana mestinya. Dokumentasi artinya teknik pengumpulan data menggunakan menyelidiki catatan-catatan tentang data eksklusif responden.⁶¹ Dokumen adalah catatan tertulis ihwal aneka macam aktivitas atau insiden pada saat yang kemudian. Peneliti akan mengumpulkan bahan pembahasan seperti tempat kegiatan, media pembelajaran, subjek dan objek penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang penulis gunakan pada penelitian ini analisis kualitatif deskriptif. Langkah langkahnya adalah dengan mereduksi data yaitu data mentah yang penulis kumpulkan. Display data berupa catatan-catatan dilapangan yang penulis temukan lalu langkah terakhir adalah dengan mengambil kesimpulan.⁶²

⁶¹ Rahmawati Titik, "*Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*" (Malang: UIN Maliki) hlm 1-4

⁶² Irina Fristiana, Melana Friska "*Metode Penelitian Terapan*" (Yogyakarta: Parana Ilmu, 2017) hlm 277-237

Milles and Huberman, menegemukakan bahwa aktifitas pada analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas.

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Aktivitas mereduksi data yaitu data mentah yang telah di kumpulkan dari hasil observasi, interview serta dokumentasi diklasifikasikan, lalu diringkas supaya simpel dipahami. Reduksi data ini merupakan suatu bentuk analisis yang bertujuan mempertajam, menentukan, memfokuskan, menyusun data sedemikian rupa sebagai akibatnya konklusi akhir asal penelitian dapat dirancang serta diverifikasikan.⁶³

Penulis menyimpulkan bahwa mereduksi data berarti merangkum atau mengumpulkan data yang ada dilapangan lalu memilih data-data yang penting dan bisa dimasukkan kedalam penelitian ini. Maka penulis akan mencari data atau mengumpulkan apa saja yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran *Fun Learning* dan bagaimana cara guru menyampaikannya.

b. Menyajikan Data

Miles and Huberman menyatakan yang paling sering dipakai untuk membuat data kualitatif adalah teks yang bersifat deskriptif. Karena dengnannya dapat membantu penulis tahu alur yang terjadi dilapangan lalu bisa dibuat analisa lebih lanjut sesuai pemahaman yang bersangkutan paut dengan penelitian.⁶⁴

Bentuk penyajian data yang akan penulis lakukan adalah berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik dan bagan.

c. Kesimpulan/*Verification*

Langkah terakhir setelah mereduksi data dan menyajikan data adalah menarik sebuah kesimpulan. Menurut Miles and Huberman

⁶³ Rahmawati Titik, "*Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*" (Malang:UIN Maliki) hlm 1-4

⁶⁴ Irina Fristiana "*Metode Penelitian Terapan*" (Yogyakarta:Parana Ilmu,2017) hlm 277-237

merupakan penarikan konklusi dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, serta akan berubah apabila tak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Tetapi jika konklusi yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid serta konsisten di saat penelitian kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan artinya konklusi yang kredibel.⁶⁵

F. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif bertujuan mengetahui kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data dari akibat penelitian pada penelitian ini, buat menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi pada menguji kredibilitas data penelitian kualitatif diartikan sebagai pengecekan data berasal aneka macam sumber melalui banyak sekali cara dan waktu.⁶⁶

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber ialah uji kredibilitas data yang dilakukan menggunakan mengecek data telah yang didapat berasal beberapa sumber.⁶⁷

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik buat menguji dapat dipercaya data dilakukan menggunakan mengecek data di sumber yang sama, tetapi memakai teknik yang tidak selaras.⁶⁸

c. Triangulasi Waktu

Dilakukan dengan mengecek data pada saat yang tidak selaras, Jika datanya tidak selaras maka bisa dilakukan secara berulang hingga data yang diperoleh telah sempurna, di penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik yang dilakukan dengan

⁶⁵ Rahmawati Titik, “*Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*” (Malang: UIN Maliki) hlm 1-4

⁶⁶ Zesti Laila Rahma “*Sosialisasi Usia Dini Lembaga Bimbingan Belajar*” (Pekanbaru: Universitas Riau, vol 2 no 2 Oktober 2015 hlm 1-15

⁶⁷ Sugiono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, (Bandung: Alfabeta, 2012). hlm 20-21

³⁴ Sugiono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, (Bandung: Alfabeta, 2012). hlm 19-26

membandingkan data yang diperoleh guru dan orang tua siswa menggunakan teknik wawancara, observasi serta dokumentasi.⁶⁹

Peneliti dalam melakukan uji keabsahan data menggunakan Triangulasi Teknik dengan menguji data penelitian melalui berbagai teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

⁶⁹ Sugiono, "*Metode Penelitian Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2012). hlm 20-21

BAB IV PEMBAHASAN

A. Penerapan Strategi Pembelajaran *Fun Learning* dalam Menstimulasi Kemampuan Keaksaraan di BIMBA AIUEO Kober

Dunia anak adalah “Dunia Bermain” sehingga seluruh proses pembelajaran harus 100% dalam suasana yang menyenangkan. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, maka pembelajarannya pun berbeda-beda, maka guru lebih sering memverbalkan anak dengan menyanyi di dalam kelas. Manfaat dari metode ini adalah agar anak mengetahui huruf *A, I, U, E, O* (kata) di dalam bernyanyi, tanpa disadari metode dan kegiatan bernyanyi bisa membuat anak usia dini terbiasa melafalkan kata-kata dan melafalkan huruf.

Sebelum memulai pembelajaran tutor akan menyiapkan modul yang akan digunakan untuk belajar anak, modul merupakan media yang digunakan oleh tutor untuk mengajari anak membaca, menulis dan berhitung, modul ini berisi tiga lembar yang masing-masing memuat kemampuan kognitif anak berisi huruf dan angka. Selanjutnya tutor menyiapkan ruang kelas dan memberikan kertas gambar kepada anak sebelum anak mengerjakan modul. Tutor akan mengawali dengan nyanyian. Seperti wawancara yang dilakukan dengan ibu Tuti selaku kepala unit pada tanggal Selasa, 2 Mei 2023 pukul 10.30 berikut :

“Sebelum memulai kelas para tutor harus menyiapkan modul masing-masing anak yang sudah disiapkan tutor sebelumnya mengacu pada kemampuan anak setelah terakhir kali kemampuan yang diuji kemudian.”

⁷⁰

Kegiatan menstimulasi kemampuan keaksaraan dapat terlaksana dengan adanya Pembelajaran *FUN LEARNING* yang dilakukan oleh motivator, sebagaimana yang disampaikan motivator saat wawancara,

⁷⁰ Wawancara bersama Ibu Tuti selaku kepala unit, di BIMBA AIUEO Kober, di ruang kepala unit, pada tanggal Selasa, 2 Mei 2023 pukul 10.30 WIB

dengan ibu Tuti selaku kepala unit pada tanggal Selasa, 2 Mei 2023 pukul 10.30 WIB.

“Pada saat sesi pengenalan huruf, biasanya melalui metode menyanyi, ini diperkenalkan kepada anak yang masih berumur 3-6 tahun yang belum samasekali bisa membaca”⁷¹

Pembelajaran dilanjutkan dengan mengerjakan modul BIMBA. Terdapat beberapa level berbeda pada modul yang diberikan kepada anak menyesuaikan kemampuan anak sebelumnya. Modul dikerjakan dengan bimbingan tutor yang dilakukan dengan metode menyanyi mengenal lagu verbal, symbol dan angka sebagaimana wawancara dengan tutor berikut dengan ibu Putri Yuniar selaku Tutor pada tanggal Selasa, 2 Mei 2023 pukul 10.30 WIB:

“Kegiatan menyanyi dilanjutkan dengan pengenalan huruf abjad verbal dan konsonan”⁷²

Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan anak merefleksikan apa yang dipelajari hari ini, anak diajak untuk bercerita dan berimajinasi mengenai hal-hal disekitarnya, pada tahap ini tutor menyelipkan stimulasi keaksaraan awal anak dengan mengeja kata. Sebagaimana wawancara dengan tutor berikut dengan ibu Putri Yuniar selaku Tutor pada tanggal Kamis, 25 Mei 2023 pukul 10.30 WIB:

“Sebelum pulang anak diajak untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari hari ini, mengajak anak berimajinasi dan berdialog mengenai hal-hal yang bisa membuat anak bisa membaca dan menyusun kata dari sebuah huruf, misalnya berimajinasi tentang rumah lalu anak tutor akan membimbing anak menyusun sebuah kata yaitu R-U-M-A-H atau J-A-L-A-N atau B-U-K-U dan yang lainnya”⁷³

Penerapan pembelajaran *Fun Learning* merupakan strategi yang dilakukan motivator guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan,

⁷¹ Wawancara bersama Ibu Tuti selaku kepala unit, di BIMBA AIUEO Kober, di ruang kepala unit, pada tanggal Selasa, 2 Mei 2023 pukul 10.30 WIB

⁷² Wawancara bersama Ibu Putri Yuniar selaku motivator, di BIMBA AIUEO Kober, di ruang kelas, pada tanggal Senin, 15 Mei 2023 pukul 10.30 WIB

⁷³ Wawancara bersama Ibu Putri Yuniar selaku motivator, di BIMBA AIUEO Kober, di ruang kelas, pada tanggal Kamis, 25 Mei 2023 pukul 10.30 WIB

membuat anak lebih bersemangat dalam belajar. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan motivator melakukan beberapa kegiatan seperti permainan, bernyanyi, bercerita, tebak kata atau tebak gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Seperti wawancara dengan salah satu motivator BIMBA AIUEO Kober diperoleh informasi terkait strategi pembelajaran *Fun Learning* yang digunakan. Beliau mengatakan.

*“Saya biasanya menerapkan pembelajaran Fun Learning dengan menyanyi dan bercerita kepada anak, mengajak anak berimajinasi dan menyelipkan kosa kata dalam kegiatan sehari-hari agar anak paham. Sesekali juga pakai modul dan tebak gambar, ada juga tempelan dinding dalam bentuk kosakata”.*⁷⁴

Pembelajaran *Fun Learning* yang diterapkan oleh motivator adalah menyanyi dan bercerita, tetapi bukan materi pembelajaran seperti itu saja yang dilakukan oleh motivator namun juga pembelajaran dalam bentuk imajinasi, tebak kata, tebak gambar dan tempelan dinding yang dapat membantu anak menstimulasi kosakata. Sebagaimana peneliti memperoleh hasil informasi yang dilakukan motivator didalam kelas pembelajaran berlangsung menggunakan metode menyanyi dan bercerita.

a. Menyanyi

Bernyanyi merupakan suatu hal dalam mengeluarkan suara dengan syair-syair yang dilagukan. Manfaat dari bernyanyi sendiri, diantaranya: bernyanyi membuat anak senang dan membantu daya ingat anak, artinya dapat membantu anak dalam mengingat materi dan menghafal banyak kosakata yang dipraktikkan secara langsung oleh guru di sekolah.⁷⁵

⁷⁴ Wawancara dengan Putri Yuniar Rahmawati selaku motivator BIMBA AIUEO di BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 13 Maret 2023

⁷⁵ Agil Wahyu Wicaksono, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Metode Bernyanyi pada Anak Usia Dini: Literature Review" (Surabaya, Jurnal Dunia Anak Usia Dini, Vol 4 No 2 Juli 2022) hlm 409-420

Kegiatan menyanyi menstimulasi kemampuan keaksaraan anak dengan cara yang menyenangkan, sebab menyanyi dan bercerita merupakan kegiatan yang disukai oleh anak-anak. Seperti dalam wawancara dengan Putri Yuniar Rahmawati selaku motivator di BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 13 Maret 2023:

“Metode Fun Learning di BIMBA AIUEO belajarnya menggunakan nyanyi-nyanyian didalam kelas. Manfaatnya supaya anak bisa tau dan paham huruf, a,i,u,e,o dan huruf konsonan lainnya, tanpa anak sadari metode bernyanyi bisa membuat anak terbiasa melafalkan kata-kata dan mengenal huruf”⁷⁶

Wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa metode menyanyi memiliki sifat menyenangkan, dan membantu daya ingat anak, artinya dapat membantu anak dalam mengingat materi dan menghafal banyak kosakata yang dipraktekkan secara langsung oleh guru yang membawakan, menyanyi juga dapat menguatkan kemampuan kognitif bagi anak usia dini.



Gambar: 4. 1 Kegiatan Menyanyi Anak Sebelum Belajar

Gambar 4.1 Tutor sedang melakukan kegiatan menyanyi untuk menstimulasi anak dalam mengembangkan kemampuan keaksaraannya. Hal ini dilakukan agar anak paham dan bisa tahu tentang huruf AIUEO dan huruf konsonan lainnya.

Kegiatan menstimulasi kemampuan keaksaraan dapat terlaksana dengan adanya Pembelajaran *Fun Learning* yang

⁷⁶ Wawancara dengan Putri Yuniar Rahmawati selaku motivator di BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 13 Maret 2023 pukul 10.30 WIB

dilakukan oleh motivator, sebagaimana yang disampaikan motivator saat wawancara, yaitu :

*“Pada saat sesi pengenalan huruf , biasanya pengenalan huruf melalui metode menyanyi ini diperkenalkan kepada anak yang masih berumur 3-6 tahun yang belum sama sekali bisa membaca, lagunya berupa : (Lagu AIUEO) (Versi 1) Seperti segitiga itulah huruf A, Seperti angka 1 itulah huruf I, yang seperti ayunan itulah huruf U, tiga jari kesamping itulah huruf E, dan seperti bola itulah huruf O, Semuanya jadi AIUEO”.*⁷⁷

Pembelajaran dilanjutkan dengan menyanyi lagu mengenal verbal dan symbol sebagaimana wawancara dengan tutor berikut:

*“Kegiatan menyanyi dilanjutkan dengan (Lagu BDGKMPSY) BDGKMPSY (So Nice) Ayo kita ke biMBA Bermain bersama.. Maiinn Mainan huruf BDS KMPSYye ye..ye ye.. BDG KMPSY ye ye ye Yesss...!! dan lagu JLN-TRC Seperti gagang payung, itulah huruf J, tangan satu disamping, itulah huruf L, kaki 2 dibawah itulah huruf N, mari kita panggil itu huruf JLN, Tangan yang direntangkan itulah huruf T, huruf P yang berkaki itulah huruf R, seperti bulan sabit itulah huruf C, mari kita panggil itu huruf TRC, Sebutkan bersama JLN-TRC pengenalan huruf abjad yang terakhir FHQVWXZ Yang seperti bendera itulah huruf F, Huruf O yang berkaki Itulah huruf Q Mari sebutkan ! itu huruf FHQ, Yang seperti jembatan Itulah huruf H, Seperti U terbalik itulah huruf V, Huruf M yang terbalik itulah huruf W, Tangan yang disilangkan. Itulah huruf X Seperti angka 2 Itulah huruf Z Mari kita sebutkan, FHQVWXZ “.*⁷⁸

Begitupun dengan kemampuan mengenal angka sebagaimana wawancara berikut :

*“Mengenal angka di BIMBA selain menggunakan modul juga dilakukan dengan cara menyanyi (LAGU MENGENAL ANGKA (1) I seperti lidi, angka 1, 2 seperti bebek (wek wek.), 3 seperti burung, 4 kursi terbalik, 5 seperti badut (perut gendut), 6 ulat melingkar, 7 Tongkatnya kekek, 8 seperti kacang, 9 korek api 10 lidi dan bola”.*⁷⁹

⁷⁷ Wawancara dengan Putri Yuniar Rahmawati selaku motivator di ruang kepala unit BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 13 Maret 2023 pukul 10.30 WIB

⁷⁸ Wawancara dengan Ibu Santi selaku tutor di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 05 Maret 2023 pukul 10.30 WIB

⁷⁹ Wawancara dengan Ibu Santi selaku tutor di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 05 Maret 2023 pukul 10.30 WIB

Pembelajaran *Fun Learning* ialah kegiatan yang dilakukan saat sebelum memasuki modul dan sesudah selesai mengerjakan modul. Sebagaimana wawancara dengan motivator BIMBA terkait dengan apa saja strategi *Fun Learning* yang dilakukan saat pembelajaran.

*“Biasanya masing-masing tutor memegang satu kelas dan bertanggungjawab atasnya, yaitu dengan menyiapkan modul setiap anak, menyiapkan ruang kelas yang nyaman untuk belajar dan memantau sampai mana kemampuan anak dalam kemampuan baca, tulis dan hitungnya, menyiapkan absen dan media pembelajaran penunjang pembelajaran anak seperti kertas bergambar, perwarna dan permainan. Tutor juga membuka pembelajaran dengan menyanyi (Lagu Good Morning) Good morning everybody how are you... just fine, good morning to you, good morning to me, good morning everybody how are you Just fine. Selamat pagi semua apa kabar.... Baik 2x selamat pagi untukku, selamat pagimu, selamat pagi semua apa kabar.... baik”*⁸⁰

Penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan oleh peneliti bahwa metode bernyanyi akan berhasil dengan tutor yang dapat memberi stimulasi dengan baik. Jika tutor pandai bernyanyi atau membawakan lagu, khususnya lagu anak-anak, tentu anak akan senang mendengar dan mengikutinya. Namun bila dalam membawakan lagu tersebut buruk, pasti anak akan merasa bosan dan malas untuk mendengarkan, apalagi mengikutinya.

b. Bercerita

Metode ini merupakan cara penyampaian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru ke anak-anak, dengan tujuan memberikan informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral dan keagamaan, pembeian informasi mengenai lingkungan fisik dan lingkungan sosial disekitar anak.⁸¹

⁸⁰ Wawancara dengan Ibu Santi dan ibu Putri Yuniar selaku tutor di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 05 Maret 2023 pukul 10.30 WIB

⁸¹ Andalusia Permatasari, *“Literasi Dini dengan Teknik Bercerita”* Vol. 03 No.01 April 2017. hlm 21-28

Wawancara yang dilakukan dengan ibu Putri Yuniar pada hari Senin, 5 juni 2023 jam 11.00 WIB terkait metode bercerita berikut ini:

“Sebelum pulang anak diajak untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari hari ini, mengajak anak berimajinasi dan berdialog mengenai hal-hal yang bisa membuat anak bisa membaca dan menyusun kata dari sebuah huruf, misalnya berimajinasi tentang rumah lalu anak tutor akan membimbing anak menyusun sebuah kata yaitu R-U-M-A-H atau J-A-L-A-N atau B-U-K-U dan yang lainnya.”⁸²

Hasil wawancara yang peneliti dapat sesuai dengan tujuan di BIMBA adalah menumbuhkan minat dan baca anak, membuat anak senang dan menyukai kegiatan belajar dan membaca, maka tutor menggunakan metode bercerita. Metode ini bersifat kegiatan yang menyenangkan dan tidak memaksa anak melakukan sesuatu, pengajarannya pun tidak membebani anak.



Gambar: 4. 2 Kegiatan Bercerita dengan Anak tentang Hasil Belajar dan Kegiatan Sehari-hari

Gambar 4.2 menunjukkan tutor yang sedang mengajak anak-anak untuk bercerita, metode pembelajaran *Fun Learning* yang digunakan tutor untuk menumbuhkan minat anak dalam memulai pembelajaran. Guru dapat menyampaikan pembelajaran yang dapat

⁸² Wawancara dengan ibu Putri Yuniar pada hari Senin, 5 juni 2023 di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober jam 11.00 WIB

mengembangkan bahasa anak yang salah satunya menambah kosakata anak.

Kesimpulan dari metode bercerita adalah, semakin sering anak mendengarkan cerita, maka kemampuan kosakata anak akan meningkat, maka tutor harus pandai memahami karakteristik dan minat anak agar berani mengutarakan kosakata dalam kegiatan bercerita. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan kebahasaan dan keaksaraan anak.

c. Bermain

Kegiatan bermain dijadikan metode untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, melalui metode bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak.

Wawancara yang dilakukan dengan ibu Putri Yuniar pada hari Senin, 5 juni 2023 jam 11.00 WIB terkait metode bercerita berikut ini:⁸³

*“Mood anak yang belum siap untuk melakukan pembelajaran, maka solusinya adalah dengan tutor mengajak anak bermain tentang kegiatan hari ini, karena setiap anak memiliki data atau profil kesukaannya masing-masing, mulai dari kartun, kegiatan, makanan, atau permainannya, hal ini dapat dilakukan untuk membangkitkan mood anak dalam belajar”.*⁸⁴

⁸³ Wawancara dengan ibu Putri Yuniar pada hari Senin, 5 juni 2023 di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober jam 11.00 WIB

⁸⁴ Wawancara dengan ibu Putri Yuniar pada hari Senin, 5 juni 2023 di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober jam 11.00 WIB



Gambar: 4. 3 Kegiatan Bermain Anak Sebelum Mulai Belajar

Gambar 4.3 Kegiatan bermain anak sebelum mulai belajar di BIMBA AIUEO Kober, sebuah aktivitas yang dilakukan oleh anak dengan dipandu oleh tutor yang sudah dibuat untuk tujuan hiburan. Anak akan menjelajahi lingkungannya karena secara garis besar permainan memiliki manfaat dari segi kognitif, sosial dan emosional.

Penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan oleh peneliti bahwa, anak berangkat ke BIMBA dengan mood yang berbeda-beda, ada yang belum siap menerima pembelajaran, sebagai solusinya tutor mengajak bermain anak yang sudah dibuat untuk tujuan sebagai hiburan. Bermain merupakan upaya pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Strategi guru yang diberikan dalam situasi yang menyenangkan.

d. Tempelan dinding

Gambar merupakan tiruan barang (orang, hewan, tumbuhan) yang biasa di tempel di dinding, diharapkan dapat menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal dunia luar dan membantu anak dalam menstimulasi kemampuan keaksaraannya. Kelas yang menarik akan menambah semangat belajar. Dekorasi yang digunakan juga memuat berbagai kosakata. ⁸⁵

⁸⁵ Permatasari Andalusia "Literasi Anak Usia Dini dengan Media Gambar di Dinding" vol03 no 01 April 2017. Hlm 21-28

Wawancara yang dilakukan dengan Ibu Santi pada hari Rabu, 14 juni 2023 jam 11.00 WIB terkait gambar-gambar di dinding BIMBA berikut ini:

*“Saya biasanya menerapkan pembelajaran Fun Learning dengan menyanyi dan bercerita kepada anak, mengajak anak berimajinasi dan menyelipkan kosa kata dalam kegiatan sehari-hari agar anak paham. Sesekali juga pakai modul dan tebak gambar, ada juga tempelan didinding dalam bentuk kosakata”.*⁸⁶

Hal tersebut juga diperkuat dari hasil wawancara dengan Ibu Puteri Yuniar, pada hari Kamis, 15 Juni 2023 jam 10.30 WIB:

*“Setiap saya melaksanakan metode menyanyi akan lebih menarik minat dan perhatian anak kalau diimbangi dengan media pembelajaran yang mendukung, yaitu media gambar dan kosakata yang banyak yang ditempel didinding kelas”.*⁸⁷

Hasil Wawancara yang peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak hanya bernyanyi dan bercerita saja yang dapat menstimulasi kemampuan keaksaraan anak, tapi juga gambar-gambar yang di tempel di dinding dapat menambah kosakata anak dalam jumlah yang banyak. Selain itu juga merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran *fun learning*.



Gambar: 4. 4 Tempelan Dinding di BIMBA

⁸⁶ Wawancara yang dilakukan dengan ibu Yuniar dan ibu Tuti di BIMBA AIUEO Kober di ruang kepala unit, pada tanggal 21 Juni 2023

⁸⁷ wawancara dengan Ibu Puteri Yuniar selaku motivator di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober, pada hari Kamis, 15 Juni 2023 jam 10.30 WIB

Gambar 4.4 Kegiatan belajar anak disertai dengan stimulasi dari gambar-gambar yang ada di dinding, untuk membuat pembelajaran lebih menarik minat anak, bukan hanya melatih ketajaman mata, tapi juga bisa mengasah kecerdasan visual, meningkatkan kreativitas, mengembangkan kemampuan kognitif, fisik, motorik maupun psikososial.

Dari penjelasan diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kegiatan menyanyi, bercerita, bermain dan gambar-gambar di dinding dapat menstimulasi kemampuan keaksaraan anak dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan yang disukai anak tentu akan membuat anak lebih tertarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Tandayu, yaitu sesuai dengan fitrahnya secara umum, anak lebih suka terhadap aktivitas seperti bermain, bercerita dan bernyanyi. Karenanya hal yang disukai oleh dunia anak merupakan hal yang tepat diberikan kepadanya dari unsur pendidikan.⁸⁸

Penerapan pembelajaran *Fun Learning* merupakan strategi yang dilakukan oleh motivator guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, membuat anak lebih bersemangat dalam belajar. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan motivator melakukan beberapa kegiatan seperti permainan, bernyanyi, bercerita, tebak kata atau tebak gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Dari uraian diatas, adapat diketahui bahwa langkah-langkah penerapan pembelajaran *Fun Learning* untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini adalah dengan:

- a. Tahap pertama, motivator melakukan pendekatan kepada anak didik, agar anak mau berbicara untuk mengetahui minat anak, lalu diberikan stimulus dengan lagu atau nyanyian-

⁸⁸ Dewi Mulyani, dkk, "Al-Qur'an Literacy for kids" hlm 204

nyanyian BIMBA yang sangat menarik, atau dengan mengajak anak berimajinasi tentang kegiatannya selama di rumah.

- b. Tahap kedua, motivator memberikan modul mewarnai gambar agar menimbulkan minat belajar anak sembari motivator menyiapkan modul yang akan digunakan anak untuk belajar.
- c. Tahap ketiga, motivator menstimulasi anak dengan lagu keaksaraan awal anak, lagu AIUEO juga lagu 1 sampai 10. Menyebutkan huruf dan angka dengan menyenangkan, kemudian baru diberikan modul belajar.
- d. Tahap keempat, setelah anak distimulasi lalu diberikan modul belajar BIMBA level 1 dengan tingkat kesulitan paling dasar dalam membaca, menghitung dan menulis sampai tahap yang paling sulit tingkatannya yaitu level 2,3,4. Bahan ajar yang diberikan yaitu mengerjakan modul, bermain kata dengan puzzle, tulisan dinding dan flash card.
- e. Tahap kelima, anak didik diberikan modul belajar membaca, menghitung dan menulis dari tahapan dasar yaitu seperti mengenal huruf vocal dan konsonal, mengenal angka 1-10, dan menulis huruf abjad dengan bantuan titik-titik. Apabila mengerjakan modul terdapat jawaban yang salah maka guru akan menuntun dan mengajari murid sampai tahu kesalahan yang harus diperbaiki dan paham apa yang dijelaskan motivatornya. Sampai pada tahap terampil anak akan ganti ke modul selanjutnya dan kemudian naik level.
- f. Tahap terakhir, setelah anak mengerjakan modul dan berhasil mengerjakan tugas yang motivator berikan, anak didik melakukan refleksi belajar dan bermain bersama teman-temannya.

Pembelajaran *Fun Learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak usia dini sudah dapat dikatakan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena proses pembelajaran memenuhi ciri-ciri yang dibutuhkan. Menurut konsep pembelajaran berbasis *edutainment*, yaitu:⁸⁹

a. Tenang

Materi pembelajaran yang diajarkan oleh tutor membuat siswa mengikuti dan menyimak materi dan nyanyian yang didengarkan. Anak didik juga ikut bernyanyi seperti motivator sehingga anak tidak sibuk bermain sendiri dan lebih fokus.

b. Tidak ada tekanan

Pembelajaran yang ada di BIMBA menerapkan metode *Fun Learning* dimana anak tidak dipaksakan untuk belajar, membaca dan menghitung dalam belajar namun dengan menstimulasinya melalui menyanyi, berdiskusi, berdialog, dongeng maupun metode lainnya yang menyenangkan bagi anak. Adanya pembelajaran yang hanya dilakukan satu arah oleh guru menggambarkan ciri Pembelajaran yang tidak menyenangkan

c. Aman

Kondisi atau suasana yang aman sering dilakukan di dalam kelas yaitu sebuah rumah yang disewakan untuk membuat anak didik menjadi lebih senang bermain dan belajar diruang kelas.

⁸⁹ Irfan Fauzan Attamimi, “Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode *Fun Learning* dengan Metode *Fun Learning* pada Masa Pandemic di Desa Kumbung” (Bandung:UIN Sunan Gunung Djati Vol:1,2021), hlm 1-9

d. Pembelajaran dikemas menarik

Penerapan proses Pembelajaran yang ada di BIMBA dengan menerapkan pembelajaran *Fun Learning*, materi yang disajikan tutor dalam bentuk bernyanyi, bercerita, dan mendongeng. Semuanya dilakukan oleh tutor, hal ini tentu sangat disukai oleh anak didik karena dianggap tidak membosankan dan sesuai dengan apa yang disukai oleh anak.

e. Menumbuhkan minat belajar

Minat belajar ialah hal yang membuat siswa merasa senang dalam belajar, menurut orang tua atau wali anak didik BIMBA dapat belajar dengan cepat membaca dan tanpa bantuan dari orang tua saat belajar di rumah.

f. Lingkungan belajar yang menarik

Lingkungan belajar didalam ruang kelas BIMBA yang menarik seperti tempat duduk yang nyaman, dinding yang berwarna dan memiliki banyak kosakata dan gambar untuk menstimulasi kosakata anak, juga suasana lingkungan yang bersih dan tidak berisik membuat anak didik menjadi lebih nyaman untuk mengikuti proses belajar yang menyenangkan dapat tercipta.

g. Bersemangat

Stimulasi Pembelajaran yang disajikan menarik dengan pembelajaran *Fun Learning* membuat anak didik menjadi lebih bersemangat untuk menyimak motivator, Menurut hasil wawancara dengan orang tua biasanya anak juga semangat untuk ikut bernyanyi dan mengulang-ngulang nyanyian yang diajarkan oleh motivator bahkan setelah proses belajar selesai.

h. Gembira

Gembira merupakan suasana hati saat merasa senang, suka, atau bahagia, dilihat dari proses pembelajaran yang diberikan kepada anak didik tentang respon atau aktivitas anak didik pada proses pembelajaran, menurut orang tua anak didik dalam menyimak materi yang diberikan kepada motivator lebih disukai dan disenangi oleh anak sehingga anak mau dan bersemangat untuk memperhatikan pembelajaran dari awal sampai akhir, seperti sikap anak yang senang mengulang nyanyian yang diberikan motivator.

i. Fokus menyimak materi yang diberikan tutor

Anak didik yang fokus saat diberikan materi Pembelajaran dapat terlihat dari sikap anak yang tenang dalam mendengarkan, menyimak pembelajaran dari awal sampai akhir. Seperti hasil wawancara dengan orang tua bahwa saat menyimak pembelajaran yang disajikan motivator anak terlihat mengikuti pembelajaran dengan baik mengulang kata dan nyanyian seperti saat sedang diajarkan.

Pembelajaran yang diberikan oleh motivator berupa modul yang berisi latihan soal yang disajikan untuk mengarahkan anak didik dapat menjawab pertanyaan dengan benar, ini membuat anak didik lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari pada proses pembelajaran di BIMBA.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Fun Learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA AIUEO Kober sudah bisa dikatakan dapat menciptakan suasana Pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran peserta didik mampu mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh tutor. Yaitu peserta didik ikut menyanyi mengikuti

tutor, mendengarkan cerita dan dapat mengerjakan sendiri modul yang sudah diberikan oleh tutor secara baik.

Keberhasilan Pembelajaran *Fun Learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA AIUEO Kober dibuktikan dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, keberhasilan ini dapat dilihat dari hasil belajar dan modul peserta didik yang memenuhi level pencapaiannya. Hasil pencapaiannya murni dari hasil stimulasi yang diberikan oleh tutor.

B. Kelebihan dan kelemahan strategi Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober

Bermain sambil belajar menjadi salah satu konsep yang diterapkan BIMBA, dimana harapannya anak mampu memiliki minat dan bahagia dalam belajar mengenai membaca dan berhitung. Implementasi pembelajaran BIMBA memberikan suasana bermain seperti mengenalkan angka dan huruf menggunakan sarana nyanyian sebagai media pengantar pembelajaran. Untuk anak usia dini, meniru merupakan mekanisme yang digunakan anak dalam belajar.

Wawancara dengan Ibu Puteri Yuniar, pada hari Kamis, 15 Juni 2023 jam 10.30 WIB, beliau mengatakan:

“Pembelajaran yang dilakukan di BIMBA lebih subjektif, maksudnya lebih sesuai dengan kemauan dan kemampuan anak, jika di lembaga kan pelajaran yang diterima kan semua sama, di BIMBA walaupun misalnya satu kelas ada beberapa anak yang memiliki kemampuan di level yang berbeda, maka diberikan pembelajaran ke anak sesuai dengan kemampuan anak. Jadi kita yang mengikuti anak

*sesuai dengan kemampuan dan kemauannya menjadikan anak sebagai subjek, bukan objek. Jadi anak merasa lebih fokus, lebih dihargai”.*⁹⁰

Pelaksanaan pembelajaran yang ada di BIMBA dapat dikatakan memberikan keuntungan bagi orang tua anak, dimana kegiatan Pembelajaran yang diterapkan di BIMBA juga bisa diterapkan sendiri di rumah tanpa melibatkan orang tuanya, dikarenakan minat baca anak yang sudah sengaja di tumbuhkan melalui kegiatan belajar di BIMBA. Metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru meliputi berbagai macam metode pembelajaran, salah satu metodenya menggunakan metode *Fun Learning*, seperti menyanyi di dalam kelas, pembelajaran dilakukan bertahap dan tidak harus dilakukan di dalam kelas.

Wawancara dengan Putri Yuniar selaku tutor anak didik BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 20 April 2023 jam 10.30 WIB, beliau mengatakan:

*“Kita si sebenarnya lebih menekankan ke minat belajar, jadi kalau mood belajar anak sudah bagus mereka lebih senang belajar, kan otomatis minatnya ada tanpa paksaan untuk belajar. Lain dengan yang misalnya tertekan dalam belajar, ketika dirumah kan jadi lebih susah nantinya. Bukan yang siapa lebih cepat baca, namun menumbuhkan minat belajar anak, makanya diselenggarakanlah Pembelajaran Fun Learning meskipun durasi belajar 1 jam perhari namun yang penting ada materi yang terbawa oleh anak. Misalnya anak belajar didalam kelas 3-4 jam tapi dia tidak happy dan tidak menyerap apa yang diberi oleh gurunya kan menjadi percuma.”*⁹¹

Dari wawancara tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa, Penerapan metode pembelajaran *Fun Learning* memahami kemampuan anak yang berbeda-beda, maka pembelajarannya pun berbeda-beda, guru harus lebih sering memverbalkan anak dengan menyanyi di dalam kelas. Bukan terpacu pada siapa yang lebih cepat

⁹⁰ Wawancara dengan Ibu Puteri Yuniar, di ruang kelas BIMBA pada hari Kamis, 15 Juni 2023 jam 10.30 WIB

⁹¹ Wawancara dengan Ibu Puteri Yuniar, di ruang kelas BIMBA pada hari Kamis, 15 Juni 2023 jam 10.30 WIB

bisa membaca namun tugas tutor lebih ke menumbuhkan minat belajar anak.

- a. Kelebihan Pembelajaran *fun learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak di BIMBA AIUEO Kober.

Pembelajaran *fun learning* yang diterapkan kepada anak tentunya memiliki kelebihan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan baca, tulis dan hitung.

Sebagaimana wawancara dengan Ibu Santi selaku orang tua dari Via anak didik BIMBA AIUEO Kober, beliau mengatakan:

*“Setelah anak saya di BIMBA kemampuan membacanya menjadi lebih baik, karna via sudah mau masuk ke SD jadi di tempatkan di BIMBA, anak saya juga senang ditempatkan di sini dari pada disekolahan umum biasanya”.*⁹²

Dari uraian diatas maka diketahui kelebihan pelaksanaan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober yaitu, anak sudah dipastikan bisa membaca dengan garansi 72 jam Pembelajaran, jika anak belum menguasai baca maka anak akan terus diberi semangat minat baca sampai anak bisa menguasai kemampuan keaksaraan yaitu membaca, menulis dan berhitung.

Wawancara dengan Ibu Santi, pada hari Kamis, 15 Juni 2023 jam 10.30 WIB sebagai berikut :

*“Nuha sudah terbiasa mandiri dalam mengerjakan tugas modul yang diberikan setiap pertemuan untuk dikerjakan dirumah, menjadi lebih cepat mempelajari dan memahami huruf dan angka dengan cara yang menyenangkan, Nuha juga bersikap lebih disiplin, mudah bersosialisasi dengan teman serta selalu bersemangat berangkat sekolah”.*⁹³

⁹² Wawancara dengan Ibu Santi tutor anak didik BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 20 April 2023 jam 10.30 WIB

⁹³ Wawancara dengan Ibu Santi, di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober pada hari Selasa, 2 Mei 2023 jam 10.30 WIB

Hal ini juga diperkuat dengan wawancara bersama ibu Puput Venita pada hari, Rabu 3 Mei 2023 pada jam 11.00 WIB. Berikut ini:

*“Menurut saya sebagai orang tua kaka assyfa, setelah bermain di BIMBA AIUEO Kober, kaka Asyfa bisa mengenal angka dan huruf dengan cara yang menyenangkan, dan alhamdulillah sekarang sudah bisa berhitung dan membaca sendiri tanpa ada paksaan”.*⁹⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua anak didik peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak merasa senang dan tertarik saat belajar di BIMBA, sebab pembelajaran dikemas menarik dan yang paling penting adalah anak bisa membaca, menulis dan berhitung tanpa adanya paksaan, dari pada pembelajaran dikelas umum yang disajikan guru dimana anak didik seringkali merasa bosan dengan metode ceramah dan tidak tertarik untuk menyimak.

- b. Kekurangan Pembelajaran *fun learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak di BIMBA AIUEO Kober.

Pembelajaran yang ada di BIMBA mempunyai ciri khasnya sendiri, setiap anak mempunyai ciri khas belajarnya masing-masing, hal ini yang dilakukan oleh motivator saat dilakukannya pembelajaran yaitu menumbuhkan minat baca anak dengan pembelajara *Fun Learning*. Hal ini bisa menjadi kendala atau faktor penghambat yang membuat anak tidak bisa disamaratakan dalam hasil.

Sebagaimana wawancara dengan motivator BIMBA AIUEO Kober dalam wawancaranya, beliau mengatakan:

“Metode Pembelajaran di BIMBA dalam membaca kan per huruf seperti misalnya PISANG jika ditempat lain mengejanya dengan PI-SA-NG kalau di BIMBA kan per huruf P-I-S-A-N-G. Ada yang berpendapat bahwa ejaan huruf itu lebih lama, untuk maju kekalimat atau paragraph katanya diterapkannya lebih lama.

⁹⁴ Wawancara dengan Ibu Puput Venita, di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober pada hari Rabu, 3 Mei 2023 jam 11.00 WIB

*Namun pendapat orang kan berbeda-beda sesuai dengan kemampuan anak”.*⁹⁵

Dari wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa, metode pembelajaran yang ada di BIMBA, memiliki kekurangan bahwa ejaan huruf perhuruf itu diterapkan lebih lama ke anak. Namun pendapat di setiap orang berbeda-beda hal ini disesuaikan dengan kemampuan anak itu sendiri.

Penerapan suatu pembelajaran dikelas juga tentu memiliki kendala, baik itu dari guru, anak didik maupun media pembelajaran itu sendiri, di BIMBA AIUEO Kober terdapat kendala pembelajaran *fun learning*, sebagaimana wawancara dengan Ibu Puteri Yuniar, pada hari Kamis, 15 Juni 2023 jam 10.30 WIB berikut :

*“Kendala dalam penerapan pembelajaran Fun Learning yaitu pada anaknya sendiri, mood anak yang belum siap untuk melakukan pembelajaran, maka solusinya adalah dengan tutor mengajak anak bercerita tentang kegiatan hari ini, mengajak anak mewarnai dan mencari apa kegiatan yang disukai anak, karena setiap anak memiliki data atau profil kesukaannya masing-masing, mulai dari kartun, kegiatan, makanan, atau permainannya, hal ini dapat dilakukan untuk membangkitkan mood anak dalam belajar”.*⁹⁶

Dari wawancara diatas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran *fun learning* terdapat kendala dari anak didik, yaitu minat anak sewaktu datang ke BIMBA berbeda-beda, sudah menjadi tugas tutor untuk membantu anak mencari kegiatan apa yang disukai anak untuk menumbuhkan minatnya dalam memulai pembelajaran. Karena setiap anak memiliki profil kesukaannya masing-masing.

⁹⁵ Wawancara dengan motivator Ibu Putri Yunia BIMBA AIUEO Kober pada tanggal Jum'at 18 Mei 2023

⁹⁶ Wawancara dengan Ibu Puteri Yuniar, di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober pada hari Selasa, 2 Mei 2023 jam 10.30 WIB

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil pembahasan penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

Strategi Pembelajaran *Fun Learning* dalam menstimulasi kemampuan kekasaraan dapat dikatakan mampu meningkatkan minat belajar anak dalam membaca, menulis dan berhitung. Materi pembelajaran yang disampaikan oleh motivator dengan bernyanyi, bercerita, bermain dan tempelan dinding dapat meningkatkan semangat dan minat anak dalam belajar, tidak hanya dikelas namun anak juga dapat menyelesaikan PMR (Pekerjaan Modul di Rumah) sendiri dengan bimbingan orang tua. Anak dapat mengikuti nyanyian yang diajarkan oleh motivator untuk mengerjakan soal-soal modul BIMBA AIUEO. Hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran berlangsung anak didik dijadikan sebagai subjek pembelajaran, pembelajaran lebih sesuai dengan kemauan dan kemampuan anak, pembelajaran lebih menekankan ke minat belajar, jadi kalau mood belajar anak sudah bagus mereka lebih senang belajar otomatis minat anak pada pembelajaran ada tanpa paksaan untuk belajar.

Kekurangan Pembelajaran *Fun Learning* dalam penerapannya dianggap kurang membantu anak dalam menumbuhkan kemampuan baca anak. Pembelajaran yang ada di BIMBA mempunyai ciri khasnya sendiri, setiap anak mempunyai ciri khas belajarnya masing-masing, ada anak yang lebih cepat membaca dari pada berhitung namun ada pula anak yang sudah lebih cepat berhitung daripada membaca, ataupun kemampuan menulis yang lebih rapi, disini tugas motivator adalah membangkitkan minat belajar anak. Kemudian, kelebihan Pembelajaran *Fun Learning* adalah minat anak dalam membaca meningkat dengan adanya strategi yang dilakukan oleh motivator seperti menyanyi,

bercerita, berdialog dan tempelan dinding. Anak merasa senang, terlihat lebih fokus dalam Pembelajaran, dan anak didik lebih fokus untuk memahami materi Pembelajaran.

Pelaksanaan strategi Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober dikatakan berhasil menumbuhkan minat baca dan belajar anak. Dikarenakan dalam proses 72 jam pelajaran anak sudah dikatakan bisa membaca, menulis dan berhitung. Beberapa kelebihan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO adalah menumbuhkan minat baca dan belajar anak juga mempersiapkan anak memasuki Sekolah Dasar, motivator lebih kreatif dalam Pembelajaran. Anak menjadi subjek, kegiatan Pembelajaran mengikuti kemampuan anak bukan mengikuti target belajar sekolah, orang tua dapat mengawasi dan mengetahui perkembangan anak didik selama proses Pembelajaran. Adapun keemahan strategi pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober adalah sistem pembelajaran yang ada di BIMBA mempunyai ciri khasnya sendiri, setiap anak mempunyai ciri khas belajarnya masing- masing.

B. Saran

1. Bagi Pendidik

Hendaknya bagi motivator dapat meningkatkan setiap keterampilan dalam strategi Pembelajaran *Fun Learning* agar Pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih berkualitas. Motivator juga dapat belajar lebih lagi tentang bagaimana cara agar anak dapat mengenal dunia huruf dan angka secara optimal.

2. Bagi Anak Didik

Hendaknya dalam belajar anak didik lebih bersemangat dan bersyukur sebab masih diberi kesempatan untuk belajar di BIMBA. Tidak boleh menganggap belajar sebagai sesuatu yang berat, belajar dengan rajin agar apa yang dicita-citakan anak dapat terwujud di masa depannya kelak.

3. Bagi Perguruan Tinggi

Hendaknya referensi buku dipergustakaan lebih diperbanyak lagi, terutama buku tentang metode *Fun Learning* supaya dapat memberi kemudahan bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian yang serupa kedepannya.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Alangkah baiknya peneliti selanjutnya lebih mempersiapkan diri mulai dari pemilihan lokasi, subjek maupun metode penelitian yang akan digunakan dengan harapan penelitian dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar, peneliti berikutnya diharapkan lebih mengkaji banyak sumber terlebih dahulu agar hasil penelitian yang disajikan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agil Wahyu Wicaksono, " *Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Metode Bernyanyi pada Anak Usia Dini: Literature Review*" (Surabaya, Jurnal Dunia Anak Usia Dini, Vol 4 No 2 Juli 2022) hlm 409-420
- Agus Mukhtar Rosyidi, " *Model dan Strategi Pembelajaran Diklat*" (Jakarta; Andragogi Jurnal Teknis vol.5 no.1,2017) hlm 100-111
- Anwar, Arsyad " *Pendidikan Anak Usia Dini(Panduan Praktis Bagi Ibu Dan Calon Ibu)*" (Alfabeta:Juli 2019) hlm. 50-56
- Ardi Wiyani Novan " *Analisis Kebijakan PAUD*" (Banyumas: Rizquna, 2021) hlm 27
- Erfia Ramadanti, " *Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan*" Vol. 4, No. 2, November 2021 hlm 173-187
- Farihah Himmatul, " *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stickangka*" Vol 3 No 1 Januari 2017, hlm 24-39.
- Felsia Gusti Pangestu " *Strategi Pembelajaran Fun Learning di BIMBA AIUEO kota Cilegon*" Jurnal AUDHI Vol.5, No 1, Juli 2022, hlm 8-14
- Garudea Prabawati " *Dua Tahun Belajar Virtual 10 Persen Siswa di Lombok Barat Tidak Lancar Baca Tulis*" (Lombok: Tribunnews,2020)
- Hardani, dkk, " *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*" hlm 164 Helmawati, " *Pendidikan Keluarga Teoritis dan Praktis*" (Bandung: Remaja Rosdakarya,2016) hlm 21-33
- Irfan Fauzan Attamimi, " *Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbung*" (Bandung: UIN Gunung Djati, 2021) hlm 84-94
- Irina Fristiana " *Metode Penelitian Terapan*" (Yogyakarta:Parana Ilmu,2017) hlm 1 - 237
- Isti Nur Azizah " *Upaya Guru dalam Meningkatkan Nilai Moral Anak Usia Dini di TK Masyitoh 35 Bojongsari Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas*", 2022 Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto hlm, 42

Izzatil Anisa, "*Pengelolaan Pembelajaran di Kelompok Bermain (KB)*" (Palembang: Jurnal Multidisipliner, Vol: 01, No 01, April 2022) hlm 175-187

Layyinah Leni "*Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI*" Tarbawy, Vol. 4, No 1, 2017 hlm 1-9

Lusi Marlisa, "*Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini*" "Vol. 1 No. 3 September 2016 hlm 25-38

Maysaroh "*Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak*" (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2018)

Muh. Fitrah dan Luthfiyah, "*Metode Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus)*", (Sukabumi: Jejak, 2017), hlm, 152

Novi Dwi Mandasari "*Mengukur Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Instrument Penilaian*" (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Vol 9, No 1, Tahun 2021) hlm 1-70

Nurdiani Yani, "*Penerapan Prinsip Bermain sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia pada Pendidikan Anak Usia Dini*" "Vol 2, No 2 September 2013 hlm 85-93

Observasi dilakukan pada tanggal 06 April 2023 di ruang Kepala BIMBA AIUEO Kober

Observasi yang dilakukan dengan ibu Yuniar dan ibu Tuti di BIMBA AIUEO Kober di ruang kepala unit, pada tanggal 21 Juni 2023

Permatasari Andalusia "*Literasi Anak Usia Dini dengan media gambar di dinding*" vol 03 no 01 April 2017. Hlm 21-28

Raco, "*Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristi dan Keunggulannya*" 2010, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta hlm 130-131

Rahmawati Titik, "*Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*" (Malang: UIN Maliki) hlm 1-4

Salim, "*Metode Penelitian Kualitatif, Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan*". Ciptapustaka Media, Bandung, 2012 hlm 46

Sugiono, "*Metode Penelitian Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2012). hlm 6

Sumantri Mohammad Syarif “ *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*” (Jakarta: Raja Grafindo, 2015) Hlm 60-65

Suyanto, “*Guru TK Terpaksa Ajarkan Baca Tulis*” Jakarta Kompas, hlm 9.

Try Setiantono, " *Penggunaan Metode Bercerita Bagi Anak Usia Dini di Paud Smart Little Cilame Indah Bandung* " (Bandung : Jurnal empowerment, Vol 1, No 2 Sep, 2012) hlm 18-23

Wawancara bersama Ibu Putri Yuniar, di BIMBA AIUEO Kober, di ruang kelas, pada tanggal Senin, 15 Mei 2023 pukul 10.30 WIB

Wawancara dengan Ibu Santi dan ibu Putri Yuniar selaku tutor di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 05 Maret 2023 pukul 10.30 WIB

Wawancara dengan Ibu Santi selaku tutor di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 05 Maret 2023 pukul 10.30 WIB

Wawancara dengan Ibu Santi tutor anak didik BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 20 April 2023 jam 10.30 WIB

Wawancara dengan Ibu Santi, di ruang kelas BIMBA AIUEO Kober pada hari Selasa, 2 Mei 2023 jam 10.30 WIB

Wawancara dengan motivator Ibu Putri Yunia BIMBA AIUEO Kober pada tanggal Jum'at 18 Mei 2023

Wawancara dengan Putri Yuniar Rahmawati selaku motivator BIMBA di BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 13 Maret 2023

Wawancara dengan Putri Yuniar Rahmawati selaku motivator di BIMBA AIUEO Kober pada tanggal 13 Maret 2023 pukul 10.30 WIB

Zesti Laila Rahma “*Sosialisasi Usia Dini Lembaga Bimbingan Belajar*” (Pekanbaru:Universitas Riau, vol 2 no 2 Oktober 2015 hlm 1-15

Zesti laila rahma “*Sosialisasi Usia Dini Lembaga Bimbingan Belajar*” (Pekanbaru:Universitas Riau, vol 2 no 2 Oktober 2015 hlm 1-15

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Instrumen Pedoman Pencarian Data

A. OBSERVASI

1. Letak Geografis BIMBA AIUEO Kober
2. Kondisi lingkungan sekitar BIMBA AIUEO Kober
3. Proses pelaksanaan kegiatan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober
4. Praktik kegiatan pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA hlmAIUEO Kober

B. DOKUMENTASI

1. Gambaran umum BIMBA AIUEO Kober
2. Proses pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober
3. Absensi kegiatan Kegiatan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober
4. Kegiatan Keaksaraan di BIMBA AIUEO Kober
5. Dokumen-dokumen yang terkait dengan judul penelitian

C. WAWANCARA

1. Gambaran umum BIMBA AIUEO Kober
 - a. Bagaimana sejarah berdirinya BIMBA AIUEO Kober ?
 - b. Letak Geografis BIMBA AIUEO Kober
 - c. Apa visi, misi, dan tujuan BIMBA AIUEO Kober ?
 - d. Bagaimana struktur kepengurusan di BIMBA AIUEO Kober ?
 - e. Kegiatan Pembelajaran apa saja yang diselenggarakan di BIMBA AIUEO Kober
 - f. Berapa jumlah keseluruhan anak didik di BIMBA AIUEO Kober ?
 - g. Denah ruang kelas BIMBA AIUEO Kober
2. **Strategi Pembelajaran yang diterapkan di BIMBA AIUEO Kober**
 - a. Penerapan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober ?
 - b. Kapan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober dilaksanakan?

- c. Apa saja yang perlu disiapkan sebelum pelaksanaan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober ?
- d. Apakah ada peralatan media khusus yang harus disiapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran *Fun Learning* untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA AIUEO Kober?
- e. Bagaimana proses praktik kegiatan keaksaraan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober ?
- f. Siapa saja yang bertanggung jawab/bertugas dalam mengatur dan menentukan jalannya pelaksanaan praktik Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober ?
- g. Siapa saja yang terlibat dalam setiap penyelenggaraan praktik kegiatan keaksaraan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober ?
- h. Kapan saja waktu untuk pelaksanaan kegiatan keaksaraan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober ?
- i. Dimana tempat-tempat untuk pelaksanaan kegiatan tersebut?
- j. Kenapa memilih metode *Fun Learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan di BIMBA AIUEO Kober?
- k. Apa saja kendala yang dihadapi Motivator dalam menerapkan metode Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober ? Beserta solusinya
- l. Apa saja peran pendukung motivator dalam menerapkan Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober ?

3. Motivator BIMBA AIUEO Kober

- a. Berapa jumlah Motivator BIMBA yang menjadi pengajar dalam Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober ?
- b. Apa saja upaya yang di lakukan oleh motivator BIMBA dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA AIUEO Kober ?

- c. Kesulitan atau kendala apa saja yang dihadapi dalam pelaksanaan Pembelajaran *Fun Learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA AIUEO Kober ?

4. Orang tua/Wali Anak Didik BIMBA AIUEO Kober

- a. Tahun berapa anda memasukkan anak anda menjadi anak didik di BIMBA AIUEO Kober ?
- b. Darimana anda mengetahui tentang BIMBA AIUEO Kober ?
- c. Kenapa anda memilih BIMBA AIUEO Kober ini sebagai tempat menimba ilmu anak anda, berikan alasan anda?
- d. Apakah anak senang dengan adanya kegiatan Pembelajaran *Fun Learning* yang ada di BIMBA AIUEO Kober ?
- e. Apa manfaat yang anda rasakan setelah mengikutkan anak dalam Pembelajaran *Fun Learning* di BIMBA AIUEO Kober ini ?

Lampiran 2

Hasil Observasi

Hari, Tanggal : Senin, 05 Maret 2023
Pukul : 09.30-11.30 WIB
Lokasi : BIMBA AIUEO Kober

A. Deskripsi Data

Pada hari Jum'at tanggal 18, Mei 2023 pukul 09.30 WIB saya tiba di BIMBA AIUEO Kober. Tepat dengan anak didik sesi ke 2 yang baru saja berangkat dan anak didik sesi 1 yang sudah selesai belajar dan pulang. Kemudian anak yang baru saja berangkat disambut oleh tutor di BIMBA mereka diajak masuk dan menempati tempat duduk, sambil menunggu temannya yang masih berada pada perjalanan anak diberi selebar kertas yang berisi gambar untuk diwarnai. Setelah Semua anak dipastikan sudah berada di kelas kemudian tutor mulai membuka kelas dengan menyanyi selamat datang, tidak lupa anak didik di ajak berdoa sebelum memulai kegiatan belajar. Lalu para tutor harus menyiapkan modul anak dengan mengacu pada kemampuan anak saat terakhir kali kemampuan yang diuji. Kemudian pada saat memulai anak diajak untuk membuka pembelajaran yaitu berdoa dan menyanyi injjempol ada juga 18 nyanyian lainnya.

Pukul 10.00 WIB pembelajaran dimulai. Saat dikelas masing-masing ada satu tutor yang menyiapkan modul setiap anak, menyiapkan ruang kelas yang nyaman untuk belajar dan memantau sampai mana kemampuan anak dalam kemampuan baca, tulis dan hitungnya, menyiapkan absen dan media pembelajaran dan penunjang Pembelajaran, seperti kertas bergambar, perwarna dan permainan.

Kemudian pukul 11.00 WIB, pembelajaran berakhir. Sebelum pulang anak diajak untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari hari ini, mengajak anak berimajinasi dan berdialog mengenai hal-hal yang bisa membuat anak bisa membaca dan menyusun kata dari sebuah huruf misalnya berimajinasi tentang

rumah lalu anak tutor akan membimbing anak menyusun sebuah kata yaitu R-U-M-A-H atau J-A-L-A-N atau B-U-K-U dan yang lainnya.”

B. Interpretasi Data

Kemampuan keaksaraan distimulasi diantaranya dengan:

1. Saat masuk kelas anak diajak berdoa dan menyanyi ini jempol ada juga 18 nyanyian lainnya.
2. Melatih keaksaraan baca, tulis dan hitung dengan mengerjakan modul yang disediakan tutor
3. bercerita mengenai hal-hal yang bisa membuat anak bisa membaca dan menyusun kata dari sebuah huruf misalnya berimajinasi tentang rumah lalu tutor akan membimbing anak menyusun sebuah kata yaitu R-U-M-A-H atau J-A-L-A-N atau B-U-K-U dan yang lainnya.”

Lampiran 3

Transkrip WAWANCARA

Strategi pembelajaran *fun learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA AIUEO Kober

Wawancara 1

Responden : Tati Budiasih

Jabatan : Kepala Unit BIMBA AIUEO Kober

Hari/Tanggal : Jum'at, 18 Mei 2023

Tempat : Ruang Kepala Unit BIMBA AIUEO Kober

No	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	Assalamu'alaikum wr.wb	Wa'alaikumussalam wr.wb
2.	Mohon maaf mengganggu Waktunya	Iya silahkan, tidak apa
3.	Kegiatan Pembelajaran apa saja yang diselenggarakan di BIMBA AIUEO Kober?	BIMBA menerapkan tiga metode pembelajaran yang diterapkan yaitu 1) Fun learning proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. diantaranya dengan metode menyanyi, bercerita, bermain juga ada tempelan di dinding. 2) Pembelajaran Small Step System, yaitu Proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap, dan memulainya dari tahap yang mudah lalu dilanjutkan langkah selanjutnya sesuai kemampuan anak. 3) Individuan Step System Proses

		pembelajaran yang berfokus pada anak sebagai subjek belajar, sedangkan guru adalah sebagai fasilitator dan motivator.
4.	Berapa jumlah keseluruhan anak didik di BIMBA AIUEO Kober?	Jumlah anak yang saat ini sedang belajar di BIMBA AIUEO Kober sekitar 60 anak, ada anak ABK juga satu anak.

Transkrip Wawancara

Strategi pembelajaran *fun learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA AIUEO Kober

Wawancara 2

Responden :

1. Qoriatut Thayibah
2. Santi Tria Wardani
3. Putri Yuniar

Jabatan : Motivator BIMBA AIUEO Kober

Hari/Tanggal : Selasa, 02 Mei 2023

Tempat : Ruang Kelas BIMBA AIUEO Kober

No	Butir Pertanyaan	Jawaban
	Sebelumnya, mohon maaf izin mewawancarai ibu selaku tutor di BIMBA ini	Iya, silahkan.
	Bagaimana Penerapan Pembelajaran <i>Fun Learning</i> di BIMBA AIUEO Kober?	Saya biasanya menerapkan pembelajaran <i>Fun Learning</i> dengan menyanyi dan bercerita kepada anak, mengajak anak berimajinasi dan menyelipkan kosa kata dalam kegiatan sehari-hari agar anak paham. Sesekali juga pakai modul dan tebak gambar, ada juga tempelan dinding dalam bentuk kosakata.
	Kapan Pembelajaran <i>Fun Learning</i> di BIMBA AIUEO Kober dilaksanakan?	BIMBA AIUEO Kober memberikan pelajaran Bagi anak usia 3 tahun 0 bulan selama 72 jam (3x1 jam dalam 1 minggu pertemuan selama kurang lebih 6 bulan), digaransi sudah bisa membaca kata-kata sederhana minimal 100 kata seperti bola,

		<p>mobil, pintu, kucing, payung dan sebagainya. Disini bila belum bisa membaca kata sederhana tersebut, maka anak akan diberikan bimbingan secara intensif, prifat dan gratis.</p>
	<p>Apa saja yang perlu disiapkan sebelum pelaksanaan Pembelajaran <i>Fun Learning</i> di BIMBA AIUEO Kober?</p>	<p>Biasanya masing-masing tutor memegang satu kelas dan bertanggungjawab atasnya, yaitu dengan menyiapkan modul setiap anak, menyiapkan ruang kelas yang nyaman untuk belajar dan memantau sampai mana kemampuan anak dalam kemampuan baca, tulis dan hitungnya, menyiapkan absen dan media pembelajaran penunjang pembelajaran anak seperti kertas bergambar, perwarna dan permainan. Tutor juga membuka pembelajaran dengan menyanyi (Lagu Good Morning).</p>
	<p>Apakah ada peralatan media khusus yang harus disiapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran <i>Fun Learning</i> untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA AIUEO Kober?</p>	<p>Disini motivator diberikan kesempatan untuk berkreaitivitas seluas-luasnya dengan menyanyi, bercerita, mendongeng, berdialog dengan anak juga mengasah imajinasi anak, dengan menanyakan kegiatannya sehari-hari, kegiatan belajar disini menggunakan modul dan sebelum memulai Pembelajaran biasanya anak menggambar dan mewarnai terlebih dahulu.</p>

	<p>Bagaimana proses praktik kegiatan keaksaraan Pembelajaran <i>Fun Learning</i> di BIMBA AIUEO Kober?</p>	<p>Sebelum memulai kelas para tutor harus menyiapkan modul anak dengan mengacu pada kemampuan anak saat terakhir kali kemampuan yang diuji. Kemudian pada saat memulai anak diajak untuk membuka pembelajaran yaitu berdoa dan menyanyi ini jempol ada juga 18 nyanyian lainnya.</p> <p>Saat dikelas masing-masing ada satu tutor yang menyiapkan modul setiap anak, menyiapkan ruang kelas yang nyaman untuk belajar dan memantau sampai mana kemampuan anak dalam kemampuan baca, tulis dan hitungnya, menyiapkan absen dan media pembelajaran dan penunjang Pembelajaran, seperti kertas bergambar, perwarna dan permainan. Tutor juga membuka pembelajaran dengan menyanyi.</p> <p>Sebelum pulang anak diajak untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari hari ini, mengajak anak berimajinasi dan berdialog mengenai hal-hal yang bisa membuat anak bisa membaca dan menyusun kata dari sebuah huruf misalnya berimajinasi tentang rumah lalu tutor akan membimbing anak menyusun sebuah kata yaitu R-U-M-A-H atau J-A-L-A-N atau B-U-K-U dan yang lainnya.”</p>
--	--	---

	Siapa saja yang bertanggung jawab/bertugas dalam mengatur dan menentukan jalannya pelaksanaan praktik Pembelajaran <i>Fun Learning</i> di BIMBA AIUEO Kober?	Kepala unit bertanggungjawab atas jalannya pembelajaran di BIMBA, dan mengkoordinir motivator agar mau belajar.
	Siapa saja yang terlibat dalam setiap penyelenggaraan praktik Pembelajaran <i>Fun Learning</i> di BIMBA AIUEO Kober?	Ada putri Yuniar dan motivator lainnya yang bertugas menjalankan pembelajaran fun learningbertugas mencari materi dan bahan ajar serta membimbing jalannya Pembelajaran
	Kapan saja waktu untuk pelaksanaan kegiatan keaksaraan Pembelajaran <i>Fun Learning</i> di BIMBA AIUEO Kober?	Kapan saja waktu untuk pelaksanaan kegiatan keaksaraan Pembelajaran Fun Learning di BIMBA AIUEO Kober?
	Dimana tempat-tempat untuk pelaksanaan kegiatan tersebut?	Kegiatan Pembelajaran dilakukan di sebuah rumah yang disewakan oleh kepala unit BIMBA cabang Banyumas di Desa Kober, rumah ini beralamat di Jl. Kober Gg. Mangga No. 15. RT.01/05. Kel. Kober. Kec. Purwokerto Barat. Banyumas
	Kenapa memilih metode <i>Fun Learning</i> dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan di BIMBA AIUEO Kober?	Pembelajaran yang dilakukan di BIMBA lebih subjektif, maksudnya lebih sesuai dengan kemauan dan kemampuan anak, jika di lembaga kan pelajaran yang diterima kan semua sama, di BIMBA walaupun misalnya satu kelas ada

		<p>beberapa anak yang memiliki kemampuan di level yang berbeda, maka diberikan pembelajaran ke anak sesuai dengan kemampuan anak. Jadi kita yang mengikuti anak sesuai dengan kemampuan dan kemauannya menjadikan anak sebagai subjek, bukan objek. Jadi anak merasa lebih fokus, lebih dihargai</p>
	<p>Apa saja kendala yang dihadapi Motivator dalam menerapkan metode Pembelajaran <i>Fun Learning</i> di BIMBA AIUEO Kober ? Beserta solusinya.</p>	<p>Metode Pembelajaran di BIMBA dalam membaca kan per huruf seperti misalnya PISANG jika ditempat lain mengejanya dengan PI-SA-NG kalau di BIMBA kan per huruf P-I-S-A-N-G. Ada yang berpendapat bahwa ejaan huruf itu lebih lama, untuk maju kekalimat atau paragraph katanya diterapkannya lebih lama. Namun pendapat orang kan berbeda-beda sesuai dengan kemampuan anak.</p>

Transkrip Wawancara

Strategi pembelajaran *fun learning* dalam menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia dini di BIMBA AIUEO Kober

Wawancara 2

Responden :
1. Puput Venita
2. Sinta

Jabatan : Orang tua anak BIMBA AIUEO Kober

Hari/Tanggal : Selasa, 13 Maret 2023

Tempat : Ruang tunggu anak BIMBA AIUEO Kober

No	Butir Pertanyaan	Jawaban
1.	Tahun berapa ibu memasukkan anak anda menjadi anak didik di BIMBA AIUEO Kober ?	Kurang lebih saya sudah memasukkan Via sekitar 6 bulan, waktu akhir tahun 2022
2.	Darimana ibu mengetahui tentang BIMBA AIUEO Kober ?	Awalnya dari orang-orang bilang disini bagus mba, anak-anak bisa cepet baca, lokasinya juga deket dari rumah dan TK, soalnya Via kan sekolah dan masih di TK A.
3.	Kenapa ibu memilih BIMBA AIUEO Kober ini sebagai tempat menimba ilmu anak ibu, apa alasannya?	Karena bacanya Via belum lancar, Via juga sebentar lagi masuk SD makanya saya masukin dia ke BIMBA, agar cepat bisa baca. Soalnya di TK yang sekarang belum diajarkan baca. Banyak orang yang bilang juga disini bagus, bisa cepet baca.
4.	Apakah anak senang dengan adanya kegiatan Pembelajaran <i>Fun Learning</i> yang ada di BIMBA AIUEO Kober?	Seneng banget, malah lebih seneng disini apalagi Via ketemu dengan teman-temannya. Metode yang diajarkan di BIMBA juga disukai sama

		anak saya, setiap anaknya ngerjain dirumah sambil nyanyi-nyanyi.
5.	Apa manfaat yang ibu rasakan setelah mengikutkan anak dalam Pembelajaran <i>Fun Learning</i> di BIMBA AIUEO Kober ini ?	Lumayan lah, misalnya kalo disuruh baca, huruf ini, huruf itu sudah tau. Memang cepet kalo disini si. Sudah bisa menulis juga huruf besar, huruf kecil. Anaknya juga kalo disuruh belajar jadi ngga susah. Tergantung mood anaknya, jadi memudahkan orangtua buat ngajarin anak.”

Lampiran 4

Dokumentasi Penelittian

Lokasi Penelitian



BIMBA AIUEO Kober merupakan tempat pendidikan anak usia dini, yang menyediakan Pengembangan minat dan baca anak, dengan strategi guru terhadap pembelajara *Fun Learning* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak.

Wawancara



Wawanvara dilakukan dengan Kepala Unit dan Motivator serta tutor dengan tujuan menggali informasi mengenai strategi Pembelajaran *Fun Learning* untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan anak.

Kegiatan Menyanyi di BIMBA



Kegiatan yang dilakukan oleh motivator untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan anak, hal yang dilakukan sebelum dan sesudah belajar.

Kegiatan Bercerita



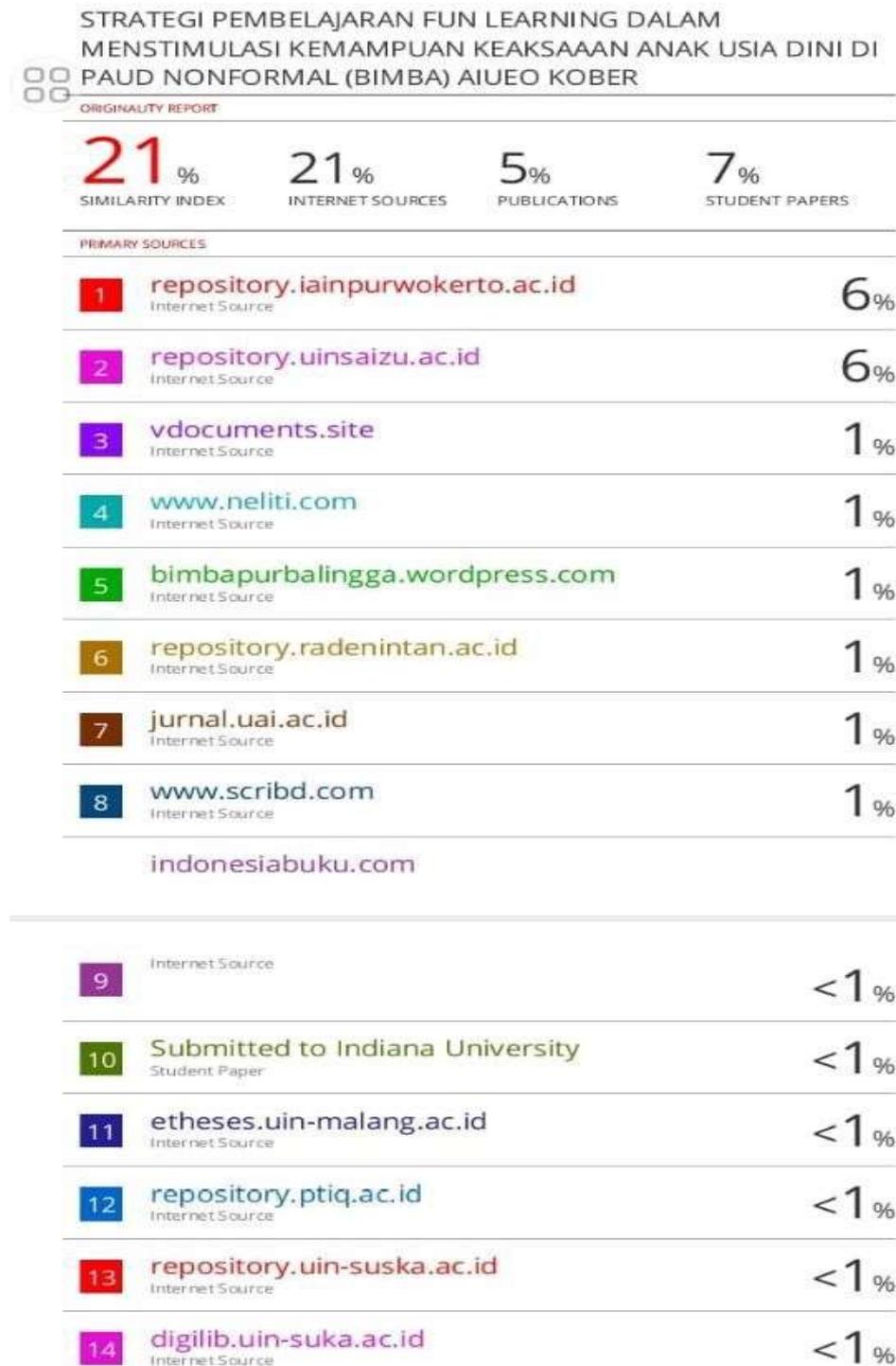
Bercerita adalah upaya guru untuk membangun mood belajar anak, ketika anak datang membawa suasana yang berbeda, sudah menjadi tugas motivator untuk membantu menumbuhkan minat anak, karna setiap anak mempunyai kesukaan yang berbeda, film, kartun, atau yang lainnya.

Tempelan Dinding



Tempelan Dinding diperlukan untuk menstimulasi anak, media ini dapat mempermudah guru untuk memperbanyak kosa kata anak, dengan meletakkan banyak kosa kata didinding.

Lampiran



Lampiran

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

C. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Lukit Damiri Oktanawa
2. NIM : 1917406055
3. Tempat/Tgl.Lahir : Banjarnegara, 08 Oktober 2001
4. Alamat Rumah : Dsn. Karangjati, RT/RW 05/02, Ds. Sambong,
Kec. Punggelan, Kab.Banjarnegara
5. Nama Ayah : Sujapar
6. Nama Ibu : Hadriyah

D. Riwayat Pendidikan

1. SD/MI : SDN I Sambong
2. SMP/MTS : SMP N 2 Kejobong
3. SMA/MA : SMA N I Wanadadi
4. S1, Tahun masuk : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri
Purwokerto, Tahun 2019

E. Pengalaman Organisasi

1. IMM

Purwokerto, 01 September 2023



Lukit Damiri Oktanawa