

**PENERAPAN METODE BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
DI KELAS IV MI MA'ARIF 02 SIDAURIP KECAMATAN
GANDRUNGMANGU KABUPATEN CILACAP**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd.)**

Disusun oleh :

Umi Latifah (1522405120)

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS/ TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengalami berbagai perubahan yang sangat pesat. Ditandai dengan adanya perkembangan berbagai metode, kurikulum kebijakan-kebijakan dan lain sebagainya yang dilakukan demi tercapainya tujuan pendidikan. Secara umum pendidikan dilaksanakan untuk mewujudkan perubahan positif yang diharapkan ada pada peserta didik setelah menjalani proses pendidikan, baik perubahan pada tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun pada kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya di mana subjek didik menjalani kehidupan.¹ Pendidikan sangat penting karena dengan pendidikan, hidup seseorang akan lebih berkualitas maka dari itu pendidikan harus didapatkan sejak dini. Untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas, ada beberapa aspek yang mempengaruhi keberhasilannya.

Pendidikan untuk anak harus memperhatikan berbagai macam aspek pendekatan dalam menunjang keberhasilannya, seperti aspek guru (pendidik), aspek materi yang di ajarkan, aspek evaluasi, serta aspek metode yang digunakan dalam suatu proses pendidikan. Keempat aspek tersebut tentunya akan sangat berbeda dalam pengaplikasiannya apabila diterapkan untuk peserta didik anak-anak, remaja serta orang tua. Pendidikan harus dimulai sejak dini, yaitu pada masa kanak-kanak karena anak-anak merupakan cikal bakal generasi penerus bangsa. Kemajuan bangsa banyak ditentukan oleh keberhasilan anak bangsa, maka sudah seharusnya anak mendapat pendidikan sejak dini.

Anak, yaitu peserta didik dengan usia antara 3-9 tahun memiliki kecenderungan menangkap materi pelajaran dengan metode dan pendekatan yang menarik. sebagaimana kita ketahui bahwa anak memiliki karakteristik yang bersifat fantasional atau lebih tertarik pada hal-hal yang berkesan dan

¹ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Lkis Printing Cemerlang, 2009), hlm. 25.

menyenangkan. Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah sebagaimana dikemukakan oleh Hurlock memiliki pengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak sangat besar.² Untuk itu, sekolah-sekolah untuk anak dikemas sedemikian menarik dengan istilah yang menarik pula, seperti *Play Group* dan Madrasah ibtidaiyah (MI). Anak didik sebagai komponen pendidikan yang tidak bisa terlepas dari sistem kependidikan, sehingga ada aliran pendidikan yang menempatkan anak didik sebagai pusat segala usaha pendidikan.³ Anak, sebagai penerima pendidikan, mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam memberikan pendidikan pada anak harus menggunakan metode yang menarik, termasuk juga dalam memberikan pendidikan. Pendidikan harus bisa menggunakan metode yang menarik dalam pembelajaran.

Beberapa metode yang menarik yang digunakan dalam pembelajaran untuk anak adalah metode bermain. Metode ini sering digunakan dalam pendidikan untuk anak (MI/TK), dan juga bisa diberikan oleh ustadz-ustadzah dalam pembelajaran agama di taman pendidikan Qu'ran (TPQ) maupun di madrasah Diniyah Awaliyah (Madin). Sedangkan untuk bentuk bermain sepenuhnya diserahkan kepada kebijakan pengajar dengan ketentuan masih tetap dalam ruang lingkup pendidikan.

Metode bermain merupakan singkatan dari metode bermain. Metode bermain mulai sering dilakukan dalam pendidikan ketika pembelajaran untuk anak dengan model tradisional tidak cukup efektif dilakukan untuk peserta didik. Saat ini metode bermain juga sering dilakukan sekolah-sekolah lainnya. Sebenarnya metode bermain terdiri dari tiga metode, namun karena dalam penerapannya, metode ini selalu disandingkan dengan berurutan yaitu bermain, cerita dan menyanyi menjadi satu kegiatan dalam pembelajaran tematik maka metode diterapkan kemudian disebut dengan bermain.

Metode bermain adalah salah satu kesukaan mayoritas anak usia dini. Secara normal tidak ada seorang anak pun yang tidak suka bermain. Semua

²Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 140.

³ Khoiron Rosyadi, *Pendidikan Profetik*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 192.

anak suka bermain, meskipun sifatnya sederhana dan berbeda-beda. Oleh karena itu metode ini rasanya cocok bila diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.⁴ Metode bermain digunakan dalam pembelajaran agar anak lebih antusias dalam menerima pelajaran. Metode bermain dapat diterapkan dalam beberapa materi, termasuk juga materi tematik maupun agama Islam.

Materi pembelajaran tematik untuk anak yang menjadi dasar dalam pembelajaran adalah materi tematik. Bukan berarti materi fiqih, materi sejarah, maupun Qu'ran dan Hadits tidak penting untuk diajarkan, namun pembelajaran tematik merupakan materi yang diajarkan dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai sosialisasi kepada peserta didik. Materi tersebut biasa dikemas dengan cerita-cerita tentang gotong royong masyarakat dan tentunya diberikan sesuai dengan kapasitas nalar anak. Karena apabila materi tersebut tidak diberikan sejak dini, dampak negatifnya sangat besar pada saat anak tersebut menginjak usia dewasa. Materi pembelajaran tematik diberikan sejak anak berada di sekolah. Lembaga taman sekolsah adalah awal dimana anak mendapat pendidikan secara formal. Guru di MI Ma'arif 02 Sidaurip juga memberikan pendidikan pembelajaran tematik kepada siswa.

MI Ma'arif 02 Sidaurip merupakan salah satu lembaga pendidikan yang ada di desa Sidaurip. Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 juli 2019, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajarannya, para guru di MI Ma'arif 02 Sidaurip sering menggunakan metode bermain baik itu dalam pembelajaran tematik, maupun pelajaran agama. Berbeda dengan MI lainnya, di MI Ma'arif 02 Sidaurip, metode bermain dilakukan dengan cara sistematis, bukan suatu kegiatan yang sifatnya insidental atau otodidak.⁵ Siswa di MI Maa'arif 02 Sidaurip sangat antusias pada saat pembelajaran yang menggunakan metode bermain karena mereka bisa mengungkapkan ekspresi mereka tanpa beban. Berbeda pada saat pembelajaran yang menggunakan metode bercerita, siswa terlihat tidak

⁴ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran* Paud, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012) hlm. 168.

⁵ Wawancara dengan Ibu Yeni Rachmawati guru kelas IV MI Ma'arif 02 Sidaurip pada tanggal 26 Oktober 2019.

bersemangat karena hanya mendengarkan guru bercerita. Setelah guru bercerita siswa juga bergantian maju depan untuk menceritakan lagi agar siswanya tidak merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi tidak pasif dalam belajar. Hal tersebut peneliti dapati pada saat proses pembelajaran tematik. Pada saat siswa diajak untuk bermain dan menyanyi lagu yang ada dalam materi tersebut, anak begitu antusias mengikuti arahan guru, tetapi pada saat guru mulai menjelaskan materi cerita dan siswa tugasnya dengan bercerita, siswa mulai tidak bersemangat dalam menerima pelajaran.⁶

Berpedoman pada pengamatan dan wawancara dengan ibu Yeni Rachmawati di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Ma'arif 02 Sidaurip Kecamatan Gaandrung mangu Kabupaten Cilacap. Peneliti lebih tertarik melakukan penelitian dalam materi tematik dikarenakan sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya bahwa tolak ukur keberhasilan tersebut lebih dapat diukur dibandingkan dengan materi lain.

Untuk itulah, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Penerapan Metode Bermain dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Ma'arif 02 Sidaurip Kecamatan Gandrungmangu, Kabupaten Cilacap”**.

B. Fokus Kajian

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami inti pembahasan penelitian ini, peneliti akan memberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang dipakai dalam judul skripsi ini.

Adapun istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Bermain

Secara umum metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Jadi dalam hal ini metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah

⁶ Observasi penulis tanggal 24 juli 2019.

dipilih dan ditetapkan metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.⁷

Metode secara harfiah berarti cara. Sedangkan secara umum, metode artinya sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.⁸ Metode bermain merupakan metode bermain. Metode ini digabungkan dalam rangka memberikan kesinambungan dalam proses pembelajaran yang sering dilakukan pada TPQ, TK/ PAUD maupun MI.

Bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan terlalu sebagai wahana pembelajaran siswa. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.⁹

Metode bermain ini memiliki tujuan untuk membuat suasana pembelajaran tematik yang menyenangkan khususnya pembelajaran untuk anak-anak. Maka dari itu penggabungan tiga metode menjadikan metode bermain sering dilakukan pada TPQ, TK/ PAUD maupun MI agar anak lebih antusias dalam menerima pelajaran.

Jadi metode bermain yang di maksud disini adalah menerapkan cara atau rancangan dalam bentuk suatu kegiatan yang menyenangkan untuk menciptakan sesuatu baru dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran tematik dan untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa agar siswa lebih bisa berfikir aktif dan kreatif. Dalam penerapannya membahas tentang langkah-langkah permainan, jenis dan kualifikasi bermain dan bentuk-bentuk bermain.

⁷ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 7.

⁸ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya), hlm. 198.

⁹ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan* (Jakarta: PT Fajar Interpretama Maandiri, 2017), hlm. 6.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya belajar. Penciptaan istem lingkungan berarti menyediakan seperangkat peristiwa atau kondisi lingkungan yang dapat merangsang anak untuk melakukan aktivitas belajar.¹⁰

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis dari pada model pembelajran teradu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadau menggunakan tema untuk mengiatkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2006;5).

Tematik adalah pokok isi atau wilayah dari suatu bahasan materi yang terkait dengan masalah dan kebutuhan lokal yang dijadikan tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar.¹¹ Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kedapa siswa.¹²

Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kerativitas yang tinggi.¹³

Jadi pembelajaran tematik di MI Ma'arif 02 Sidaurip Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap adalah menerapkan adanya suatu proses interaksi antara siswa/peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tematik untuk menyipakan pengetahuan tersetruktur sehingga siswa dapat

¹⁰Jamaludin, dkk, *Pembelajaran Perspektif Islam...*hlm. 57.

¹¹ Hasiati, *Pendekatan Pembelajaran tematik*, Dalam http://myschoolnet.ppk.Kpm.my/bhn_pnp/pro_transisi/ptgp_unit5a.Pdf

¹² Depdiknas *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah dasar*, (Jakarta:, Depdiknas, 2006), hal. 3.

¹³ Depag, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*, (Dirjen kelembagan Agama Islam: Jakarta, 2005) hlm. 5.

memperoleh pengetahuan dan dapat mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah penerapan metode bermain dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Ma’arif 02 Sidaurip Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Ma’arif 02 Sidaurip Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.

2. Manfaat Penelitian

- a. Untuk memberikan gambaran bagi MI Ma’arif 02 Sidaurip berupa proses pendidikan dalam pembelajaran tematik.
- b. Untuk menambah perbendaharaan referensi di perpustakaan skripsi IAIN Purwokerto.
- c. Menambah pengetahuan bagi peneliti tentang penerapan metode bermain dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Ma’arif 02 Sidaurip.

E. Kajian Pustaka

Telaah pustaka adalah kegiatan mendalami, mencermati, menelaah dan mengidentifikasi pengetahuan, atau hal-hal yang telah ada untuk mengetahui apa yang ada dan yang belum ada.¹⁴

Dalam menyusun skripsi ini peneliti melakukan kajian terhadap beberapa penelitian yang mempunyai keterkaitan dengan topik yang diteliti, karya-karya yang mendukung dalam penelitian ini adalah:

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta 2000), hlm. 75.

Pertama, skripsi Napingah(2010), berjudul: “penerapan Metode BCM dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam di TK Aisyah VII Bustanul Athfal purwokerto”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan metode BCM dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Aisyah VII Bustanul Athfal dibutuhkan metode yang tetap dan menyenangkan karena dengan metode yang tetap dan menyenangkan akan menghantarkan anak pada tujuan pembelajaran pendidikan Agama Islam yang baik. Metode BCM akan membuat anak lebih memahami pengetahuan akan konsep-konsep yang abstrak, kemampuan motorik dan bahasa berkembang dengan baik. Klasifikasi materi Pendidikan Agama Islam yang dapat dipraktekkan dengan BCM antara lain:

1. Menghafal, membaca dan menulis Al-Qur’an
2. Keimanan
3. . Ibadah
4. Akhlak
5. Tarikh
6. Cerita keagamaan: fiksi dan non fiksi

Kedua, skripsi Yuni Widiastuti (2008), berjudul “Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di TK Aisyiyah 1 Wanadadi Banjarnegara”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa:

1. Metode Bermain Peran yang dilaksanakan di TK Aisyiyah 1 Wanadadi yaitu dengan metode praktek langsung yang melibatkan anak didiknya dalam kegiatan bermain peran seperti praktek manasik haji, praktek wudhu, praktek shalat, praktek drama dan sebagainya.
2. Dengan menggunakan Metode Bermain Peran dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan di TK Aisyiyah 1 Wanadadi dapat berjalan dengan lancar dan mencapai sasaran (efektif).
3. Dengan Metode Bermain Peran anak didik merasa antusias dan menambah gairah belajar, menambah wawasan dan mengenal gerakan peran, watak dan perilaku suatu tokoh yang dimainkan.

4. Dengan Metode Bermain Peran dapat melihat bakat dan minat peserta didik sejak dini.

Ketiga, skripsi Nina Laila (2013), berjudul “Metode Cerita dalam pembelajaran Bidang Pengembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral pada Anak Usia Dini Di Bustanul Athfal Aisyah Sumampir Purmablingga Tahun Pelajaran 2012-2013”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa bercerita di depan anak sangat kondisional, tidak ada tahapan-tahapan khusus dalam bercerita dalam bercerita. Adapun yang selalu dilakukan oleh guru ketika bercerita adalah:

1. Sebelum guru bercerita, guru membaca “Bismillahirrohmanirrohim” sebagai pembuka cerita.
2. Guru memperlihatkan gambar dan menanyakan gambar dan warna apa saja yang terdapat di dalam sampul buku kepada anak-anak.
3. Guru bercerita dengan memancing anak dengan pengetahuan yaitu dengan bertanya kepada anak-anak, menyelingi cerita dengan bernyanyi dan tepuk.
4. Setelah guru selesai bercerita, guru mengaitkan cerita yang telah disampaikan dengan kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan moral dan nilai-nilai Agama Islam.

Keempat, skripsi Endah Dwi Safitri (2015), berjudul “Penerapan Metode Bermain, Cerita, Dan Menyanyi Dalam Pembelajaran Bidang Pengembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral di RA Perwanida Banjaranyar Pekuncen Banyumas”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa:

1. Pada Tema Kebutuhanku, sub tema asal makanan dan minuman, indikatornya adalah menyebut kalimat syahadat. Guru menggunakan permainan tepuk *AllohTuhan Saya* dan cerita tentang Nabi Ibrahim yang mencari Tuhan. Dari cerita Nabi Ibrahim itu lalu diarahkan pada kalimat syahadat, dan kemudian diarahkan pada ciptaan Alloh, seperti hewan dan tumbuhan dan manfaatnya bagi manusia. Kemudian guru menghubungkan hal tersebut agar siswa senantiasa bersyukur kepada Alloh.

2. Pada Tema Kebutuhan, sub tema manfaat kebersihan dan kesehatan, dengan materi shalat berjamaah, guru menggunakan beberapa lagu diantaranya rukun Islam, shalat lima waktu, dan shalat berjamaah. Untuk tepuk yang digunakan adalah tepuk wudhu. Kemudian dari materi shalat, guru menyampaikan bahwa wudhu adalah salah satu cara untuk menjaga kebersihan.
3. Guru menggunakan metode bermain untuk mengawali pembelajaran agar siswa lebih berkonsentrasi. Guru menggunakan metode cerita agar siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena guru mampu bercerita dengan baik. Guru menggunakan metode menyanyi bertujuan agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan dan lebih mudah dalam menghafal.

Dari keempat penelitian diatas, maka penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Perbedaan penelitian ini terletak pada kajiannya, dimana peneliti ini memfokuskan pada proses penerapan metode bermain dalam pembelajaran tematik, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah ada.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penyusunan, maka dalam skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

Pertama, bagian awal atau halaman formalitas yang meliputi: halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, halaman abstrak, motto, persembahan, kata pengantar dan daftar isi.

Kedua, Bagian Inti terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan mafaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II tinjauan pustaka metode bermain dalam pembelajaran tematik, meliputi: *pertama*, Metode bermain yang meliputi: Pengertian Metode Pembelajaran, Pengertian Metode Bermain, Tujuan Metode Bermain, Manfaat Metode Bermain, Perinsip-perinsip Bermain, Faktor-faktor yang Memengaruhi Bermain, Langkah –langkah dalam penerapan Bermain, Kelebihan dan kelemahan Metode Bermain. *Kedua*, pembelajaran tematik yang meliputi: pengertian, fungsi dan tujuan pembelajaran tematik, Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran tematik.

Bab III Metode penelitian yang meliputi: jenis penelitian, subjek dan objek, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian berupa 1) Gambaran umum MI Ma'arif 02 Sidaurip, 2) Gambaran Umum Lokasi penelitin, 3) Visi dan misi MI Ma'arif 4) Penyajian Data, 5) Analisis Data, 6) Pembahasan tentang penerapan metode bermain dalam pembelajaran Tematik di kelas IV MI Ma'arif NU02 Sidaurip Kabupaten Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.

Bab V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan atau jawaban atas rumusan masalah yang ada pada penelitian tersebut, saran-saran dan kata penutup.

Ketiga, Bagian akhir dari skripsi ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat di simpulkan sebagaimana berikut, penerapan metode bermain dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Ma'arif 02 Sidaurip peneliti mendapatkan data-data yang kemudian dianalisis dan diuraikan maka ada beberapa hal yang dapat peneliti tarik sebagai kesimpulan.

1. Penerapan metode bermain dalam pembelajaran tematik di kelas IV MI Ma'arif 02 Sidaurip digunakan oleh guru setelah mempersiapkan rencana kegiatan yang akan dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai. Dalam sebuah metode bermain bisa di gunakan dalam pembelajaran tematik pasti terdapat beberapa komponen yang ada dan semuanya saling mendukung diantara satu sama lain khususnya untuk metode bermain dalam pembelajaran tematik. Jenis permainan yang dipilihpun sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dengan menggunakan metode bermain, siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti belajar.
2. Langkah-langkah pembelajaran tematik sebagaimana diantaranya *Pertama*, guru persiapan permainan guru harus memahami isi dari permainan yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi, mengatur waktu, pembagian kelompok dan memberikan penjelasan mengenai petunjuk bermain. *Kedua*, melaksanakan permainan sesuai prosedur. *Ketiga*, evaluasi permainan.

Jenis dan klasifikasi metode bermain yang digunakan pada saat observasi yaitu menggunakan metode bermain sosial, bermain dengan benda, bertujuan untuk menjadikan siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan dan melatih ketrampilan siswa. Dan bermain jigsaw yang digunakan dengan berkelompok, bertujuan untuk menjadikan siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan dan semangat dalam belajar.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tentang “Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran Tematik di kelas IV MI Ma’arif 02 Sidaurip dan dari kesimpulan yang telah ada maka peneliti memberikan saran yang semoga bermanfaat. *Pertama* sebaiknya para pendidik dalam proses pembelajaran tematik untuk bisa meningkatkan lagi motivasi terhadap siswa lebih semangat lagi saat pembelajaran. *Kedua* hendaknya peserta didik lebih bisa matang lagi dalam mempersiapkan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran tematik. *Ketiga* hendaknya pendidik selalu meningkat kreatifitas dalam menggunakan metode-metode pembelajaran dan mengembangkan kemampuan kreatifitasnya lagi dalam menciptakan suatu permainan baru yang lebih bervariasi dan yang dapat mengembangkan kemampuan potensi anak-anak.

C. Penutup

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah dan inayahnya kepada kita sekalian, khususnya saya sebagai sebagai peneliti, sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan penelitian ini. Peneliti merasa bahwa penelitian hasil peneletian ini masih terdapat kekurangan dan secara teknis masih terdapat kesalahan. Saran dan kritik yang konstruktif (membangun) dari semua pihak yang terkait dan pembaca yang budiman, tetapi peneliti harapan sebagai langkah perbaikan dan pengembangan hasil penelitian. Kemudian ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu, memberikan masukan dan motivasi dalam penyusun hasil penelitian. Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala yang melimpah dan peneliti berdoa dengan harapan semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca yang budiman pada umumnya. Semoga Allah SWT meridhai kita semua. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Kadarwati, Ibadullah Malawi. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Jawa Timur : CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depag. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam.
- Depdiknas. 2006. *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Faizuddin, Mohammad. 2014. *Pembelajaran PAUD, Bermain, Cerita dan menyanyi Secara Islami*. Bandung: PT Remaja Rosdarya.
- Hanun Asrohah , Abd. Kadir. 2015. *pembelajaran tematik*. Jakarta : Rajawali Press.
- Hariyanto , Suyono. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasiati, *Pendekatan Pembelajaran Tematik, Dalam http://myschoolnet.ppk.kpm.my/bhn_pnp/pro_transisi/ptgp_unit5a. Pdf.*
- Herdiansyah, Haris. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanitika.
- <https://www.Academia.Edu/19604615/> Pembelajaran _Tematik. Tgl 31 juli 2019, pukul 10:37 Wib.
- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta: Fajar Interpretama Mandiri.

- LN, Syamsu Yusuf. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nailur Rahwawati, Fathul Mujib. 2012. *Permainan Edukaif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab(2)*. Jogjakarta : DIVA Press.
- Roqib, Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Lkis Printing Cemerlang.
- Rosyadi, Khoiron. 2009. *Pendidikan Profetik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sam's, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas* . Yogyakarta: Teras.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunhaji. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta:Grifindo Litera Media.
- Sunhaji. 2013. *Pembelajaran Integratif: pendidikan agama islam dengan sains*. Purwokerto: STAIN Press.
- Syah,Muhibin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekan Baru* . Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanak* . Jakarta: PT. Indeks.
- Yus, Anita. 2011.*Penilaian Perlembagan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.