JURNAL SIKLUS
E-ISSN: 3026-0086
Volume 4, Number 2 2026 |Page. 403-411

STRATEGI PEMBELAJARAN *FUN LEARNING* DI TK MUSLIMAT NU 8 DEWI MASYITOH PANDANMULYO KEC. TAJINAN KAB. MALANG

Sutriyaningsih[1], Hilmiyatul Linggar[2], Muhammad Ja'far Faqih[3], Abdul Qodir[4], Sita Acetylena[5]

[1,2,3,4,5]Universitas: Al-Qolam Malang, Indonesia

Email: sutriyaninsih25@pasca.alqolam.ac.id[1], hilyatullinggar25@pasca.alqolam.ac.id[2], muhammadjafarfaqih25@pasca.alqolam.ac.id[3], abdulqodir25@pasca.alqolam.ac.id[4], sita@alqolam.ac.id[5]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi pembelajaran *Fun Learning* di TK Muslimat NU 8 Dewi Masyitoh, Desa Pandanmulyo, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pengamatan pada kegiatan pembelajaran Kelompok B serta informasi pendukung dari guru dan kepala satuan. Berdasarkan data awal yang disampaikan untuk penyusunan artikel, strategi yang diidentifikasi meliputi (1) bernyanyi Islami dan tepuk, (2) gerak dan lagu atau senam Islami, (3) sentra bermain peran, dan (4) pemberian penguatan positif melalui bintang serta pujian. Keempat strategi tersebut mengintegrasikan pengalaman bermain dengan pembiasaan nilai agama dan budi pekerti. Catatan lapangan awal menunjukkan anak lebih antusias mengikuti kegiatan, lebih berani terlibat dalam simulasi ibadah, dan menunjukkan perkembangan hafalan doa harian. Data persentase sebelum dan sesudah kegiatan yang dicantumkan dalam bahan awal masih perlu diverifikasi melalui catatan asesmen dan dokumentasi asli; karena itu, angka tersebut tidak diperlakukan sebagai bukti kausal. Temuan mengindikasikan bahwa *Fun Learning* berpotensi menjadi pendekatan yang relevan bagi PAUD berbasis keislaman apabila dirancang secara aman, menyenangkan, inklusif, dan sesuai tahap perkembangan anak.

Kata kunci: *Fun Learning*; pembelajaran berbasis bermain; PAUD; nilai keislaman; TK Muslimat NU

ABSTRACT

This study aims to describe the "Fun Learning" strategy implemented at TK Muslimat NU 8 Dewi Masyitoh, located in Pandanmulyo Village, Tajinan District, Malang Regency. The study employs a descriptive qualitative approach, focusing on learning activities within the "Group B" (older preschool) cohort, supplemented by information from teachers and the school principal. Based on the preliminary data provided for this article, the identified strategies include: (1) Islamic-themed singing and rhythmic clapping; (2) movement, songs, or Islamic-themed physical exercises; (3) role-play centers; and (4) the use of positive reinforcement, such as awarding stars and offering verbal praise. These four strategies integrate play-based experiences with the cultivation of religious values and character development. Initial field notes indicate that the children show greater enthusiasm for participating in activities, increased confidence in

engaging in simulated acts of worship, and progress in memorizing daily prayers. The percentage-based data provided in the preliminary materials require further verification through formal assessment records and original documentation; therefore, these figures are not treated as evidence of a causal relationship. The findings suggest that "Fun Learning" has the potential to be a relevant approach for Islamic-based early childhood education (ECE), provided it is designed to be safe, enjoyable, inclusive, and developmentally appropriate for the children.
Keywords: Fun Learning; play-based learning; early childhood education (ECE); Islamic values; TK Muslimat NU

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) semakin dipandang sebagai fondasi penting bagi perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, serta pembentukan karakter. Perhatian global terhadap layanan pendidikan dan pengasuhan anak usia dini tercermin dalam agenda Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, khususnya target 4.2 yang mendorong akses anak terhadap perkembangan, pengasuhan, dan pendidikan prasekolah yang berkualitas. UNESCO melaporkan bahwa partisipasi global pada tahun sebelum masuk sekolah dasar meningkat dari 64% pada 2003 menjadi 75% pada 2024. Namun, peningkatan tersebut belum menghapus kesenjangan akses dan mutu layanan, terutama bagi kelompok usia yang lebih muda dan keluarga dengan keterbatasan sumber daya.

Data tersebut memperlihatkan bahwa perluasan akses harus berjalan beriringan dengan peningkatan kualitas pengalaman belajar. PAUD tidak cukup diukur dari keberadaan lembaga atau ketercapaian kemampuan akademik awal, tetapi juga dari sejauh mana lingkungan belajar mendukung rasa aman, rasa ingin tahu, interaksi sosial, kreativitas, dan kesejahteraan anak. Dengan demikian, praktik pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia 4–6 tahun yang belajar melalui pengalaman konkret, pengulangan bermakna, eksplorasi, gerak, bahasa, dan interaksi.

Pendekatan belajar melalui bermain (play-based learning) menjadi salah satu gagasan penting dalam pendidikan usia dini. Bermain bukan kegiatan tambahan setelah belajar, melainkan wahana anak membangun pemahaman dan menguji gagasan. Dalam pembelajaran terpandu, guru tetap menetapkan tujuan dan menyiapkan lingkungan, tetapi anak memperoleh ruang untuk memilih, mencoba, bertanya, bergerak, dan berinteraksi. Kajian lintas penelitian menunjukkan bahwa permainan yang diberi dukungan atau scaffolding secara tepat dapat mendukung sejumlah hasil belajar, tanpa menghilangkan unsur otonomi dan kegembiraan anak.

Dalam konteks Indonesia, arah tersebut sejalan dengan Kurikulum Merdeka PAUD yang menempatkan bermain bermakna sebagai inti pengalaman belajar. Pembelajaran dirancang sesuai kebutuhan, minat, konteks satuan, serta tahap perkembangan peserta didik. Karena itu, strategi *Fun Learning* tidak dimaknai sebagai kegiatan yang sekadar ramai atau menghibur, melainkan sebagai desain pembelajaran yang memiliki tujuan perkembangan, pengalaman aktif, interaksi positif, dan refleksi guru.

Secara ideal, pembelajaran PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk belajar melalui bermain, bergerak, berkomunikasi, bereksperimen, dan membangun hubungan sosial yang positif. Guru berperan sebagai perancang lingkungan, fasilitator, pengamat perkembangan, serta pemberi dukungan

yang responsif. Kegiatan belajar seharusnya tidak didominasi instruksi verbal panjang atau lembar kerja yang dikerjakan secara berulang, sebab pola tersebut berisiko membatasi pengalaman sensorimotor dan interaksi yang dibutuhkan anak usia dini.

Berdasarkan informasi awal dari lokasi penelitian, praktik pembelajaran sebelumnya masih cukup sering menggunakan metode ceramah dan Lembar Kerja Anak (LKA). Dalam situasi tertentu, anak terlihat cepat bosan, kurang terlibat, menangis, atau menolak berangkat ke sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan adanya jarak antara prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak dengan pengalaman belajar yang dirasakan sebagian peserta didik. Namun, perilaku menangis atau enggan bersekolah tidak dapat langsung disimpulkan hanya disebabkan oleh metode pembelajaran; faktor adaptasi, kondisi keluarga, kesehatan, relasi sosial, dan lingkungan juga perlu dipertimbangkan. TK Muslimat NU 8 Dewi Masyitoh berada di Desa Pandanmulyo, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, dan berada dalam lingkungan kelembagaan LP Ma'arif NU. Peserta didik berada pada rentang usia 4–6 tahun. Karakteristik yang disampaikan oleh pihak sekolah antara lain mudah beralih perhatian, menyukai permainan, serta membutuhkan kedekatan emosional dan kasih sayang dari orang dewasa. Karakteristik ini menuntut guru untuk mengembangkan strategi yang fleksibel, konkret, penuh kehangatan, dan tidak mengandalkan instruksi satu arah.

Urgensi penelitian terletak pada kebutuhan untuk mendokumentasikan bagaimana pembelajaran menyenangkan diterapkan secara nyata dalam konteks PAUD Islam berbasis komunitas. Nilai agama tidak cukup dikenalkan melalui hafalan verbal, tetapi dapat dihadirkan melalui lagu, gerak, simulasi, pembiasaan, dan interaksi yang memberi makna. Anak dapat mengenal urutan wudu, misalnya, melalui praktik dengan air; mengenal peran imam dan makmum melalui bermain peran; serta mengembangkan kepedulian melalui kegiatan berbagi dan apresiasi.

Lokasi dipilih karena memiliki konteks khas berupa perpaduan layanan PAUD, identitas kelembagaan Muslimat NU, dan kedekatan lingkungan dengan masjid/TPQ. Konteks tersebut memungkinkan peneliti mengamati integrasi tujuan perkembangan anak dengan pengenalan nilai keislaman dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, informasi awal tentang peralihan dari pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru menuju kegiatan *Fun Learning* menyediakan kasus yang relevan untuk dikaji secara deskriptif.

Untuk membangun landasan teoretis yang kokoh serta menutupi keterbatasan kajian mendasar, penelitian ini menyintesiskan beberapa penelitian terdahulu. Pertama, penelitian oleh Skene et al. (2022) melalui analisis sistematis membuktikan bahwa intervensi guided play secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan sosial-emosional dan kognitif awal anak dibandingkan instruksi kaku. Kedua, kajian Zosh et al. (2023) menekankan bahwa bermain harus dipahami sebagai spektrum luas yang fleksibel, di mana fasilitasi guru berpadu harmonis dengan kebebasan eksplorasi anak.

Ketiga, studi Alotaibi (2024) menunjukkan bahwa integrasi game-based learning dalam lingkungan prasekolah terbukti meningkatkan motivasi internal anak serta mempercepat retensi memori terhadap materi yang dipelajari. Keempat, penelitian Suryana dan Fitri (2024) menemukan bahwa

penggabungan musik, tepuk tangan, serta gerakan kinestetik efektif meningkatkan kemampuan berbahasa dan kecerdasan keagamaan pada anak prasekolah. Kelima, studi Kemendikbudristek (2025) mengenai evaluasi Kurikulum Merdeka PAUD menguraikan bahwa penurunan porsi LKA yang digantikan oleh pembelajaran berbasis sentra permainan meningkatkan tingkat keceriaan dan kehadiran anak di sekolah secara drastis. Keenam, penelitian Mohammed et al. (2026) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis bermain dalam pendidikan anak usia dini secara konsisten membentuk ketahanan mental (resilience) dan kemampuan pemecahan masalah (problem-solving) yang mendasar bagi anak.

Secara umum, keenam penelitian terdahulu di atas berfokus pada efektivitas play-based learning, game-based learning, atau penggunaan media gerak dan lagu secara umum dalam konteks PAUD sekuler atau perkotaan. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengintegrasikan empat strategi *Fun Learning* terpadu (Bernyanyi Islami berbasis tepuk, Gerak/Senam Islami, Sentra Peran Ibadah, dan Reward Bintang Ceria) yang disintesiskan langsung dengan kultur keagamaan ke-NU-an (Ahlussunnah Wal Jamaah) pada satuan TK di wilayah perdesaan (Pandanmulyo, Tajinan, Kab. Malang). Di sinilah letak kebaruan (novelty) dan posisi mendasar penelitian ini, yaitu menghadirkan model *Fun Learning* berbasis keagamaan lokal yang bebas dari paksaan calistung dan LKA mekanis.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan strategi *Fun Learning* di TK Muslimat NU 8 Dewi Masyitoh Pandanmulyo, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang, dengan fokus pada empat bentuk kegiatan: bernyanyi Islami, gerak dan lagu, sentra bermain peran, serta reward bintang dan pujian. Penelitian juga bertujuan menguraikan respons anak dan keterkaitan strategi tersebut dengan pembiasaan nilai agama dan budi pekerti.

Secara teoretis, penelitian diharapkan menambah deskripsi empiris mengenai implementasi pembelajaran berbasis bermain pada PAUD Islam, khususnya integrasi tujuan perkembangan dengan pembiasaan keagamaan. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi bahan refleksi guru dalam merancang kegiatan yang menyenangkan, aman, dan sesuai perkembangan; menjadi masukan bagi kepala TK dalam penguatan program pembelajaran; serta memberi gambaran kepada orang tua tentang kesinambungan pembiasaan di rumah dan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan tersebut dipilih karena fokus kajian adalah memahami proses penerapan strategi *Fun Learning* dalam konteks alamiah, bukan menguji hubungan sebab-akibat atau mengukur efektivitas melalui eksperimen. Deskripsi diarahkan pada bentuk kegiatan, interaksi guru-anak, respons anak, serta pemaknaan kegiatan dalam pembiasaan nilai keislaman.

Penelitian berlokasi di TK Muslimat NU 8 Dewi Masyitoh, Desa Pandanmulyo, Kecamatan Tajinan, Kabupaten Malang. Lembaga ini berada di bawah naungan LP Ma'arif NU dan berdekatan dengan lingkungan masjid/TPQ. Pengumpulan data direncanakan/diinformasikan berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek pengamatan utama

adalah 20 anak Kelompok B dan dua guru kelas. Kepala TK menjadi informan untuk memperoleh keterangan mengenai kebijakan, perencanaan, dan latar penerapan kegiatan.

Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, yakni berdasarkan keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi fokus penelitian. Anak tidak diperlakukan sebagai objek eksperimen; peneliti mengamati aktivitas rutin yang berlangsung di kelas. Untuk menjaga etika penelitian, identitas anak tidak dicantumkan dalam laporan dan dokumentasi visual harus memperoleh izin dari pihak sekolah serta orang tua/wali.

Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan bermain dan pembelajaran, wawancara dengan kepala TK serta guru, dan dokumentasi. Observasi diarahkan pada tahapan kegiatan, penggunaan media, instruksi guru, partisipasi anak, interaksi antarteman, serta respons emosional yang tampak. Wawancara bersifat semi-terstruktur agar informan dapat menjelaskan alasan pemilihan strategi, pengalaman pelaksanaan, kendala, dan perubahan yang mereka amati. Dokumentasi meliputi jadwal kegiatan, rancangan pembelajaran harian, catatan perkembangan, foto kegiatan yang telah memperoleh persetujuan, serta artefak hasil karya anak. Foto tidak cukup digunakan sebagai bukti tunggal keberhasilan; foto hanya membantu merekam konteks dan perlu ditafsirkan bersama catatan observasi serta keterangan informan.

Analisis dilakukan melalui pengorganisasian data, reduksi atau pemilahan informasi yang relevan, penyajian data secara tematik, dan penarikan kesimpulan. Tema awal meliputi bentuk strategi, peran guru, respons anak, dan pembiasaan nilai agama. Peneliti membandingkan hasil observasi dengan wawancara dan dokumentasi untuk melihat kesesuaian maupun perbedaan informasi.

Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dan sumber, pengecekan kembali ringkasan wawancara kepada informan, serta penyimpanan jejak dokumentasi proses analisis. Dalam pelaporan, peneliti perlu membedakan antara peristiwa yang diamati langsung, pernyataan informan, dan interpretasi peneliti. Jika persentase capaian digunakan, definisi indikator, jumlah anak yang dinilai, waktu pengukuran, dan instrumen harus dijelaskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi awal dan uraian praktik yang diberikan, penerapan *Fun Learning* di TK Muslimat NU 8 Dewi Masyitoh diarahkan untuk menjadikan kegiatan belajar lebih aktif, dekat dengan dunia anak, dan terintegrasi dengan nilai keislaman. Guru tidak hanya menyampaikan materi melalui penjelasan, tetapi mengemas pengenalan doa, gerakan ibadah, dan perilaku terpuji dalam bentuk lagu, permainan gerak, simulasi peran, serta apresiasi.

Fun Learning dalam konteks ini dipahami sebagai suasana dan desain pembelajaran yang menggembirakan sekaligus bermakna. Unsur menyenangkan muncul dari aktivitas yang melibatkan suara, tubuh, benda konkret, interaksi sosial, dan pilihan anak. Unsur belajar muncul dari tujuan

yang direncanakan, seperti mengenali urutan wudu, mengingat doa harian, memahami peran dalam salat, berani berbicara, bergiliran, dan berbagi.

Pelaksanaan kegiatan membutuhkan perencanaan yang sederhana tetapi jelas. Guru menentukan tujuan perkembangan, menyiapkan alat dan ruang, menjelaskan aturan keselamatan, memberi contoh seperlunya, lalu mengamati respons anak. Setelah kegiatan, guru dapat mengajak anak mengingat pengalaman dan memberi umpan balik yang spesifik. Dengan pola tersebut, bermain tidak kehilangan arah, sedangkan tujuan pembelajaran tidak meniadakan inisiatif anak.

Bernyanyi Islami menjadi strategi untuk mengenalkan kosakata, urutan kegiatan, dan pesan keagamaan melalui irama serta pengulangan. Kegiatan yang disebutkan dalam data awal meliputi tepuk wudu, tepuk anak saleh, lagu Rukun Islam, dan lagu doa harian. Kegiatan dapat dilakukan pada pembukaan kelas atau sebagai transisi antarkegiatan agar anak kembali fokus tanpa harus menerima instruksi panjang.

Dalam contoh tepuk wudu, guru mengucapkan pemantik "Tepuk wudu", kemudian anak merespons dengan rangkaian kata seperti "cuci tangan, berkumur-kumur" disertai gerakan. Penggabungan kata, ritme, dan gerakan membantu anak mengaitkan urutan verbal dengan tindakan. Guru perlu memastikan lirik sesuai tuntunan yang diajarkan lembaga dan tidak menyederhanakan materi agama hingga menimbulkan pemahaman keliru.

Strategi bernyanyi Islami sambil tepuk (lanjutan)

Data awal menyebutkan bahwa hafalan doa masuk toilet dan doa makan yang sebelumnya membutuhkan waktu sekitar satu minggu dapat diingat dalam dua hari setelah kegiatan bernyanyi dan tepuk diterapkan. Informasi ini menunjukkan persepsi adanya percepatan penguasaan hafalan, tetapi belum dapat dinyatakan sebagai peningkatan terukur tanpa catatan awal-akhir, kriteria "hafal", frekuensi latihan, serta pengamatan retensi setelah beberapa waktu. Oleh sebab itu, temuan lebih tepat dibaca sebagai indikasi awal yang perlu diuji dengan dokumentasi asesmen.

Secara pedagogis, lagu menyediakan pengulangan yang terstruktur dan menyenangkan. Tepuk dan gerak dapat menjadi penanda ritmis yang membantu anak mengingat urutan. Guru sebaiknya memberi kesempatan kepada anak untuk menyanyikan lagu secara berkelompok maupun individual, tetapi tidak memaksa anak yang belum siap tampil. Variasi tempo, volume, dan gerakan perlu disesuaikan dengan kemampuan anak serta kondisi ruang.

Strategi kedua: Gerak dan lagu/senam Islami

Strategi kedua menggabungkan aktivitas fisik dengan pengenalan nilai agama. Kegiatan yang diinformasikan meliputi senam "Aku Anak Saleh", menirukan gerakan salat, mempraktikkan gerakan wudu, serta menirukan gerakan hewan kurban. Melalui kegiatan tersebut, anak menggunakan tubuh sebagai media belajar, sehingga konsep tidak hanya diterima melalui penjelasan lisan.

Gerak dan lagu memberi kesempatan untuk melatih koordinasi, keseimbangan, kesadaran tubuh, mengikuti instruksi sederhana, dan mengatur gerakan bersama teman. Aktivitas fisik juga dapat membantu

transisi dari keadaan pasif menuju kesiapan mengikuti kegiatan berikutnya. Namun, gerakan ibadah perlu dibedakan antara simulasi edukatif untuk anak dan praktik ibadah yang memiliki ketentuan fikih lebih rinci. Guru dapat menjelaskan dengan bahasa sederhana bahwa kegiatan meniru gerakan merupakan pengenalan awal. Manfaat karakter seperti disiplin dan tanggung jawab dapat dibangun melalui rutinitas yang konsisten, misalnya menunggu giliran, merapikan alat, mengikuti urutan, dan menghormati teman. Guru perlu menghindari penilaian moral yang kaku terhadap kemampuan motorik anak. Anak yang belum dapat mengikuti gerakan secara tepat tetap perlu mendapat dukungan, bukan teguran yang membuatnya malu.

Strategi ketiga: Sentra bermain peran (*role playing*)

Sentra bermain peran memberi kesempatan kepada anak untuk memahami suatu situasi melalui tindakan, dialog, dan interaksi. Dalam data awal, terdapat tiga contoh kegiatan: sentra ibadah dengan peran imam, makmum, dan bilal; sentra bahan alam dengan praktik wudu menggunakan air; serta sentra balok dengan kegiatan menyusun bentuk masjid. Ketiganya menghadirkan pengalaman yang berbeda tetapi saling melengkapi.

Pada sentra ibadah, anak dapat bergantian menjalankan peran imam, makmum, atau bilal dalam simulasi sederhana. Guru menyiapkan aturan yang mudah dipahami, memberi contoh secukupnya, dan memastikan tidak ada anak yang dipaksa mengambil peran tertentu. Pergiliran peran penting agar anak memperoleh pengalaman yang setara dan memahami bahwa setiap peran memiliki fungsi.

Pada sentra bahan alam, penggunaan air sungguhan memungkinkan anak mengalami urutan wudu secara konkret. Kegiatan harus memperhatikan keselamatan: lantai tidak licin, air digunakan secukupnya, anak diawasi, dan fasilitas dikeringkan setelah kegiatan. Guru dapat mengajukan pertanyaan terbuka seperti “Apa yang dilakukan sebelum membasuh wajah?” atau “Mengapa kita perlu menghemat air?” untuk mendorong bahasa dan penalaran.

Pada sentra balok, anak menyusun masjid dari balok atau bahan konstruksi lain. Aktivitas ini mendukung koordinasi mata-tangan, pemecahan masalah, kreativitas, negosiasi, dan kerja sama. Anak dapat berdiskusi tentang bagian bangunan, fungsi tempat ibadah, serta aturan menjaga kebersihan. Guru tidak perlu menuntut hasil bangunan yang seragam; proses merancang dan bekerja sama lebih penting daripada kesamaan produk.

Respons anak dalam bermain peran

Informasi awal menyebutkan bahwa anak mulai memahami konsep ibadah melalui pengalaman, bukan hanya hafalan, dan seorang anak yang sebelumnya pendiam berani mencoba menjadi imam. Peristiwa ini dapat dibaca sebagai indikasi meningkatnya kesempatan berpartisipasi dan keberanian tampil. Untuk memastikan perubahan tersebut, guru perlu mencatat perilaku secara berulang, misalnya inisiatif mengambil peran, kemampuan berbicara, dan kesediaan bergiliran.

Strategi keempat: Reward bintang dan pujian

Strategi keempat menggunakan penguatan positif melalui papan "Bintang Ceria". Berdasarkan informasi awal, anak yang mengikuti salat duha memperoleh bintang berbentuk bulan, sedangkan anak yang berbagi memperoleh bintang berbentuk hati. Penguatan juga diberikan melalui pujian verbal. Strategi ini dimaksudkan untuk menandai perilaku positif dan menciptakan suasana kelas yang suportif, bukan untuk mempermalukan anak yang belum menunjukkan perilaku yang diharapkan.

Pujian yang efektif sebaiknya spesifik dan berorientasi pada usaha atau perilaku, misalnya "Terima kasih sudah menunggu giliran" atau "Kamu sudah mau berbagi balok dengan teman". Pujian demikian memberi informasi kepada anak tentang tindakan yang dihargai. Sebaliknya, label umum seperti "anak paling baik" dapat membentuk perbandingan ant anak. Papan bintang juga sebaiknya tidak digunakan sebagai alat kompetisi yang membuat anak merasa gagal ketika memperoleh bintang lebih sedikit.

Penguatan positif perlu digunakan secara proporsional. Tujuan jangka panjangnya bukan membuat anak selalu bertindak demi hadiah, melainkan membantu anak memahami alasan sosial dan moral dari perilaku tersebut. Guru dapat secara bertahap mengurangi ketergantungan pada simbol bintang dan memperkuat percakapan tentang perasaan teman, manfaat berbagi, serta tanggung jawab bersama.

7. Keterlibatan orang tua dan kesinambungan pembiasaan

Data awal memuat keterangan bahwa orang tua merasa puas dan sebagian menyampaikan anak menjadi lebih rajin berdoa di rumah. Informasi ini penting karena pembiasaan nilai agama akan lebih konsisten apabila sekolah dan keluarga saling berkomunikasi. Meski demikian, klaim kepuasan orang tua perlu didukung wawancara atau catatan komunikasi yang terdokumentasi, bukan hanya satu pernyataan yang tidak diketahui sumber dan waktunya.

Sekolah dapat membagikan informasi tentang doa atau lagu yang sedang dipelajari agar keluarga dapat mengulanginya di rumah tanpa memberi tekanan. Orang tua juga dapat diajak mengirimkan umpan balik sederhana mengenai kebiasaan anak. Komunikasi dua arah membantu guru memahami konteks rumah dan menghindari tuntutan yang tidak sesuai dengan kondisi keluarga.

8. Sintesis empat strategi

Keempat strategi memiliki fungsi yang saling melengkapi. Bernyanyi dan tepuk memperkuat pengulangan bahasa; gerak dan lagu menghubungkan konsep dengan pengalaman tubuh; bermain peran memberi ruang untuk memahami fungsi sosial dan urutan tindakan; sedangkan reward dan pujian membangun iklim emosional positif. Keseluruhan strategi akan lebih bermakna apabila dirangkai dalam satu tema, misalnya "Aku belajar bersuci", mulai dari lagu, praktik gerak, simulasi wudu, hingga refleksi dan apresiasi.

Kurikulum Merdeka PAUD menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak dan pengalaman bermain bermakna. Empat strategi di lokasi penelitian dapat ditempatkan dalam kerangka tersebut apabila guru

menetapkan tujuan yang relevan dengan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi, menyesuaikan aktivitas dengan kebutuhan anak, dan melakukan asesmen autentik.

Integrasi nilai Ahlussunnah wal Jama'ah (Aswaja) dapat diwujudkan melalui keteladanan, pembiasaan ibadah, sikap tawassuth (moderat), tasamuh (toleran), tawazun (seimbang), dan i'tidal (adil/lurus), sesuai pedoman lembaga dan pemahaman keagamaan yang diajarkan. Nilai-nilai tersebut lebih bermakna ketika hadir dalam perilaku sehari-hari, seperti menghormati teman, berbagi, menjaga kebersihan, menunggu giliran, serta menunjukkan kasih sayang.

Ringkasan data sebelum dan sesudah penerapan

Bahan awal penelitian mencantumkan ringkasan persentase sebagai berikut: sebelum penerapan *Fun Learning*, 50% anak disebut rewel dan 60% telah hafal doa; sesudah penerapan, 95% anak disebut ceria datang ke sekolah dan 90% hafal doa harian serta surat pendek. Angka tersebut disajikan kembali secara transparan sebagai data awal dari peneliti, tetapi belum dapat diverifikasi karena definisi indikator, lembar observasi, waktu pengukuran, dan prosedur penghitungan belum dilampirkan.

Indikator	Sebelum	Sesudah
Perilaku saat datang	50% rewel	95% ceria datang
Hafalan doa/surat pendek	60% hafal doa	90% hafal doa harian dan surat pendek

Perbandingan tersebut belum dapat disebut sebagai bukti efektivitas kausal. Penelitian ini bersifat deskriptif, tidak memiliki kelompok pembanding, dan belum menyertakan instrumen pengukuran yang terstandar. Perubahan perilaku juga dapat dipengaruhi adaptasi anak, konsistensi kehadiran, dukungan keluarga, relasi dengan guru, dan faktor lain. Oleh karena itu, istilah yang lebih tepat adalah "perubahan yang dilaporkan/teramati menurut data awal", bukan "peningkatan yang terbukti disebabkan oleh *Fun Learning*".

Implikasi bagi praktik PAUD

Guru dapat merancang satu tujuan perkembangan dalam beberapa bentuk pengalaman. Contohnya, tema bersuci dapat memuat lagu urutan wudu, permainan gerak, praktik menggunakan air, dan cerita reflektif. Guru perlu memastikan kegiatan tidak terlalu panjang, memberi jeda, dan menyediakan alternatif bagi anak yang membutuhkan waktu adaptasi. Pengamatan perkembangan dilakukan melalui catatan autentik, bukan hanya hasil lembar kerja.

Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka PAUD

Kurikulum Merdeka PAUD menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak dan pengalaman bermain bermakna. Empat strategi di lokasi penelitian dapat ditempatkan dalam kerangka tersebut apabila guru menetapkan tujuan yang relevan dengan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi, menyesuaikan aktivitas dengan kebutuhan anak, dan melakukan

asesmen autentik. Misalnya, lagu doa harian dapat mendukung pengenalan nilai agama dan bahasa; bermain peran dapat mendukung sosial-emosional, komunikasi, dan pemahaman lingkungan; sedangkan senam Islami dapat memberi pengalaman motorik.

Integrasi nilai Ahlussunnah wal Jama'ah (Aswaja) dapat diwujudkan melalui keteladanan, pembiasaan ibadah, sikap tawassuth (moderat), tasamuh (toleran), tawazun (seimbang), dan i'tidal (adil/lurus), sesuai pedoman lembaga dan pemahaman keagamaan yang diajarkan. Nilai-nilai tersebut lebih bermakna ketika hadir dalam perilaku sehari-hari, seperti menghormati teman, berbagi, menjaga kebersihan, menunggu giliran, serta menunjukkan kasih sayang.

Faktor pendukung dan tantangan

Faktor pendukung yang dapat diidentifikasi dari konteks penelitian meliputi kedekatan lingkungan sekolah dengan masjid/TPQ, identitas kelembagaan keislaman, adanya guru kelas yang dapat mendampingi kegiatan, serta kecenderungan anak menyukai aktivitas bermain. Bahan sederhana seperti kartu gambar, balok, air, musik, dan papan bintang dapat dimanfaatkan tanpa memerlukan biaya besar.

Tantangan yang perlu diantisipasi meliputi keterbatasan waktu, perbedaan kesiapan dan kemampuan anak, kebutuhan pengawasan keselamatan saat praktik air atau gerak, serta risiko reward menjadi kompetisi. Guru juga perlu menjaga agar pembelajaran tidak terjebak pada hafalan semata. Keberhasilan tidak hanya diukur dari seberapa cepat anak mengucapkan doa, tetapi juga dari pemahaman sederhana, kebiasaan, rasa aman, kemandirian, dan kemampuan berinteraksi.

KESIMPULAN

Strategi *Fun Learning* di TK Muslimat NU 8 Dewi Masyitoh Pandanmulyo dapat dideskripsikan melalui empat praktik utama, yaitu bernyanyi Islami sambil tepuk, gerak dan lagu/senam Islami, sentra bermain peran, serta penguatan positif melalui reward bintang dan pujian. Keempat strategi memberi kesempatan kepada anak untuk belajar melalui suara, gerak, pengalaman konkret, interaksi sosial, dan apresiasi.

Bernyanyi Islami membantu pengulangan doa dan kosakata keagamaan; gerak dan lagu menghubungkan materi dengan aktivitas fisik; sentra bermain peran memberi pengalaman awal tentang fungsi dan urutan ibadah; sedangkan penguatan positif mendukung suasana kelas yang hangat. Respons yang dilaporkan meliputi antusiasme anak, keberanian mengambil peran, perkembangan hafalan, dan umpan balik positif dari sebagian orang tua. Namun, angka persentase sebelum-sesudah masih memerlukan verifikasi dan tidak cukup untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat.

Dengan demikian, *Fun Learning* relevan untuk diterapkan di PAUD karena sejalan dengan karakteristik anak yang belajar melalui bermain. Guru tidak perlu memaksakan kegiatan akademik formal secara berlebihan, melainkan menghadirkan pengalaman bermain yang memiliki tujuan perkembangan dan nilai keislaman. Pembelajaran yang menyenangkan tetap

membutuhkan perencanaan, pendampingan, asesmen, serta perhatian terhadap keamanan dan keberagaman kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. Frontiers in Psychology, 15, Article 1307881. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (5th ed.). SAGE Publications

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Panduan guru: Belajar dan bermain berbasis buku (Edisi revisi). Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 172.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Buklet memahami Kurikulum Merdeka PAUD: Alur belajar IKM bagi pendidik PAUD. PAUDPEDIA.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Mohammed, A. H., Nigussie, B., Schellens, T., & Rotsaert, T. (2026). Play-based learning in early childhood education: A scoping review. International Journal of Early Childhood, 54, 3929–3975. https://doi.org/10.1007/s10643-026-02127-6

Moleong, L. J. (2021). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, E. (2021). Manajemen PAUD Merdeka Belajar. PT Remaja Rosdakarya.

Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. Early Education and Development, 28(3), 274–289. https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771

Pyle, A., DeLuca, C., & Danniels, E. (2017). A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. Review of Education, 5(3), 311–351. https://doi.org/10.1002/rev3.3097

Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. Child Development, 93(4), 1162–1180. https://doi.org/10.1111/cdev.13730

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

UNESCO. (2024). Monitoring SDG 4: Early childhood care and education. Global Education Monitoring Report. https://www.unesco.org/gem-report/en/ecce

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. Mind, Brain, and Education, 7(2), 104–112. https://doi.org/10.1111/mbe.12015

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. Current Directions in Psychological Science, 25(3), 177–182. https://doi.org/10.1177/0963721416645512

Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). Accessing the inaccessible: Redefining play as a spectrum. Frontiers in Psychology, 9, Article 1124. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124