

ABSTRAK

Norraudi Zahria, 220101080702. *Implementasi Pembelajaran dengan Menggunakan Tiga Jenis Main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin. Skripsi*, Pembimbing Dra.Rusdiah, M.Pd.I pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin, 2026.

Kata Kunci: Implementasi, Pembelajaran, Tiga Jenis Main, Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik. Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah pembelajaran berbasis bermain. Dalam pelaksanaannya, penggunaan tiga jenis main, yaitu sensorimotor, peran, dan konstruktif, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak. Namun, implementasi tiga jenis main tersebut memerlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas anak kelompok B2 yang berjumlah 20 anak, dan dua guru pada kelas B2. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran dengan menggunakan tiga jenis main di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal Banjarmasin dilaksanakan melalui main di sentra balok, sentra peran, sentra alam, sentra imtaq, dan sentra persiapan. Faktor pendukung meliputi sarana dan prasarana, kompetensi dan kreativitas guru, dukungan lembaga, serta karakteristik anak. Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu, media dan alat permainan, perbedaan karakteristik anak, serta pengelolaan kelas selama kegiatan bermain. Secara keseluruhan, penggunaan tiga jenis main mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran dan mendukung perkembangan anak secara lebih optimal.