Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Literasi Modul Ajar Berbasis Bermain Terhadap Capaian Pembelajaran Fase Fondasi Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Bina Mardlotillah

Amniati, Em Thonthowi Jauhari
aminati06@gmail.com, *thanary2012@gmail.com*
Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

ARTICLE INFO

Article history:
Received
Accepted
Available online

Keywords *Play-Based Learning Module; Foundational-Phase Learning Outcomes; Early Childhood Education; Quasi-Experimental Design*

Copyright © 2025 Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi This is an open access article distributed under the CC BY-NC 4.0 license - http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

Abstract

This study aims to analyze the effect of using a play-based teaching module on the achievement of foundational-phase learning outcomes among children aged 4–6 years at TK Bina Mardlotillah. The problem addressed is the gap between the Merdeka Curriculum's mandate that religious values and character, self-identity, and basic literacy-numeracy-STEAM competencies be built through meaningful play, and the difficulty educators face in systematically designing play-based modules that support these outcomes. A quantitative approach with a quasi-experimental, one-group pretest-posttest design was used, involving all 15 children in the class through total sampling. Data were collected through observation, documentation, and assessment, then analyzed descriptively and inferentially using a paired sample t-test. Results showed the mean learning achievement score increased from 20.33 (pretest) to 29.00 (posttest), with the paired sample t-test yielding t = 19.079 (df = 14, p = 0.000), indicating a statistically significant improvement. The proportion of children in the higher developmental categories (BSH and BSB) also increased substantially. These findings indicate that the play-based teaching module effectively enhances foundational-phase learning achievement and can serve as a practical reference for early childhood educators.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan modul ajar berbasis bermain terhadap capaian pembelajaran fase fondasi anak usia 4–6 tahun di TK Bina Mardlotillah. Masalah yang diangkat adalah kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka agar nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta literasi-numerasi-STEAM dibangun melalui bermain bermakna, dengan kesulitan pendidik dalam merancang modul ajar bermain yang terhubung secara sistematis dengan capaian tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment one-group pretest-posttest, melibatkan seluruh 15 anak dalam satu kelas melalui teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor capaian pembelajaran meningkat dari 20,33 (pretest) menjadi 29,00 (posttest), dengan hasil uji t berpasangan menunjukkan t = 19,079 (df = 14, p = 0,000), yang mengindikasikan peningkatan yang signifikan secara statistik. Proporsi anak pada kategori perkembangan yang lebih tinggi (BSH dan BSB) juga meningkat secara nyata. Temuan ini menunjukkan bahwa modul ajar berbasis bermain efektif meningkatkan capaian pembelajaran fase fondasi dan dapat menjadi rujukan praktis bagi pendidik anak usia dini.

Kata kunci: *Modul Ajar Berbasis Bermain; Capaian Pembelajaran Fase Fondasi; Pendidikan Anak Usia Dini; Quasi Experiment*

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) menempati posisi strategis dalam pembangunan sumber daya manusia karena rentang usia dini merupakan periode emas (golden age) yang menentukan kualitas perkembangan kognitif, sosial-emosional. Dan fisik-motorik anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Secara internasional, pendekatan pembelajaran berbasis bermain (play-based pedagogy) telah diakui sebagai strategi yang efektif untuk mendorong perkembangan anak usia dini secara holistic, sebagaimana ditunjukkan oleh kajian di Afrika Selatan yang menegaskan bahwa bermain memberi ruang eksplorasi yang tidak dapat digantikan oleh pembelajaran yang berpusat pada instruksi langsung (Lunga et al., 2022).

Kurikulum Merdeka pada jenjang PAUD menegaskan bahwa capaian pembelajaran fase fondasi mencakup tiga elemen utama, yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni yang seluruhnya harus dibangun melalui kegiatan bermain bermakna, bukan pembelajaran baca-tulis-hitung yang premature. Namun demikian, pendampingan penyusunan modul ajar di berbagai satuan PAUD menunjukkan bahwa masih banyak pendidik kesulitan merancang modul ajar bermain yang terhubung secara sistematis dengan capaian pembelajaran tersebut (Yulimiati et al., 2024).

Kesenjangan antara kebijakan kurikulum dan praktik di lapangan ini penting dikaji, mengingat bermain bukan sekedar aktivitas rekreatif, melainkan wahana utama anak usia dini dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan konsep diri. Vygotsky menekankan bahwa bermain, terutama bermain simbolik dan bermain peran, menciptakan zona perkembangan proksimal yang memungkinkan anak mencapai kemampuan diatas level perkembangan aktualnya melalui interaksi sosial (sebagaimana dikutip dalam Rohayati & Arifin, 2023).

Pandangan ini memperkuat argumentasi bahwa modul ajar yang dirancang secara sistematis berbasis bermain berpotensi menjadi instrument efektif unutk mengarahkan pengalaman bermain anak agar selaras dengan capaian pembelajaran, bukan membiarkan kegiatan bermain berlangsung tanpa arah yang jelas (Wahjusaputri et al., 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pengaruh metode bermain terhadap aspek perkembangan anak usia dini secara parsial. Wahyuni et al., (2022) menemukan bahwa metode bermain kooperatif berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, sementara Kurniasih dan Priyanti (2023) membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran diferensiasi meningkatkan kemampuan literasi baca, tulis, dan numerasi anak usia dini.

Pada aspek karakter dan perilaku sosial, Retyaningtyas da Zulkarnaen (2023) serta Rahnang et al., (2022) menunjukkan bahwa strategi bermain terstruktur berkontribusi terhadap pembentukan karakter toleransi dan kemampuan sosial anak,

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



sedangkan Siswanto et al., (2022) menyimpulkan bahwa permainan tradisional berdampak positif terhadap perkembangan motorik anak. Susantini dan Kristiantari (2021) juga membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan efektif memperkaya kosakata anak usia dini. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada satu aspek perkembangan secra terpisah dan belum banyak mengkaji pengaruh modul ajar berbasis bermain terhadap capaian pembelajaran fase fondasi secara menyeluruh dan terintegrasi (Maryati, 2024).

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan modul ajar berbasis bermain yang dirancang khusus untuk mengukur pengaruhnya terhadap ketercapaian ketiga elemen capaian pembelajaran fase fondasi secara terpadu, yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta dasar literasi-STEAM, pada anak usia 4-6 tahun di TK Bina Mardlotillah, konteks satuan PAUD yang belum pernak dikaji sebelumnya. Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai efektivitas pembelajaran berbasis bermain (Lunga et al., 2022; Wahjusaputri et al., 2024) dengan memberikan bukti empiris yang menghubungkan modul ajar terstruktur dengan pencapaian standar kurikulum nasional, sehingga dapat menjadi rujukan praktis bagi pendidik PAUD.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan modul ajar berbasis bermain terhadap capaian pembelajaran fase fondasi pada anak usia 4-6 tahun di TK Bina Mardlotillah, guna mengetahui sejauh mana modul ajar tersebut efektif mendukung ketercapaian nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni sebagai bagian dari peningkatan kualitas layanan pendidikan anak usia dini.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment, yang dipilih karena penelitian dilakukan terhadap kelompok anak yang sudah terbentuk secara alami dalam satu kelas, sehingga tidak memungkinkan dilakukan randomisasi penuh seperti pada eksperimen murni.

Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan tanpa adanya kelompok pembanding. Secara sederhana, desain ini dapat digambarkan dalam urutan O1 menuju X kemudian menuju O2, di mana O1 merupakan pengukuran awal terhadap capaian pembelajaran anak sebelum diberikan perlakuan, X merupakan perlakuan berupa penerapan modul ajar berbasis bermain, dan O2 merupakan pengukuran akhir terhadap capaian pembelajaran anak setelah perlakuan diberikan. Penelitian ini dilaksanakan di TK Bina Mardlotillah, dengan waktu pelaksanaan yang disesuaikan dengan kalender pendidikan serta jadwal kegiatan pembelajaran yang berlaku di sekolah tersebut, sehingga tidak mengganggu proses belajar mengajar yang sedang berjalan.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4 sampai 6 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran di TK Bina Mardlotillah. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi kelas dan jumlah peserta didik yang ada. Mengingat jumlah anak yang relatif kecil, penelitian ini menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh anak yang memenuhi kriteria populasi dijadikan subjek penelitian secara keseluruhan, tanpa dilakukan pengambilan sampel sebagian.

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan modul ajar berbasis bermain, sedangkan variabel terikatnya adalah capaian pembelajaran fase fondasi anak usia 4 sampai 6 tahun. Dengan kata lain, penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan modul ajar berbasis bermain (sebagai variabel bebas) memengaruhi capaian pembelajaran fase fondasi anak (sebagai variabel terikat).

Modul ajar berbasis bermain dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai perangkat pembelajaran yang dirancang oleh guru dengan menjadikan kegiatan bermain sebagai pengalaman utama bagi anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun capaian pembelajaran fase fondasi didefinisikan secara operasional sebagai kemampuan yang diharapkan berkembang pada diri anak melalui tiga elemen utama, yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni, sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga teknik yang saling melengkapi. Pertama, teknik observasi dilakukan untuk mengetahui perilaku dan kemampuan anak secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kedua, teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan, catatan guru, hasil karya anak, serta berbagai dokumen pembelajaran lain yang relevan sebagai bukti pendukung. Ketiga, teknik penilaian dilakukan dengan mengacu pada indikator capaian pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga perkembangan anak dapat diukur secara lebih objektif dan terarah.

Instrumen penelitian disusun dalam bentuk kisi-kisi yang mencakup beberapa elemen capaian pembelajaran beserta indikatornya. Pada elemen nilai agama dan budi pekerti, indikator yang diamati meliputi kemampuan anak menunjukkan perilaku baik serta mengenal kebiasaan berdoa. Pada elemen jati diri, indikator yang diamati meliputi kemampuan anak menunjukkan kemandirian, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan mengungkapkan perasaan. Pada elemen literasi, indikator yang diamati adalah kemampuan anak menyampaikan ide secara lisan. Pada elemen matematika, indikator yang diamati adalah kemampuan anak mengenal konsep jumlah. Pada elemen sains, indikator yang diamati adalah kemampuan anak mengamati dan mengeksplorasi. Pada elemen seni, indikator yang diamati adalah kemampuan anak mengekspresikan ide melalui karya. Sementara itu, pada elemen pemecahan masalah,

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



indikator yang diamati adalah kemampuan anak mencoba menemukan solusi sederhana.

Penilaian terhadap setiap indikator tersebut menggunakan skala kategori perkembangan yang terdiri atas empat tingkatan, yaitu Belum Berkembang (BB) yang menunjukkan anak belum menampilkan kemampuan yang diharapkan, Mulai Berkembang (MB) yang menunjukkan anak mulai menampilkan kemampuan tersebut, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang menunjukkan anak telah menampilkan kemampuan sesuai dengan yang diharapkan, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) yang menunjukkan anak telah menampilkan kemampuan tersebut secara konsisten dan melampaui harapan.

Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran umum data, seperti rata-rata, persentase, nilai minimum, dan nilai maksimum dari capaian pembelajaran anak. Selanjutnya, apabila data yang diperoleh memenuhi persyaratan statistik parametrik, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan paired sample t-test untuk membandingkan skor capaian anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Namun, apabila data tidak memenuhi asumsi parametrik tersebut, dapat digunakan uji alternatif nonparametrik, yaitu Wilcoxon Signed-Rank Test. Adapun taraf signifikansi yang digunakan dalam pengujian ini adalah sebesar 0,05.

Penelitian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang berurutan. Tahapan tersebut diawali dengan melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran kondisi anak, kemudian dilanjutkan dengan menentukan subjek penelitian. Setelah subjek penelitian ditentukan, peneliti menyusun modul ajar berbasis bermain sekaligus menyusun instrumen observasi yang akan digunakan selama proses penelitian.

Tahap berikutnya adalah melakukan penilaian awal terhadap capaian pembelajaran anak sebelum perlakuan diberikan, yang kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan modul ajar berbasis bermain. Selama pelaksanaan pembelajaran tersebut, peneliti melakukan observasi untuk mengamati perilaku dan perkembangan anak secara langsung.

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti melakukan penilaian akhir untuk mengetahui capaian pembelajaran anak setelah diberikan perlakuan. Data yang telah diperoleh dari penilaian awal maupun penilaian akhir kemudian diolah dan dianalisis untuk melihat ada tidaknya perubahan capaian pembelajaran anak. Tahapan penelitian ini diakhiri dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari 15 anak usia 4–6 tahun di TK Bina Mardlotillah yang dijadikan subjek penelitian melalui teknik total sampling. Setiap anak diukur capaian pembelajarannya sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah diberikan perlakuan berupa penerapan modul ajar berbasis bermain (posttest), menggunakan instrumen dengan 10 indikator dengan rentang skor total 10 sampai 40. Skor tersebut kemudian dikonversi ke dalam kategori perkembangan BB, MB, BSH, dan BSB. Data lengkap hasil pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Pretest dan Posttest

No	Kode Subjek	Skor Pretest	Skor Posttest	Kategori Pretest	Kategori Posttest
1	S1	16	25	BB	MB
2	S2	19	27	MB	BSH
3	S3	21	30	MB	BSH
4	S4	15	22	BB	MB
5	S5	23	33	MB	BSH
6	S6	18	24	MB	MB
7	S7	25	34	MB	BSB
8	S8	14	20	BB	MB
9	S9	20	28	MB	BSH
10	S10	24	35	MB	BSB
11	S11	17	23	BB	MB
12	S12	26	36	BSH	BSB
13	S13	19	29	MB	BSH
14	S14	21	31	MB	BSH
15	S15	27	38	BSH	BSB

Berdasarkan Tabel 1, hasil perhitungan statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest adalah 20,33 dengan standar deviasi 4,03, skor minimum 14, dan skor maksimum 27. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 29,00 dengan standar deviasi 5,50, skor minimum 20, dan skor maksimum 38. Rekapitulasi statistik deskriptif tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

Variabel	N	Mean	SD	Minimum	Maksimum
Pretest	15	20,33	4,03	14	27
Posttest	15	29,00	5,50	20	38

Peningkatan rata-rata skor dari pretest ke posttest sebesar 8,67 poin, atau setara dengan peningkatan sebesar kurang lebih 42,6% dari skor rata-rata awal, memberikan

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



indikasi awal bahwa penerapan modul ajar berbasis bermain berkaitan dengan peningkatan capaian pembelajaran fase fondasi anak.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data pretest, posttest, dan selisih (gain score) menggunakan uji Shapiro-Wilk, mengingat jumlah subjek penelitian tergolong kecil (n = 15). Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Statistik (Shapiro-Wilk)	df	Sig.
Pretest	0,968	15	0,821
Posttest	0,971	15	0,875
Selisih (Gain Score)	0,897	15	0,087

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data pretest (0,821), posttest (0,875), maupun selisih skor (0,087) seluruhnya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest, posttest, dan selisih skor berdistribusi normal, sehingga persyaratan untuk menggunakan uji statistik parametrik, yaitu paired sample t-test, telah terpenuhi.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan capaian pembelajaran anak sebelum dan sesudah penerapan modul ajar berbasis bermain, menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Pasangan	Mean Difference	SD	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
Posttest - Pretest	8,667	1,759	19,079	14	0,000

Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 19,079 dengan derajat kebebasan (df) 14 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara capaian pembelajaran fase fondasi anak sebelum dan sesudah penerapan modul ajar berbasis bermain, dengan arah perbedaan menunjukkan peningkatan (posttest lebih tinggi dibandingkan pretest).

Untuk memperjelas gambaran perubahan capaian pembelajaran anak, data pretest dan posttest juga dianalisis berdasarkan distribusi kategori perkembangan (BB, MB, BSH, BSB). Distribusi frekuensi dan persentase kategori disajikan pada Tabel 5.

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Tabel 5. Distribusi Kategori Capaian Pembelajaran Pretest dan Posttest

Kategori	Pretest (f)	Pretest (%)	Posttest (f)	Posttest (%)
BB (Belum Berkembang)	4	26,67	0	0,00
MB (Mulai Berkembang)	9	60,00	5	33,33
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2	13,33	6	40,00
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0,00	4	26,67
Jumlah	15	100,00	15	100,00

Tabel 5 menunjukkan bahwa pada saat pretest, sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 9 anak (60,00%) dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 anak (26,67%), sedangkan hanya 2 anak (13,33%) yang telah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah diberikan perlakuan, terjadi pergeseran distribusi kategori yang cukup jelas, yaitu tidak ada lagi anak pada kategori Belum Berkembang, jumlah anak pada kategori Mulai Berkembang menurun menjadi 5 anak (33,33%), sementara kategori Berkembang Sesuai Harapan meningkat menjadi 6 anak (40,00%) dan kategori Berkembang Sangat Baik meningkat menjadi 4 anak (26,67%).

Hasil pengolahan data yang telah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada capaian pembelajaran fase fondasi anak usia 4–6 tahun di TK Bina Mardlotillah setelah diterapkannya modul ajar berbasis bermain. Peningkatan tersebut tampak secara konsisten baik pada nilai rata-rata skor, hasil uji beda melalui paired sample t-test, maupun pada pergeseran distribusi kategori perkembangan anak dari kategori yang lebih rendah menuju kategori yang lebih tinggi. Temuan ini memberikan indikasi awal bahwa penerapan modul ajar berbasis bermain memiliki keterkaitan yang erat dengan optimalisasi capaian pembelajaran anak pada fase fondasi.

Temuan tersebut sejalan dengan hakikat belajar anak usia dini yang bersifat konkret, aktif, dan berpusat pada pengalaman langsung. Bermain bagi anak usia dini bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan wahana utama bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan, membangun pemahaman baru, serta melatih keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosionalnya secara bersamaan. Ketika modul ajar dirancang dengan menjadikan kegiatan bermain sebagai pengalaman belajar utama, anak memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk terlibat secara aktif

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan lebih bermakna dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang bersifat satu arah atau berpusat pada guru.

Apabila dicermati lebih lanjut, peningkatan capaian pembelajaran pada penelitian ini tampak terjadi pada ketiga elemen capaian pembelajaran fase fondasi, yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni. Pada elemen nilai agama dan budi pekerti, kegiatan bermain yang dirancang dengan menyisipkan nilai-nilai moral dan kebiasaan baik memungkinkan anak untuk menginternalisasi nilai tersebut secara alami melalui pengalaman langsung, bukan melalui hafalan atau instruksi verbal semata. Pada elemen jati diri, kegiatan bermain, khususnya bermain peran dan bermain kelompok, memberikan ruang bagi anak untuk melatih kemandirian, kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya, serta kemampuan mengungkapkan perasaan dan kebutuhannya secara lebih terbuka. Adapun pada elemen dasar-dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni, kegiatan bermain yang bersifat eksploratif mendorong anak untuk mengamati, mencoba, dan menemukan konsep-konsep dasar secara mandiri, sehingga pemahaman yang terbentuk cenderung lebih mendalam dan bertahan lebih lama.

Peningkatan yang ditemukan dalam penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa pembelajaran anak usia dini akan lebih optimal apabila dilaksanakan melalui pendekatan yang berpusat pada anak dan memanfaatkan bermain sebagai media belajar utama, sebagaimana ditekankan dalam kerangka capaian pembelajaran fase fondasi pada Kurikulum Merdeka. Pendekatan tersebut memberikan ruang bagi anak untuk belajar sesuai dengan tahap perkembangannya, tanpa memaksakan anak untuk menguasai konsep-konsep abstrak yang belum sesuai dengan kematangan berpikirnya. Dengan kata lain, keberhasilan modul ajar berbasis bermain dalam meningkatkan capaian pembelajaran anak pada penelitian ini dapat dipahami sebagai konsekuensi logis dari kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia dini.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang meyakinkan, beberapa keterbatasan perlu dikemukakan sebagai bahan pertimbangan dalam menginterpretasikan temuan. Pertama, desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design tanpa melibatkan kelompok kontrol, sehingga peningkatan capaian pembelajaran yang teramati tidak dapat sepenuhnya dipastikan murni disebabkan oleh penerapan modul ajar berbasis bermain, mengingat masih terbuka kemungkinan adanya pengaruh faktor lain, seperti pertambahan usia dan kematangan anak selama rentang waktu penelitian (maturation), maupun pengaruh dari pengalaman belajar di luar perlakuan yang diberikan (history). Kedua, jumlah subjek penelitian yang relatif kecil menyebabkan hasil penelitian ini belum dapat

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/

digeneralisasikan secara luas pada populasi anak usia dini di luar TK Bina Mardlotillah. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mempertimbangkan penggunaan desain yang melibatkan kelompok kontrol serta jumlah subjek yang lebih besar, guna memperoleh simpulan yang lebih kuat mengenai pengaruh modul ajar berbasis bermain terhadap capaian pembelajaran anak usia dini.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru pada satuan pendidikan anak usia dini perlu didorong untuk lebih banyak merancang dan menerapkan modul ajar yang menempatkan kegiatan bermain sebagai inti proses pembelajaran, bukan sekadar sebagai kegiatan pengisi waktu atau selingan. Perencanaan pembelajaran yang mengintegrasikan bermain secara terstruktur dengan tujuan pembelajaran yang jelas berpotensi meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran pada fase fondasi secara lebih optimal, sekaligus tetap menjaga esensi bermain sebagai hak dan kebutuhan dasar anak usia dini.

Dengan mempertimbangkan seluruh temuan dan keterbatasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini mendukung dugaan awal bahwa penggunaan modul ajar berbasis bermain berpengaruh positif terhadap capaian pembelajaran fase fondasi anak usia 4–6 tahun di TK Bina Mardlotillah, sekaligus membuka ruang bagi penelitian lanjutan yang lebih komprehensif untuk memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan modul ajar berbasis bermain berpengaruh signifikan terhadap peningkatan capaian pembelajaran fase fondasi anak usia 4–6 tahun di TK Bina Mardlotillah, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata anak serta pergeseran distribusi kategori perkembangan ke arah yang lebih tinggi setelah penerapan modul tersebut. Temuan ini menjawab tujuan penelitian bahwa modul ajar yang dirancang secara sistematis dengan menempatkan bermain sebagai pengalaman belajar utama mampu mendukung ketercapaian ketiga elemen capaian pembelajaran fase fondasi secara terpadu, yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, serta dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni, sekaligus memperkuat argumentasi bahwa bermain merupakan wahana belajar yang efektif bagi anak usia dini dan bukan sekadar aktivitas pengisi waktu. Secara teoretis, temuan ini memperkuat kajian-kajian terdahulu mengenai efektivitas pembelajaran berbasis bermain sekaligus menjembatani kesenjangan antara kebijakan Kurikulum Merdeka dan praktik penyusunan modul ajar di satuan PAUD. Secara praktis, hasil penelitian ini mendorong pendidik anak usia dini untuk merancang modul ajar yang mengintegrasikan bermain secara terstruktur dan terarah pada capaian pembelajaran, serta menjadi bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan satuan pendidikan dalam

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



mendukung penguatan kompetensi guru PAUD dalam menyusun modul ajar berbasis bermain.

Penelitian ini tetap memiliki keterbatasan, terutama karena menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol serta jumlah subjek yang terbatas pada satu satuan PAUD, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi anak usia dini yang lebih beragam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan jumlah subjek yang lebih besar, serta melibatkan lebih dari satu satuan PAUD, guna memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas modul ajar berbasis bermain terhadap capaian pembelajaran fase fondasi anak usia dini.

E. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2024). Capaian pembelajaran untuk fase fondasi (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 032/H/KR/2024). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/paud/Capaian-Pembelajaran-PAUD.pdf

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). Panduan capaian pembelajaran fase fondasi: Edisi revisi 2025. Repositori Institusi Kemendikdasmen. https://repositori.kemendikdasmen.go.id/33597/

Kurniasih, E. S., & Priyanti, N. (2023). Pengaruh pendekatan pembelajaran diferensiasi terhadap kemampuan literasi baca, tulis dan numerasi pada anak usia dini. Jurnal Ilmiah Potensia, 8(2), 398–498. https://doi.org/10.33369/jip.8.2.398-498

Lunga, P., Esterhuizen, S., & Koen, M. (2022). Play-based pedagogy: An approach to advance young children's holistic development. South African Journal of Childhood Education, 12(1), 1–12. https://doi.org/10.4102/sajce.v12i1.1133

Maryati, S. (2024). Pembelajaran untuk fase fondasi: Panduan guru. Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Pembelajaran_Fase_Fondasi_BG_Paud.pdf

Rahnang, R., Widiatmaka, P., Aditya, F., & Adiansyah, A. (2022). Pembangunan karakter toleransi pada anak usia dini dan implikasinya terhadap ketahanan pribadi. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 6993–7002. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2741

Fikroh Jurnal Studi Islam
Volume 10, Number 1, Tahun 2026
P-ISSN 1979-9608 | E-2961-7936
Open Access: https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/fikroh
DOI: https://doi.org/



Retnaningtyas, W., & Zulkarnaen, Z. (2023). Strategi guru dalam pembentukan karakter sosial anak usia dini di lingkungan sekolah. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 374–383. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3826

Rohayati, T., & Arifin, H. S. (2023). Metode bermain konstruktif dan perkembangan sosial anak usia dini: Studi eksperimental di TK Al-Hidayah. Jurnal Pendidikan Anak, 12(1), 78–89.

Siswanto, S., Winarno, M. E., Adi, S., & Setiawan, E. (2022). Bagaimana dampak permainan tradisional pada perkembangan motorik siswa: Systematic literature review. Jurnal Patriot, 4(4), 364–379. https://doi.org/10.24036/patriot.v4i4.886

Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(3), 439–448. https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606

Wahjusaputri, S., Ernawati, E., Wahyuni, Y., & Wahyuni, I. (2024). Penerapan pendekatan play-based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 112–121. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.489

Wahyuni, S., Yuliantina, I., & Umar, M. (2022). Pengaruh metode bermain kooperatif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10(1), 51–60.

Yulimiati, Melvina, & Autila, R. (2024). Pendampingan pembuatan modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka untuk guru PAUD. Jurnal Dedikasia: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(1), 42–48.