

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Raudlatul Athfal (RA) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (yakni usia enam tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal di bawah pengelolaan Kementerian Agama. RA setara dengan taman kanak-kanak (TK), di mana kurikulumnya ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan anak untuk meningkatkan kualitas dirinya, untuk mengetahui apa yang perlu diketahui tentang berbagai ilmu. Anak membutuhkan pendidikan sejak lahir dan pendidik pertama bagi anak adalah orang tua. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menitikbertakan dalam peletakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, intelektual, sosio-emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahapan perkembangan yang dilalui anak usia dini (Sujiono, 2013).

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal satu Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan jasmani dan rohani untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Sementara itu, menurut kajian rumpun ilmu Pendidikan Anak Usia Dini dan penyelenggaranya di beberapa negara, Pendidikan Anak Usia Dini sejak lahir sampai usia delapan tahun, sedangkan di Indonesia Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan sejak lahir sampai usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak (Suyanto, 2005).

Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, suatu proses evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek yaitu gerakan, berpikir, perasaan, dan

interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya.

Aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup: bidang pembiasaan dan bidang perkembangan kemampuan dasar, yang mana bidang pengembangan kemampuan dasar ini meliputi: (1) bidang pengembangan kemampuan berbahasa; (2) bidang pengembangan kemampuan kognitif; (3) bidang pengembangan fisik/motorik; (4) bidang pengembangan kemampuan seni; dan (5) bidang keterampilan sosial. Dalam penelitian ini aspek perkembangan yang diteliti adalah aspek perkembangan bahasa sehingga aspek bidang perkembangan bahasa dipadukan dengan kemampuan dasar yaitu kemampuan dasar berbahasa (Depdiknas, 2004).

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan dan hal-hal lain yang berkaitan dengan minatnya. Bahasa adalah salah satu kemampuan terpenting dalam kehidupan manusia, tidak hanya pada anak usia dini (Arsyad, 2017)

Bahasa meliputi cara untuk berkomunikasi, pikiran dan perasaan individu yang diungkapkan dalam bentuk lambang dan simbol, misalnya lisan, tulisan, tanda, angka, gambar dan ungkapan yang digunakan untuk membicarakan sesuatu. Bahasa menjadi fungsi berbasis komunikasi memungkinkan dua orang atau lebih untuk mengekspresikan ide, makna, perasaan, dan pengalaman yang berbeda. Badudu (1989), menyatakan bahwa bahasa merupakan alat hubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu yang mengungkapkan pikiran, perasaan dan keinginannya.

Bromley dalam Dhieni (2005) menjelaskan empat aspek bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara termasuk ke dalam kemampuan berbahasa lisan, sedangkan membaca dan menulis merupakan kegiatan bahasa tulisan. Keempat hal tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan, sehingga perlu dikembangkan secara optimal. Pada usia pra sekolah kemampuan berbahasa yang paling umum dan efektif untuk dikembangkan adalah kemampuan berbahasa lisan, hal ini sesuai dengan

karakteristik perkembangan anak pada usia tersebut diantaranya anak mampu menerima bahasa dan mengungkapkan bahasa.

Menurut Bromley (1992), bahasa ada yang bersifat reseptif (dipahami, diterima) dan ekspresif (ditentukan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengar dan membaca atau memahami isi pembicaraan orang lain, sedangkan bahasa ekspresif adalah berbicara dan menulis pesan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anak-anak menerima dan mengekspresikan bahasa dalam berbagai cara. Kemampuan menyimak dan membaca merupakan keterampilan berbahasa reseptif karena dalam keterampilan tersebut makna bahasa ditangkap dan diproses melalui simbol-simbol visual dan verbal. Anak-anak menyimak dan membaca, memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalamannya. Menyimak dan membaca juga merupakan proses memahami (*process of understanding*).

Kemampuan bahasa terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan menyimak merupakan aktivitas pertama yang dilakukan oleh manusia dalam pemerolehan bahasa. Menurut Siregar (2014), hakikat menyimak adalah mendengar dan memahami isi apa yang didengar. Tujuan menyimak adalah untuk menangkap, memahami, atau menerima pesan, wawasan, atau gagasan yang terkandung pada bacaan.

Tarigan (2008) mengatakan bahwa mula-mula pada masa kecil manusia belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu membaca dan menulis. Menyimak sebagai salah satu kegiatan berbahasa merupakan hal yang mendasar dalam aktivitas berkomunikasi. Dalam kehidupan, manusia selalu dituntut untuk menyimak, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Kemampuan menyimak sangat penting bagi kehidupan manusia.

Mengingat pentingnya kemampuan menyimak pada anak usia dini, maka guru perlu mengasah struktur keterampilan berbahasa, seperti bagaimana guru dapat menyimak dan menyampaikan informasi melalui komunikasi. Anak-anak mengembangkan kemampuan menyimak untuk memahami lingkungannya. Agar anak belajar, anak perlu menerima dan memproses informasi.

Kemampuan menyimak yang dikembangkan memudahkan semua anak untuk belajar dan memahami ajaran atau permainan yang diberikan oleh guru. Sebaliknya, jika kemampuan menyimak anak belum berkembang, anak akan kesulitan menerima dan memahami informasi atau permainan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan umum yang seringkali terjadi di kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung mengenai kemampuan menyimak menunjukkan bahwa lima dari sepuluh anak mengalami kesulitan dalam menyimak, disebabkan karena anak tidak memperhatikan dan menyimak dengan sungguh-sungguh informasi yang diberikan oleh guru dan ketika guru memperkenalkan permainan baru dan menjelaskan cara memainkannya, anak masih asyik bermain dan bahkan anak masih berbicara dengan teman yang duduk di sebelahnya. Akibatnya, ketika guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang apa yang telah disampaikan, anak tidak begitu memahami pertanyaan dan tidak dapat memberikan informasi kembali kepada guru.

Carl Roger dalam Setiawan (2007) mengatakan bahwa ada dua faktor yang berperan dalam pengembangan bahasa pada anak yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak, yaitu intelegensi, jenis kelamin, perkembangan motorik, dan kondisi fisik. Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi di luar diri anak, antara lain faktor keluarga dan lingkungan sosial (lingkungan sekolah dan masyarakat).

Dari beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kurangnya kemampuan menyimak pada anak khususnya anak usia dini, salah satunya adalah kurang tepatnya stimulasi kepada anak, dan keterbatasan metode khususnya metode yang dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimak anak yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak adalah metode *learning by playing*.

Metode *learning by playing* merupakan kegiatan belajar yang dilakukan sambil bermain dengan bantuan alat permainan. Metode *learning by playing* merupakan satu metode pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif. Selama

proses belajar, anak memperoleh pengetahuan melalui keterampilan proses yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan berbahasa baik segi berbicara, membaca, atau pun menyimak (Utomo, 2012).

Dalam bahasa Indonesia kalimat "*learning by playing*" ini diartikan sebagai "belajar sambil bermain". Belajar sambil bermain yang berarti anak lebih mengutamakan bertindak daripada berteori belaka. Anak yang melakukan sesuatu yang belum anak ketahui sebelumnya dan karena anak melakukannya anak jadi tahu. Penggunaan metode ini mendorong anak untuk antusias mengikuti pembelajaran dan kemampuan menyimak yang tinggi. Metode *learning by playing* yaitu dilakukan dengan memperhatikan ciri-ciri anak usia dini itu sendiri, yaitu mudah bosan, suka bermain dan suka bergerak. *Playing by learning* bukanlah bermain liar atau tanpa arah. *Playing by learning* merupakan suatu kondisi aktivitas yang dirancang secara terprogram dan mengandung esensi tujuan yang jelas (Otib, 2011).

Selain itu metode *learning by playing* juga memiliki keuntungan yaitu anak lebih mudah menangkap informasi dengan sikap yang positif tanpa paksaan karena dilakukan sambil bermain. Menurut Melvin (2007), kelebihanannya adalah: (1) materi pembelajaran dapat disampaikan dengan efektif karena materi diberikan setiap proses pembelajaran; (2) guru lebih mempunyai disiplin waktu karena ada pembagian waktu, pemberian materi dan praktik bermain pada setiap pertemuannya; (3) pemberian materi pada awal pembelajaran dikemas secara menarik dengan memberikan contoh video serta guru memberikan contoh langsung mengenai materi yang akan diajarkan; dan (4) anak lebih mengingat materi yang diberikan karena anak langsung praktik bermain setelah materi diberikan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode *Learning by Playing* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)".

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Bandung sebelum diterapkan metode *learning by playing*?
2. Bagaimana penerapan metode *learning by playing* untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Bandung pada setiap siklus?
3. Bagaimana kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Bandung setelah diterapkan metode *learning by playing* pada seluruh siklus?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini, untuk mengetahui:

1. Kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Bandung sebelum diterapkan metode *learning by playing*.
2. Penerapan metode *learning by playing* untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Bandung pada setiap siklus.
3. Kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Bandung setelah diterapkan metode *learning by playing* pada seluruh siklus.

## D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik dari segi teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan menyimak pada anak serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk

meningkatkan kemampuan menyimak anak. Selain itu juga untuk peningkatan sesuai dengan spek perkembangan pada anak.

- b. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan kemampuan menyimak pada anak melalui metode *learning by playing*.
- c. Bagi anak, dengan menerapkan metode *learning by playing* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada anak serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui penerapan metode *learning by playing*.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Ada tiga tingkatan aktivitas dalam kemampuan bahasa lisan, yaitu mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Mendengar merupakan proses yang aktif secara sadar termasuk yang melibatkan mengasosiasikan makna dengan suara yang didengar. Mendengarkan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menangkap bunyi bahasa, meskipun tujuannya bukan untuk mengembangkan pemahaman terhadap pesan yang terkandung dalam suatu bahasa. Menyimak adalah suatu kegiatan yang ditujukan untuk memperhatikan dengan sungguh-sungguh pesan, pengetahuan, dan informasi yang terkandung dalam bunyi bahasa yang didengarkan dengan sungguh-sungguh dan penuh perhatian (Laundsteen, 1979).

Menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif (Yunus, 2013). Reseptif artinya ketika menyimak anak harus mampu memahami isi materi. Sifat apresiatif berarti bahwa menyimak menuntut anak tidak hanya untuk memahami pesan apa yang disampaikan dalam materi, tetapi juga untuk lebih terlibat dengan materi.

Tujuan menyimak adalah agar anak memiliki bakat berbahasa, dalam arti terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Tujuan menyimak untuk anak usia dini adalah: (1) menyimak teman sebaya dalam kelompok bermain untuk berkomunikasi; (2) mengembangkan rentang perhatian

yang sangat panjang untuk cerita atau dongeng; dan (3) mampu mengingat instruksi sederhana dan berita (Tarigan, 2008).

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa menyimak suatu kegiatan belajar dilakukan dengan cara mendengarkan suatu sumber bunyi dan memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk memahami apa yang disampaikan oleh sumber bunyi tersebut. Sebelum seorang anak dianggap cukup layak untuk bersekolah, seorang anak memulai kegiatan belajar di rumah atau di lingkungan. Metode pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini hingga masa peralihan adalah dengan *learning by playing*. Sejak usai dini *learning by playing* sudah menjadi kebiasaan, karena *playing* merupakan kegiatan yang menyenangkan.

Menurut Suryadi (2016), *learning by playing* adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran anak usia dini. *Playing* adalah dunia anak, dan pembelajaran pertama anak dilakukan melalui kegiatan *playing*. Dengan kata lain, *playing* dapat membuat anak-anak tetap terhibur, dan memungkinkan anak-anak menguasai pelajaran yang lebih menantang.

Orang dewasa mungkin berpikir bahwa permainan anak-anak hanya sekedar main, tidak ada keseriusan. Tapi nyatanya, ketika anak *playing*, di situlah anak benar-benar mengamati, memahami, dan ingat apa yang dilakukan anak saat *playing*. Jadi, *playing* adalah suatu kebutuhan bagi anak-anak. *Playing* bagi anak bukan sekedar *playing* biasa, melainkan permainan yang mengandung unsur edukasi atau mendorong anak untuk *learning*.

*Playing* adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Dengan *playing by learning*, anak dapat meningkatkan keterampilannya. Penggunaan permainan yang berkaitan dengan perkembangan bahasa akan memberikan dampak yang besar bagi anak, terutama untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.

Berdasarkan hal tersebut, guru membutuhkan sumber belajar dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menerapkan metode *learning by playing*. Menurut Hamalik Arsyad (2017), media pembelajaran bisa dipakai menjadi alat komunikasi yang bermanfaat untuk mendukung proses belajar mengajar pada kelas, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati di dalam kelas.



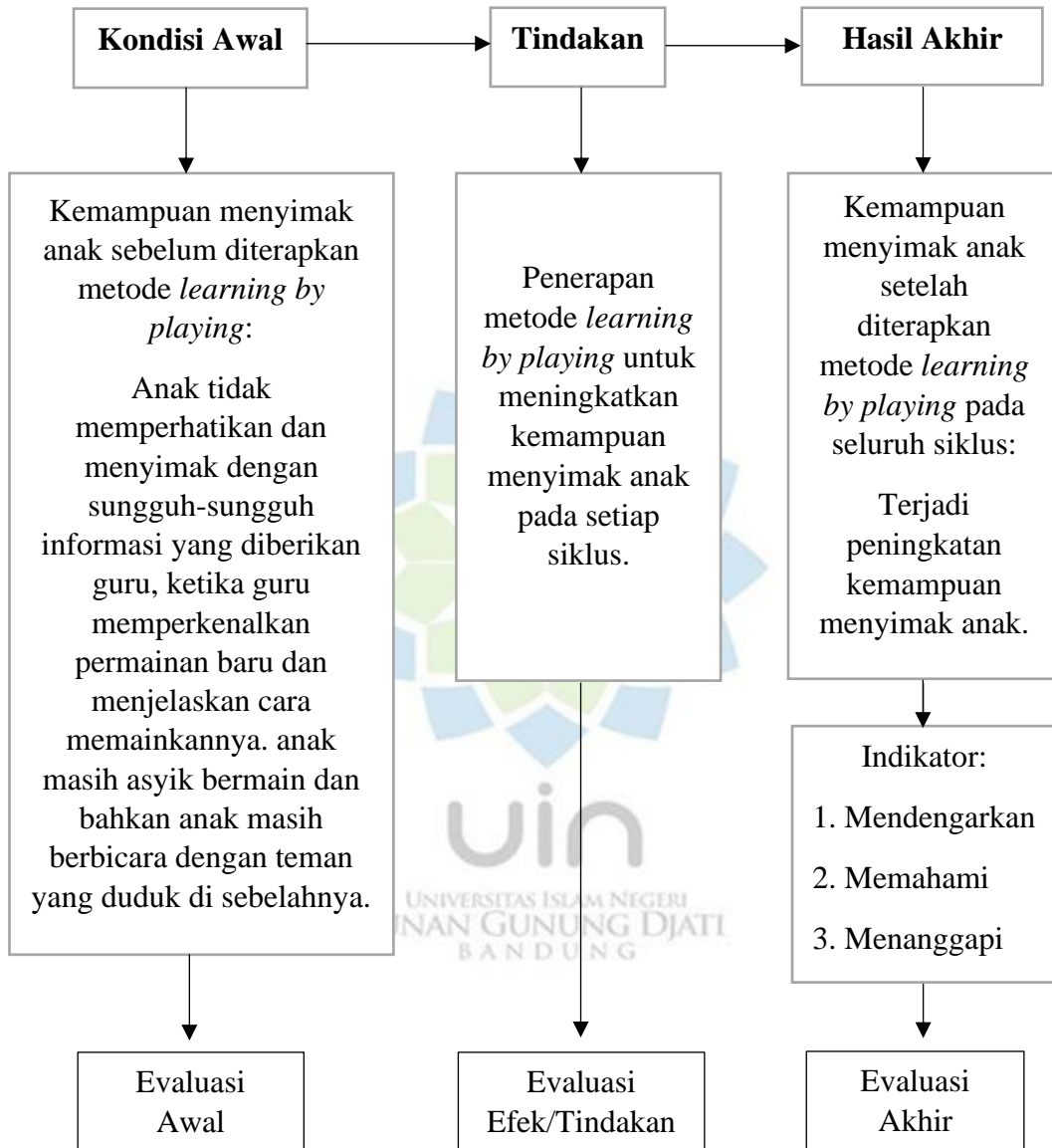
Metode adalah cara mengajar atau mengungkapkan bahan ajar yang dilakukan oleh guru pada seluruh mata pelajaran pada anak (Lefudin, 2017). *Learning* merupakan perolehan pengetahuan, pemaknaan warta baru, suatu kegiatan yang kolaboratif, reflektif, dan interpretasi (Rahman, 2018).

Metode *learning by playing* merupakan metode yang relevan dan cocok diterapkan guru pada proses pembelajaran aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Ifrianti, 2015). Zaman dan Helmi (2010) menyatakan bahwa berdasarkan ahli psikologi *learning by playing* adalah suatu metode yang sempurna untuk anak bisa mengasah keterampilan sosial, karena bisa membawa suasana menjadi santai. Selain itu, Ingsih (2018) memandang bahwa metode *learning by playing* adalah cara yang bergerak maju untuk belajar, membentuk potensi anak secara psikis, memberi kebebasan anak untuk bertindak dan mempelajari sesuatu, dan memberikan pengaruh unik pada pembentukan interaksi pribadi.

Berdasarkan uraian tersebut, bisa disimpulkan bahwa metode *learning by playing* merupakan suatu rancangan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan sebagai alat bantu untuk memudahkan anak menguasai materi pembelajaran dan membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pendidikan Anak Usia Dini berperan sangat penting pada tumbuh kembang anak. Kemampuan menyimak bisa dikembangkan melalui kegiatan *playing*. *Playing* adalah dunia anak, ketika pembelajaran anak tidak dikondisikan dengan *playing* maka secara tidak langsung anak akan kehilangan dunianya. Salah satu tujuan pembelajaran menyimak pada anak usia dini di antaranya yaitu agar anak dapat memahami isi cerita atau mengikuti perintah sederhana. Aktivitas *playing* dalam penelitian ini berupa *playing* melalui penggunaan objek secara terbimbing. Anak akan bertindak sesuai dengan instruksi guru. Ketika anak-anak dapat mengikuti instruksi guru, maka kemampuan menyimak anak mulai berkembang dengan baik.

Dari pernyataan di atas, maka dapat ditetapkan pengambilan indikator kemampuan menyimak. Indikator yang diambil meliputi: mendengarkan, memahami, dan menanggapi.

Secara skematis, uraian kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.1**  
**Skema Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menggunakan hipotesis deskriptif karena tidak berbentuk perbandingan ataupun hubungan dua variabel atau lebih. Sebagaimana menurut Sugiyono (2017), hipotesis deskriptif yaitu jawaban sementara mengenai rumusan masalah penelitian, di mana masalah tersebut dijabarkan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan definisi tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini, yaitu “Metode *learning by playing* diduga dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak di Kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Sejauh ini penulis telah mengumpulkan berbagai karya berupa hasil penelitian, baik dalam bentuk skripsi maupun dalam bentuk jurnal yang berhubungan dengan judul. Beberapa kajian di atas antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan Mianawati, Rena (2018) yang berjudul “*Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita: Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok B1 RA Persis 250 Cihamerang Banjaran Kabupaten Bandung*”. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan menyimak anak pada Kelompok B1 RA Persis 250 Cihamerang Banjaran Kabupaten Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini melibatkan subjek anak Kelompok B1 RA Persis 250 Cihamerang Banjaran Kabupaten Bandung, sebanyak sepuluh anak yang terdiri dari sepuluh anak laki-laki dan sepuluh anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, unjuk kerja, dan studi dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menyimak anak pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata sebesar 32,29 dengan kriteria kurang sekali. Proses penerapan metode bercerita dilihat dari aktivitas guru dan anak menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Aktivitas guru pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,88% dengan kriteria cukup meningkat menjadi 90,63% dengan kriteria sangat baik pada siklus II. Demikian pula aktivitas anak pada siklus I diperoleh nilai rata-rata

61,88% dengan kriteria cukup meningkat menjadi 77,88% dengan kriteria baik pada siklus II, adapun keterampilan menyimak anak setelah diterapkan metode bercerita nilai rata-rata pada siklus I sebesar 52,71 dengan kriteria kurang dan meningkat menjadi 78,44 pada siklus II dengan kriteria baik. Hal tersebut telah membuktikan bahwa penerapan metode bercerita pada proses pembelajaran menyimak bagi anak kelompok B1 sangat tepat. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu sama-sama untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada anak usia dini, dan yang membedakannya yaitu penulis melalui penerapan metode *learning by playing* sedangkan penelitian di atas melalui metode bercerita.

2. Penelitian yang dilakukan Ali Asrun Lubi, dkk (2016) yang berjudul “*Pengaruh Kualifikasi Pendidik dan Penerapan Belajar Sambil Bermain Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Se-Kota Padangsidempuan*”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara kualifikasi pendidik dan penerapan konsep belajar sambil bermain terhadap kreativitas pada anak usia dini (PAUD) di Taman kanak-kanak (TK) se-kota Padangsidempuan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan instrumen penelitian berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak ditentukan oleh faktor kualifikasi pendidik yang baik dan penerapan konsep belajar sambil bermain. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kualifikasi pendidik dan penerapan konsep belajar sambil bermain secara bersama-sama terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini dengan hasil perolehan sebesar 97.124%. Hasil ini menjelaskan bahwa kemampuan pengembangan kreativitas anak sebesar 97.124% ditentukan oleh faktor kualifikasi pendidik dan konsep belajar sambil bermain secara bersama-sama. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu sama-sama untuk penerapan *learning by playing*, dan yang membedakannya yaitu penulis meneliti kemampuan menyimak pada anak usia dini sedangkan penelitian di atas meneliti pengaruh kualifikasi pendidik.

3. Penelitian yang dilakukan Dini Rahmadani (2021) yang berjudul “*Persepsi Budaya Orangtua Terhadap Metode Pembelajaran ‘Bermain Sambil Belajar’ di PAUD Avicenna Childhood*”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui persepsi budaya orangtua terhadap metode pembelajaran ‘bermain sambil belajar’ dan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran ‘bermain sambil belajar’ di PAUD Avicenna Childhood. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Penelitian ini melibatkan delapan orang informan, yaitu dua guru, empat orang tua murid serta dua orang Triangulasi Data yaitu, kepala yayasan merangkap kepala sekolah dan kepala bidang PAUD Kota Medan. Hasil penelitian persepsi budaya orangtua menunjukkan bahwasanya orang tua memahami serta menyetujui metode pembelajaran bermain sambil belajar. Hal ini disebabkan karena adanya pelatihan wajib yang dilakukan sekolah untuk para orang tua mengenai metode pembelajaran ini bahkan orang tua mengatakan bahwa metode ini sudah seharusnya diberlakukan diseluruh sekolah khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini di Indonesia, tidak hanya itu orang tua juga melihat bahwasanya metode pembelajaran ini efektif karena anaknya menjadi, komunikatif dan senang bersekolah. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas metode *learning by playing*, dan yang membedakannya yaitu penulis meneliti kemampuan menyimak anak melalui metode *Learning by Playing* sedangkan penelitian di atas meneliti persepsi budaya orang tuanya.