

KONSEP BELAJAR TANPA BERMAIN DAN PENERAPANNYA DI KUTTAB AL-FATIH DALAM PERPEKTIF PSOKOLOGI BELAJAR KONTEMPORER (STUDI ANALISIS KRITIS)

Nurul Fathoro¹, Septi Gumiandari²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati

¹nurulfathoro25@mail.syekhnurjati.ac.id, ²septigumiandari@syekhnurjati.ac.id

Abstract

Learning while playing is one solution to reduce student tension and boredom in the middle of the learning process. However, in Kuttab Al-Fatih in the learning process there are manners that must be put forward, so that learning and playing cannot be done at the same time. The objectives of this study are (1) to identify the concept of learning without playing at the Kuttab Al-Fatih Institution, (2) to analyze the impact of implementing the concept of learning without playing on student achievement and development, and (3) to evaluate the implementation of the concept of learning without playing in the perspective of contemporary learning psychology. This study uses a qualitative method with a critical analysis study approach. The data collection techniques applied are passive participatory observation, in-depth interviews and documentation studies. This study found that (1) This approach is unique because although it explicitly separates the playing element from the traditional learning process, Kuttab Al-Fatih integrates aspects of learning that are rich in moral and religious values through the halaqah method and stories from the Qur'an. (2) The results of the study show that this approach is effective in improving students' academic achievement, such as the ability to read the Qur'an and understand general subjects. In addition, positive behaviors such as discipline and independence in daily activities are also well formed. (3) By combining the principles of Vygotsky's sociocultural theory, Bruner's constructivism, and Gardner's multiple intelligences, this approach not only facilitates the transfer of knowledge but also supports the formation of strong and adaptive characters. This conclusion confirms that, although no traditional play elements are emphasized, children's developmental needs are still met through activities designed to support interactive learning and stable emotional development.

Keywords: *Learning, Playing, Contemporary Psychology, Kuttab Al-Fatih.*

Abstrak

Belajar sambil bermain merupakan salah satu solusi untuk mengurangi ketegangan dan kejenuhan siswa ditengah proses pembelajaran. Namun, di Kuttab Al-fatih dalam proses pembelajaran terdapat adab-adab yang harus dikedepankan, sehingga antara belajar dan bermain tidak dapat dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Tujuan penelian ini adalah (1) Mengidentifikasi Konsep Belajar Tanpa Bermain di Lembaga Kuttab Al-Fatih, (2) Menganalisis Dampak Penerapan Konsep Belajar Tanpa Bermain terhadap Prestasi dan Perkembangan Siswa, dan (3) Mengevaluasi Penerapan Konsep Belajar Tanpa Bermain dalam Perspektif Psikologi Belajar Kontemporer. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi analisis kritis. Teknik pengumpulan data yang diaplikasikan adalah observasi partisipatif pasif, wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Penelitian ini menemukan bahwa (1) Pendekatan ini unik karena meskipun secara eksplisit memisahkan elemen bermain dari proses pembelajaran tradisional, Kuttab Al-Fatih mengintegrasikan aspek-aspek pembelajaran yang kaya akan nilai-

nilai moral dan agama melalui metode halaqah dan cerita dari Al-Qur'an. (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa, seperti kemampuan membaca Al-Qur'an dan memahami mata pelajaran umum. Selain itu, perilaku positif seperti kedisiplinan dan kemandirian dalam aktivitas sehari-hari juga terbentuk dengan baik. (3) Dengan menggabungkan prinsip-prinsip dari teori sosiokultural Vygotsky, konstruktivis Bruner, dan kecerdasan majemuk Gardner, pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi transfer pengetahuan tetapi juga mendukung pembentukan karakter yang kuat dan adaptif. Kesimpulan ini menegaskan bahwa, meskipun tidak ada unsur bermain tradisional yang ditekankan, kebutuhan perkembangan anak tetap terpenuhi melalui kegiatan yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dan perkembangan emosional yang stabil.

Kata Kunci: Belajar, Bermain, Psikologi Kontemporer, Kuttab Al-Fatih.

A. PENDAHULUAN

Tagline "Gemilang di usia belia" terpampang besar di ruang kelas Kuttab, yang mengutip dari situs resmi Kuttab Al-Fatih: "Seiring hilangnya Kuttab dari dunia Islam, bumi pun mulai kehilangan cahaya dari para ulama dan ilmuwan." Dulu, Kuttab menjadi pusat lahirnya karya ilmiah dan ulama yang menjadi rujukan penting dalam dunia Islam. Sejarah Kuttab yang terjaga baik ini menimbulkan pertanyaan, apakah cara belajar yang diterapkan dalam sejarah Kuttab masih relevan dengan pendekatan pendidikan yang banyak dikemukakan oleh tokoh-tokoh psikologi kontemporer?

Bermain dianggap penting dalam pembelajaran oleh psikolog kontemporer seperti Jean Piaget, yang melihatnya sebagai bagian dari pengembangan kognitif, dan Lev Vygotsky, yang menganggapnya sebagai

cara anak memperoleh keterampilan baru.¹ Penelitian Saugi (2020) menunjukkan bahwa Kuttab Al-Fatih tidak menerapkan konsep "belajar sambil bermain" dan lebih menekankan adab dalam pembelajaran, mendorong penelitian lebih lanjut untuk memahami pendekatan tersebut.

Peneliti melakukan wawancara awal dengan Dierado Platiana, koordinator Kuttab Al-Fatih di KAF Depok, yang menjelaskan bahwa Kuttab tidak menerapkan konsep "belajar sambil bermain," melainkan fokus pada adab sebagai kunci pembelajaran efektif. Pernyataan ini mendorong penelitian lebih lanjut untuk memahami pendekatan tanpa bermain yang diterapkan di Kuttab, yang bertentangan dengan pandangan beberapa pakar.

Ia menekankan perlunya kesamaan persepsi mengenai indikator "belajar sambil

¹ Zosh, J. N. ., Hopkins, Emily., Jensen, Hanne., Liu, Claire., Neale, Dave., Hirsh-Pasek, Kathy., Solis,

Lynneth., & Whitebread, David. (2017). *Learning through play: a review of the evidence*. LEGO Foundation.

bermain," contohnya apakah soal tebak-tebakan di Kuttab dapat dianggap demikian. Ia juga menegaskan bahwa kegiatan seperti tepuk tangan sambil bernyanyi, yang digunakan untuk bermain, tidak ada dalam sistem pembelajaran di Kuttab.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini mencakup tiga studi utama. Pertama, penelitian "Implementation of Curriculum Kuttab Al-Fatih on Children at an Early Age" membahas absennya elemen permainan dalam pembelajaran, berbeda dari penelitian ini yang menyoroti konsep belajar sambil bermain dari sudut pandang psikologi. Kedua, studi "Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa melalui Metode Belajar Sambil Bermain" menunjukkan usaha guru dalam membangun interaksi siswa, meski kuttab tidak menekankan permainan dalam interaksi. Tidak ada penelitian yang secara khusus membahas konsep belajar tanpa bermain, sementara penelitian tentang belajar sambil bermain sudah banyak.²

Ketiga Penelitian "Implementasi Pendidikan Adab di Kuttab Al-Fatih" membahas pendekatan tanpa unsur

permainan dalam belajar. Kuttab menekankan ketangguhan siswa dalam menghadapi kebosanan, membentuk generasi yang sabar dan tekun dalam membaca Alquran, menyetor hafalan, serta duduk tenang di majelis ilmu, sehingga kebosanan teratasi melalui kegigihan dan kesabaran dalam proses belajar adab.

Penelitian di Kuttab Al-Fatih Depok bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi konsep belajar tanpa bermain, (2) menganalisis dampaknya terhadap prestasi dan perkembangan siswa, serta (3) mengevaluasinya dari perspektif psikologi belajar kontemporer..

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis kritis untuk memahami konsep belajar tanpa bermain di Kuttab Al-Fatih. Metode kualitatif, menurut Sugiyono (2021), berlandaskan postpositivisme dan meneliti objek dalam kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama.³

Penelitian di Kuttab Al-Fatih Depok ini mengumpulkan data melalui: (1) wawancara semistruktur dengan guru dan koordinator untuk memahami pandangan mereka, (2)

² Rosarian, a. w., & dirgantoro, k. p. s. (2020). upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [teacher's efforts in building student interaction using a game based

learning method]. *johme: journal of holistic Mathematics Education*, 3(2), 146.

³ Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D: Vol. 444 hal; 24 cm* (Sutopo, Ed.; Ed.2. Cet.3). Alfabeta.

observasi partisipasi pasif pada kelas satu hingga tiga untuk mengamati penerapan konsep belajar tanpa bermain, dan (3) dokumentasi, termasuk analisis kurikulum, modul, dan laporan perkembangan siswa.⁴

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses dimulai dengan perencanaan, survei pendahuluan, dan kajian literatur untuk memahami konteks penelitian. Setelahnya, instrumen penelitian dikembangkan untuk pengumpulan data lapangan. Data yang terkumpul direduksi, disusun, dan dipresentasikan untuk memudahkan penarikan kesimpulan.⁵

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai konsep belajar tanpa bermain di Kuttab Al-Fatih dilakukan melalui observasi partisipatif pasif, wawancara, dan studi dokumentasi pada siswa usia 5-8 tahun. Wawancara dilakukan dengan empat guru Kuttab awal, diantaranya: Nisa Syem (NS), Hasiyifa (H), dan satu koordinator kuttab awal, Dierado Platiana (DP) yang dilaksanakan dalam rentang tanggal 29 april sampai 21 mei 2024.

1. Konsep Belajar Tanpa Bermain di Lembaga Kuttab Al-Fatih

a. Tidak ada *ice breaking* dalam rangkaian Pembelajaran

Dari pengamatan pada 29 April hingga 21 Mei 2024, peneliti menemukan bahwa Kuttab Al-Fatih tidak menggunakan *ice breaking* seperti nyanyian atau tepuk tangan untuk mengatasi kejenuhan siswa, sesuai dengan pandangan Budi Ashari, konseptor Kuttab. Menurut Ashari, *ice breaking* hanya memberikan solusi sementara karena kejenuhan siswa akan kembali setelahnya. Banyak guru mengikuti pelatihan *ice breaking*, meski berbayar, untuk menambah variasi, tetapi efektivitasnya dianggap rendah karena hanya mengatasi kejenuhan secara sesaat tanpa menyentuh akar masalah fokus dan motivasi belajar siswa.

b. Duduk tenang dalam Majelis Ilmu

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa saat siswa selesai dengan tugas atau guru tidak mengajar, mereka dibiarkan berinteraksi dengan teman atau bermain dengan benda di sekitarnya,

⁴ Diningsih, r., haryanto, e., & sulistiyo, u. (2021). penggunaan whatsapp sebagai media pembelajaran online pada saat pandemi coronavirus di kelas v sdn 169/x pandan makmur. *jurnal pendidikan tematik dikdas*, 6(1), 14–23

⁵ Thalib, m. a. (2022). pelatihan analisis data model miles dan huberman untuk riset akuntansi budaya. *madani: jurnal pengabdian ilmiah*, 5(1), 23–33.

asalkan tidak melanggar etika atau mengganggu orang lain. Menurut DP, bermain sesekali adalah hal wajar bagi anak, namun peran guru sangat penting untuk mengarahkan mereka di majelis ilmu. Guru terus mengingatkan pentingnya sabar, dengan membandingkan pendidikan dengan menanam benih, di mana hasilnya berbeda untuk setiap anak. Di akhir penjelasan, guru memberi pujian kepada siswa yang sabar dan mengingatkan pentingnya bersabar, dengan harapan mendapatkan pahala dan kenikmatan dari Allah.

DP menekankan pentingnya peran guru dalam mengarahkan anak-anak selama pembelajaran, termasuk dalam "majelis ilmu." Meskipun bermain sesekali wajar, guru bertanggung jawab mengarahkan perilaku yang tepat. DP mengibaratkan pendidikan dengan menanam benih, di mana hasilnya tidak langsung terlihat dan setiap anak berkembang dengan cara yang berbeda. Pengamatan menunjukkan bahwa guru sering memberi pujian kepada siswa yang sabar dan disiplin, serta memberikan motivasi agama, seperti mengingatkan bahwa "orang yang sabar akan mendapatkan pahala dan kenikmatan dari Allah." Pendidikan di Kuttab mengajarkan nilai-nilai seperti sabar,

disiplin, dan spiritualitas, selain materi akademis.

c. Pemisahan Antar Waktu Belajar dan Bermain

Bermain dan belajar adalah dua aktivitas yang dilakukan pada waktu berbeda. Modul Kuttab satu menyatakan bahwa anak-anak harus diberi waktu bermain yang mendukung pertumbuhan fisik, akal, dan jiwa mereka, dengan permainan yang aktif, menyenangkan, dan aman. Menurut DP, waktu bermain diberikan ketika guru tidak mengajar atau siswa telah menyelesaikan tugas. Pengamatan di kelas Kuttab Awal tiga menunjukkan bahwa siswa dapat bermain meski bukan saat istirahat, selama pengawasan guru. Jika aktivitas bermain menyimpang dari nilai moral, guru akan memberikan pengertian kepada siswa.

2. Analisis Dampak Penerapan Konsep Belajar Tanpa Bermain terhadap Prestasi dan Perkembangan Siswa

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan prestasi belajar dan perkembangan siswa. Di kelas 1, siswa sudah dapat membaca huruf alfabet dan menghafal surah pendek; di kelas 2, mereka dapat menghafal surah panjang dan membaca kalimat bahasa Indonesia dengan lancar; dan di kelas 3, siswa mulai bisa membaca al-

Qur'an secara perlahan dan menghafal surah dalam juz 29. Dalam perkembangan perilaku, siswa menunjukkan perilaku positif seperti duduk tenang dan tertib, meski ada yang terkadang menyela. Selain itu, siswa menunjukkan perilaku positif seperti salat berjamaah dan mencuci piring secara mandiri.



3. Evaluasi Penerapan Konsep Belajar Tanpa Bermain dalam Perspektif Psikologi Belajar Kontemporer.

Evaluasi pendekatan 'belajar tanpa unsur bermain' di Kuttab Al-Fatih perlu dilakukan dengan melihat bagaimana pendekatan tersebut mendefinisikan dan memisahkan unsur bermain dari proses belajar, untuk memahami apakah mereka menghilangkan elemen bermain atau mengintegrasikannya

secara tidak konvensional namun tetap mendukung pembelajaran..

a. Teori Sosiokultural

Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi sosial, dengan bermain sebagai sarana penting untuk mengeksplorasi peran dan aturan sosial. Bermain membantu anak-anak melampaui Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) mereka, menguji ide dan keterampilan baru dalam lingkungan yang aman, serta memperluas kapasitas belajar melalui bimbingan dan interaksi sosial.⁶

Kuttab Al-Fatih menerapkan pendekatan pembelajaran kreatif dan partisipatif, termasuk kegiatan halaqah dan seni peran. Dalam halaqah, siswa duduk dalam lingkaran dengan guru, menciptakan lingkungan terstruktur namun fleksibel. Selain itu, kegiatan bermain peran seperti drama juga diterapkan, di mana siswa dan guru berperan aktif, seperti pada acara penyambutan siswa baru. Pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kolaboratif.

⁶ Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138.

b. Teori Pembelajaran Konstruktivis

Bruner menganggap pembelajaran sebagai proses aktif di mana anak-anak membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan pengalaman. Bermain memberi kesempatan untuk bereksperimen dengan konsep baru dan memahami dunia secara kreatif. Bruner juga menekankan pentingnya dukungan atau 'scaffolding' dalam pembelajaran, di mana bantuan orang dewasa atau teman sebaya membantu anak-anak mengatasi tugas yang melebihi kemampuan mereka, memfasilitasi pembelajaran lebih lanjut.⁷

Di Kuttab Al-Fatih, halaqah dan pembelajaran berbasis cerita Al-Qur'an membantu siswa memahami konsep agama dan moral. Pembelajaran yang mengintegrasikan Al-Qur'an dengan mata pelajaran umum, seperti dalam kegiatan murofaqot, mencerminkan pendekatan konstruktivis. Menurut NS, murofaqot adalah gabungan mata pelajaran seperti matematika, IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia, namun porsi lebih kecil dibandingkan dengan kurikulum utama, yaitu Iman dan Al-Qur'an, yang diambil dari ayat-ayat untuk memperdalam iman sesuai tema modul.

Di Kuttab Al-Fatih, pembelajaran "murofaqot" mengintegrasikan mata pelajaran umum seperti matematika, IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia dengan kurikulum utama Iman dan Quran. Murofaqot berfungsi sebagai pelengkap dengan porsi yang lebih kecil, dan materi diambil dari ayat-ayat Al-Qur'an sesuai dengan tema spiritual. Pendekatan ini menghubungkan ilmu pengetahuan umum dengan nilai keagamaan, memungkinkan siswa memahami keterkaitan antara ilmu dunia dan ajaran agama dalam pembelajaran yang holistik dan bermakna.

Dalam pelaksanaan murofaqot, guru memilih satu tema ayat Al-Qur'an dan membahas kandungan ayat tersebut secara dominan. Misalnya, pada QS. Al-Qadr, materi dan cara penyampaiannya dijelaskan kepada siswa oleh guru.

Tema	Tata Surya
Sub Tema	Bulan (Bulan hitungan waktu)
QS. Al-Qadr: 3	لَيْلَةُ الْقَدْرِ هَ خَيْرٌ مِنْ أَلْفِ شَهْرٍ "Malam kemuliaan itu lebih baik dari seribu bulan"

Siswa membentuk halaqah, kemudian guru menceritakan kebesaran Tuhan tentang tata surya, diikuti dengan dialog

⁷ Kusmaryono, I., & Wijayanti, D. (2020). Tinjauan Sistematis: Strategis Scaffolding Pada Pembelajaran

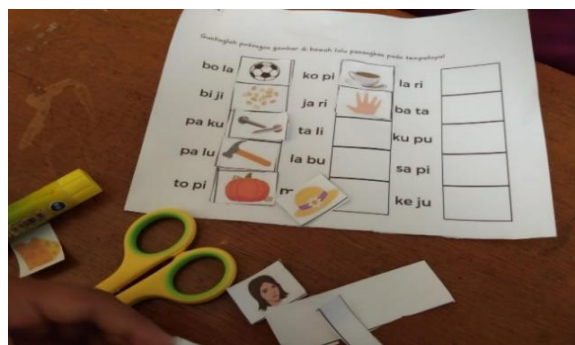
Matematika. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 102–117.

untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif. Beberapa tembok kelas dihias dengan gambaran benda langit untuk memperkuat imajinasi siswa. Guru juga menjelaskan cara menentukan 1 Syawal dengan melihat bentuk bulan, yang jika bulat penuh, menandakan hari Idul Fitri.

c. Teori Kecerdasan Majemuk

Gardner menyatakan bahwa manusia memiliki berbagai jenis kecerdasan, seperti linguistik, logika-matematika, kinestetik, dan interpersonal. Bermain menjadi medium yang membantu anak mengembangkan kecerdasan-kecerdasan ini, seperti permainan fisik untuk kecerdasan kinestetik dan permainan sosial untuk kecerdasan interpersonal, yang memperkaya pembelajaran mereka.⁸

Berdasarkan pengamatan, dalam pembelajaran, guru mengajak siswa menggunakan kemampuan motorik, seperti menggunting kertas dan menempelkannya pada gambar. Siswa terlihat antusias dan menyatakan bahwa kegiatan tersebut "seru".



d. Pentingnya Bermain

Elkind, dalam bukunya "The Power of Play," menyatakan bahwa bermain penting untuk perkembangan anak, karena membantu mereka memahami dunia, mengembangkan kreativitas, dan memecahkan masalah. Bermain memberikan ruang belajar yang mendukung, meningkatkan kemampuan anak untuk memahami dan mengingat informasi.⁹

Menurut wawancara dengan (H), guru kelas tiga, siswa diperbolehkan bermain di luar kelas meskipun belum istirahat, jika mereka menyelesaikan tugas lebih cepat dari waktu yang ditentukan. Hal ini dianggap sebagai 'reward' bagi mereka atas penyelesaian tugas yang cepat.

⁸ Santoso, T. R. et al. (2023). Kinesthetic Intelligence pada Anak Usia Dini : Permasalahan dan Solusinya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2547–2556.

⁹ Desi Sukma Puspita Sari. (2022). Melatih Regulasi Emosi Pada Anak Pra Sekolah Dengan Bermain: Literature Review. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(1), 14–20.

Kuttab Al-Fatih mengutamakan keseimbangan antara disiplin dan kebebasan dalam pembelajaran, dengan fokus pada pengajaran yang minim elemen permainan dan ice breaking. Waktu bermain yang terstruktur dan diawasi bertujuan menjaga fokus siswa, sambil tetap memberi ruang untuk aktivitas fisik dan sosial. Menurut Budi Ashari, pendiri Kuttab Al-Fatih, ice breaking hanya solusi sementara dan tidak efektif untuk meningkatkan fokus jangka panjang, sehingga pendekatan ini lebih menekankan metode yang mendalam dan berkelanjutan.

Suharsimi Arikunto (2021) dalam bukunya 'Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan' menyatakan bahwa ice breaking hanya memberikan efek sementara untuk mengatasi kebosanan. Arikunto menyarankan agar fokus dialihkan pada teknik pengajaran yang bervariasi dan materi yang menarik agar siswa tetap terlibat dan fokus dalam belajar.¹⁰ Fauzan dan Purwanto (2019) dalam penelitian mereka menemukan bahwa meskipun ice breaking dapat menciptakan suasana belajar yang santai, dampak jangka panjangnya terhadap prestasi akademik siswa tidak signifikan. Mereka menyarankan

penggunaan strategi pengajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan untuk mempertahankan perhatian siswa secara efektif.¹¹

Pendekatan Kuttab Al-Fatih yang menghindari ice breaking bertujuan mengatasi kejenuhan siswa dengan fokus pada pembentukan disiplin dan keseriusan dalam belajar, serta menekankan strategi pengajaran yang berkelanjutan dan bervariasi.

Mukhlis (2016) menyatakan bahwa ketenangan dan disiplin penting untuk hasil belajar optimal, dengan nilai-nilai seperti sabar dan adab sebagai dasar pembentukan karakter dalam pendidikan Islam.¹² Wiyani (2015) menyatakan bahwa mendidik anak untuk duduk tenang dan sabar membantu mengembangkan kontrol diri dan perhatian, yang penting untuk keberhasilan akademik. Nasution menekankan bahwa sikap sabar adalah keterampilan yang harus dilatih terus-menerus dalam pembentukan karakter positif siswa.¹³

Menurut Mulyasa (2020), tujuan utama pendidikan adalah tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk

¹⁰ Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.

¹¹ Fauzan, R. & Purwanto, A. (2019). Efektivitas Ice Breaking dalam Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 45-60.

¹² Mukhlis. (2016). *Pendidikan Islam: Konsep dan Implementasi*. Remaja Rosdakarya.

¹³ Wiyani, M. I. and N. A. (2015). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.

karakter siswa yang positif.¹⁴ Pendidikan karakter mencakup nilai-nilai seperti kedisiplinan, kesabaran, dan tanggung jawab, yang penting untuk membentuk siswa yang beretika dan berperilaku baik. Menurut Siregar (2022), pembentukan karakter membantu siswa mencapai kesuksesan akademis dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan dengan sikap positif.¹⁵

Pendekatan Kuttab Al-Fatih menekankan pentingnya ketenangan, kesabaran, dan disiplin dalam pembentukan karakter siswa, dengan memberikan waktu bermain setelah tugas selesai. Meskipun bermain dan belajar dipisahkan, Kuttab memastikan bahwa kedua aktivitas ini memiliki waktu yang seimbang. Sistem ini mengutamakan nilai moral dalam proses pembelajaran dan memberi siswa waktu untuk rileks di antara pergantian materi. Indarwati & Sutrisno (2023) juga menekankan bahwa bermain adalah bagian penting dalam pendidikan anak-anak.¹⁶ Bermain penting untuk perkembangan karakter anak, karena melibatkan interaksi sosial yang membutuhkan kesabaran,

kerjasama, dan kontrol diri. Prasetya (2021) menekankan bahwa bermain yang terintegrasi dalam pembelajaran membantu anak belajar secara alami dan kontekstual.¹⁷

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan prestasi akademik siswa di kelas 1, 2, dan 3. Siswa kelas 1 mampu membaca alfabet dan menghafal surah pendek, kelas 2 bisa menghafal surah panjang, membaca kalimat bahasa Indonesia lancar, dan membaca tulisan Arab tanpa mengeja, sementara kelas 3 dapat membaca Al-Qur'an perlahan, menghafal surah dari juz 29, dan menjelaskan ayat tanpa buku.

Pananrangi (2017) dalam bukunya 'Manajemen Pendidikan' menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang minim gangguan, termasuk sedikitnya permainan, dapat meningkatkan fokus siswa dan memperbaiki kemampuan membaca serta pemahaman akademik mereka.¹⁸ Hidayat menekankan bahwa kemampuan menghafal Al-Qur'an dan literasi dasar pada usia dini harus dibangun melalui pendekatan pendidikan disiplin, dengan lingkungan belajar yang serius dan terstruktur untuk

¹⁴ Mulyasa, E. (2020). *Managemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.

¹⁵ Siregar, M. I. (2022). *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 9 No. 2, Juli-Desember 2022 (Vol. 9, Issue 2).

¹⁶ Indarwati, & Sutrisno. (2023). *Pendidikan Anak*

Usia Dini (Issue November). Kurnia Pustaka.

¹⁷ Prasetya, A. E. (2021). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif dan Menyenangkan*. GUEPEDIA.

¹⁸ Pananrangi, A. R. (2017). *Managemen Pendidikan*. Media Perkasa.

mengembangkan keterampilan akademik yang kuat.¹⁹

Fahmi menekankan bahwa pengajaran disiplin dan ketenangan di kelas adalah kunci untuk mengembangkan kontrol diri dan sikap positif, yang merupakan bagian integral dari pendidikan karakter yang efektif.²⁰ Keterlibatan orang tua sangat penting dalam membantu anak beradaptasi dengan aturan dan nilai-nilai sekolah, sehingga siswa yang mendapat dukungan orang tua cenderung mempertahankan perilaku positif dalam lingkungan belajar yang terstruktur.²¹

Siswa di Kuttab Al-Fatih menunjukkan perilaku positif seperti salat berjamaah dan mencuci piring sendiri dengan tertib, meskipun masih berusia 5-8 tahun. Kegiatan rutin ini mengembangkan disiplin, tanggung jawab, dan kemandirian. Rohman dan Yusri berpendapat bahwa kegiatan keagamaan dan tanggung jawab rumah tangga membantu menanamkan nilai moral, etika, kerja keras, dan kebersamaan pada anak-anak.²²

Analisis pendekatan 'belajar tanpa unsur bermain' di Kuttab Al-Fatih perlu melihat

bagaimana elemen bermain dipisahkan atau diintegrasikan dalam proses belajar. Evaluasi ini akan menentukan apakah pendekatan tersebut menghilangkan unsur bermain atau menerapkannya dengan cara yang mendukung pembelajaran, berdasarkan teori psikologi kontemporer.

1. Teori Sosiokultural

Lev Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif anak terjadi melalui interaksi sosial dan bermain, yang memungkinkan eksplorasi peran dan aturan sosial dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Di Kuttab Al-Fatih, konsep ini diterapkan melalui halaqah dan bermain seni peran, di mana siswa berinteraksi dalam lingkungan yang terstruktur namun fleksibel, mengambil tanggung jawab dan kemandirian. Kegiatan ini mencerminkan teori Vygotsky tentang belajar dalam konteks sosial.²³ Kegiatan bermain peran di Kuttab Al-Fatih, seperti membuat skenario dan tampil, memberi anak kesempatan mengeksplorasi peran sosial dan

¹⁹ Kholis, M. et al. (2023). Zahrawain: Strategi Program Hafalan Al-Qur'an Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1776–1786.

²⁰ Setyaningsih, D., & Nurmalia, L. (2021). *Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Literatur Calon Pendidik* (: Lutfiana Al Kholifatunnisa (ed.); 1st ed.). SIP Publishing

²¹ Khusniyah, T. W. K. et al. (2023). Keterlibatan Orang Tua Dan Kerjasama Sekolah Dalam Pendidikan

Siswa Sekolah Dasar: Studi Kepustakaan. *Progres Pendidikan*, 4(3), 193–199.

²² Yusri, N. et al. (2023). Peran Penting Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 12.

²³ Langemeyer, I. (2023). Beyond the concept of "Gestalten" – Kurt Lewin and Lev Semënovic Vygotsky as methodologically related. *Gestalt Theory*, 45(3), 287–300.

mengembangkan keterampilan sosial serta kognitif, sejalan dengan pandangan Vygotsky. Meskipun Kuttab Al-Fatih menerapkan 'belajar tanpa unsur bermain', elemen bermain tetap ada dalam interaksi sosial dan halaqah, yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa. Ini menunjukkan bahwa mereka mengintegrasikan unsur bermain dengan cara yang mendukung pembelajaran sesuai teori sosiokultural.

2. Teori Pembelajaran Konstruktivis

Jerome Bruner berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana anak-anak membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan pengalaman. Bermain memberi kesempatan bereksperimen dengan konsep baru, sementara 'scaffolding' memberikan dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya dalam proses belajar.²⁴

Di Kuttab Al-Fatih, halaqah dan pembelajaran berbasis cerita dari Al-Qur'an membantu siswa memahami konsep agama dan moral secara aktif dan partisipatif. Pembelajaran ini melibatkan diskusi dan visualisasi, seperti dalam tema tata surya, yang membangkitkan imajinasi

siswa. Pendekatan ini mendukung eksplorasi dan pemahaman mendalam, sesuai dengan prinsip konstruktivis, meskipun tidak secara eksplisit disebut sebagai 'bermain'.

2. Teori Kecerdasan Majemuk

Howard Gardner menyatakan bahwa manusia memiliki berbagai jenis kecerdasan, seperti linguistik, logika-matematika, kinestetik, dan interpersonal. Bermain memungkinkan anak-anak mengembangkan kecerdasan ini melalui pengalaman yang beragam.²⁵

Di Kuttab Al-Fatih, kegiatan motorik seperti menggunting dan menempelkan kertas mengembangkan kecerdasan kinestetik siswa. Meskipun tidak dikategorikan sebagai "bermain", kegiatan ini mendukung perkembangan kecerdasan majemuk dengan memberikan pengalaman belajar yang beragam dan melibatkan kreativitas siswa.

3. Pentingnya Bermain

David Elkind dalam bukunya "The Power of Play" menyatakan bahwa bermain penting untuk perkembangan anak, membantu mereka memahami dunia, mengembangkan kreativitas,

²⁴ Kusmaryono, I., & Wijayanti, D. (2020). Tinjauan Sistematis: Strategis Scaffolding Pada Pembelajaran Matematika. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 102–117.

²⁵ Mustika, S. (2020). *Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence)* (p. 20). Universitas Negeri Yogyakarta.

memecahkan masalah, mengurangi stres, dan meningkatkan motivasi belajar dalam lingkungan yang mendukung.²⁶

Di Kuttab Al-Fatih, siswa diberi waktu bermain sebagai reward setelah menyelesaikan tugas lebih cepat, yang membantu mereka bersosialisasi dan menghilangkan stres. Pendekatan ini menunjukkan bahwa meskipun tampak menghindari unsur bermain, Kuttab Al-Fatih mengintegrasikan elemen bermain secara terstruktur melalui halaqah, pembelajaran berbasis cerita, dan kesempatan bermain. Pendekatan ini mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa, sejalan dengan teori Elkind tentang pentingnya bermain dalam proses belajar..

C. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun Kuttab Al-Fatih tampaknya menghindari unsur bermain dalam pembelajaran, mereka sebenarnya mengintegrasikan elemen-elemen yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa secara terstruktur. Pendekatan ini menggabungkan prinsip konstruktivis,

sosiokultural, dan kecerdasan majemuk, yang tercermin dalam peningkatan prestasi akademik, kedisiplinan, dan kemandirian siswa. Meskipun penelitian ini terbatas pada pengamatan waktu dan situasi tertentu, fenomena lulusan yang menghafal hingga 7 juz Al-Qur'an membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai metode efektif dalam pendidikan hafalan Al-Qur'an di Kuttab Al-Fatih..

DAFTAR PUSTAKA

- Mukhlis. (2016). *Pendidikan Islam: Konsep dan Implementasi*. Remaja Rosdakarya.
- Wiyani, M. I. and N. A. (2015). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa, E. (2020). *Managemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Indarwati, & Sutrisno. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini* (Issue November). Kurnia Pustaka.
- Prasetya, A. E. (2021). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif dan Menyenangkan*. GUEPEDIA.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Fauzan, R. & Purwanto, A. (2019). Efektivitas Ice Breaking dalam Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 45-60.
- Pananrangi, A. R. (2017). *Managemen Pendidikan*. Media Perkasa.
- Kholis, M. et al. (2023). Zahrawain: Strategi Program Hafalan Al-Qur'an

²⁶ Putry Agung, Y. D. A. (2018). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung Putry Agung STKIP Al Islam Tunas

Bangsa , Bandar Lampung Yulistyas Dwi Asmira STKIP Al Islam Tunas Bangsa. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139–158

- Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1776–1786.
- Setiyaningsih, D., & Nurmalia, L. (2021). *Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Literatur Calon Pendidik* (: Lutfiana Al Kholifatunnisa (ed.); 1st ed.). SIP Publishing
- Khusniyah, T. W. K. et al. (2023). Keterlibatan Orang Tua Dan Kerjasama Sekolah Dalam Pendidikan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kepustakaan. *Progres Pendidikan*, 4(3), 193–199.
- Lailaturrahmawati, L. et al. (2023). Implementasi Pembiasaan Shalat Berjama'ah Dalam Membentuk Karakter Kedisiplinan Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 89–96.
- Yusri, N. et al. (2023). Peran Penting Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 12.
- Mustika, S. (2020). *Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence)* (p. 20). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putry Agung, Y. D. A. (2018). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung Putry Agung STKIP Al Islam Tunas Bangsa , Bandar Lampung Yulistyas Dwi Asmira STKIP Al Islam Tunas Bangsa. *Jurnal Caksa-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139–158
- Desi Sukma Puspita Sari. (2022). Melatih Regulasi Emosi Pada Anak Pra Sekolah Dengan Bermain: Literature Review. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(1), 14–20.
- Diningsih, R., Haryanto, E., & Sulistiyo, U. (2021). Penggunaan whatsapp sebagai media pembelajaran online pada saat pandemi coronavirus di kelas v sdn 169/x pandan makmur. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 6(1), 14–23.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138.
- Ifendi, M. (2021). Kuttab dalam lintasan sejarah : dari masa pembinaan hingga kejayaan pendidikan islam (570 m-1258 m). *At-ta'dib: jurnal ilmiah prodi pendidikan agama islam*, 27.
- Khoiriyah, N., & Anshori, I. (2021). Implementasi pendidikan adab di kuttab al fatih sidoarjo. Dalam *El Wasathiya* (Vol. 9, Nomor 1).
- Kusmaryono, I., & Wijayanti, D. (2020). Tinjauan Sistematis: Strategis Scaffolding Pada Pembelajaran Matematika. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 102–117.
- Langemeyer, I. (2023). Beyond the concept of “Gestalten” – Kurt Lewin and Lev Semënovic Vygotsky as methodologically related. *Gestalt Theory*, 45(3), 287–300.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts In Building Student Interaction Using A Game Based Learning Method]. *Johme: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146.
- Santoso, T. R., Saefy, U. M., Hasani, S., Ardiati, S. S., & Rahayu, R. (2023). Kinesthetic Intelligence pada Anak Usia Dini: Permasalahan dan Solusinya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2547–2556.
- Saugi, W. (2020). Implementation of Curriculum Kuttab Al-Fatih on Children at an Early Age. *Jurnal*

- Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 70.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D: Vol. 444 hal; 24 cm* (Sutopo, Ed.; Ed.2. Cet.3). Alfabeta.
- Thalib, M. A. (2022). PELATIHAN ANALISIS DATA MODEL MILES DAN HUBERMAN UNTUK RISET AKUNTANSI BUDAYA. *Madani: Jurnal Pengabdian Ilmiah*, 5(1), 23–33.
- Zosh, J. N. ., Hopkins, Emily., Jensen, Hanne., Liu, Claire., Neale, Dave., Hirsh-Pasek, Kathy., Solis, Lynneth., & Whitebread, David. (2017). *Learning through play : a review of the evidence*. LEGO Foundation.