
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK MELALUI METODE BERMAIN MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DI KELOMPOK B

Ala Laela¹, Ema Aprianti²

¹ TK Pelita , Cicendo, Bandung ,Indonesia

² IKIP SILIWANGI, Cimahi, Indonesia

¹alalaela82@gmail.com, ²emaaprianti88@gmail.com

ABSTRACT

This study discusses the low learning interest of children in group B in one kindergarten in Bandung. This study uses the playing method using educational games. The purpose of this research is to know the use of educational game tools to increase the interest of learning Children in Group B. This research is a class action research conducted with twice the research cycle. The study subject amounted to 14 children consisting of 7 males and 7 females. Based on the results The study gained a 36% increase cycle results in cycle II to 79%. Thus, it can be concluded that the learning interest of children can be improved through the educational game tools in group B.

Keywords: Learning Interests, Educational Game Tools, Play Method

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang rendahnya minat belajar anak pada kelompok B di salah satu TK di Bandung. Penelitian ini memakai metode bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif untuk meningkatkan minat belajar anak di Kelompok B. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua kali siklus penelitian. Subjek penelitian berjumlah 14 anak terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil siklus I 36% meningkat pada siklus II menjadi 79%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak dapat ditingkatkan melalui alat permainan edukatif di kelompok B.

Kata Kunci: Minat Belajar, Alat Permainan Edukatif , Metode bermain

PENDAHULUAN

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai usia 6 tahun yang memerlukan pembinaan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani. masa anak berusia dini adalah masa emas (*golden age*) dimana pada usia tersebut mengalami lompatan pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini bukan lagi ibarat kertas putih yang kosong namun ia ibarat kertas putih yang memiliki banyak potensi –potensi

yang akan tumbuh dan berkembang jika didukung dari lingkungan. Oleh karena itu untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak agar dapat tumbuh secara optimal perlu adanya stimulasi yang diberikan. karena anak merupakan individu yang unik tentu saja rangsangan pendidikannya pun harus berbeda. Kemudian kegiatan bermain juga harus menerapkan metode, strategi, sarana dan media belajar yang merangsang anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, untuk meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Slameto (1995:57) menerangkan minat adalah “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu “. minat merupakan sifat yang relative menetap pada diri seseorang. Olehnya itu guru PAUD hendaknya menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama kegiatan bermain. Rangsangan pendidikan mencakup semua aspek perkembangan anak, saat anak melakukan sesuatu sesungguhnya dia sedang mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasannya.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru yang mengajar di TK Pelita tersebut, belum dapat terpenuhi minat belajar bagi anak usia dini, khususnya di kelompok B. Salah satu yang menjadi masalah adalah anak-anak kelompok B TK Pelita Bandung belum menunjukkan

minat yang besar untuk belajar. Pembelajaran yang terjadi belum dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan harapan guru maupun tujuan dari pelaksanaan pembelajaran di kelompok B tersebut. Banyak faktor yang menjadi penyebab masalah minat belajar anak berkurang, salah satu diantaranya adalah karena keterbatasan alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dalam meningkatkan minat belajar anak. Alat permainan edukatif sebagai peralatan bermain yang mengandung nilai pendidikan yang dapat merangsang pertumbuhan otak, mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) yang dimiliki oleh anak. Alat permainan edukatif yang selama ini digunakan di Taman Kanak-kanak mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan kemampuan anak. Sebagaimana menurut Rahman (2010:22) “Penggunaan APE dalam pelaksanaan program PAUD mempunyai manfaat yang dapat dikemukakan sebagai berikut: 1) Membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak (moral dan agama, fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional). 2) Mendorong aktifitas bermain yang berkualitas dan munculnya bakat yang dimiliki anak.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik meningkatkan minat belajar anak kelompok B TK Pelita Bandung. Adapun rencana yang digunakan, yaitu melalui alat permainan edukatif. Hal ini menjadi pilihan mengingat dunia anak adalah bermain dan lebih khusus lagi, alat permainan banyak tersedia di sekitar lingkungan rumah atau sekolah, baik yang dibuat maupun yang dimanfaatkan. Perbaikan proses pembelajaran ini dilakukan sebagai salah satu cara meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak yang berdampak pada hasil belajar anak.

Oleh karena itu, maka peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul adalah “Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) di Kelompok B TK Pelita Bandung ”. Rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah apakah alat permainan edukatif (APE) dapat meningkatkan minat belajar anak di kelompok B TK Pelita Bandung ? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar anak melalui alat permainan edukatif (APE) di kelompok BTK Pelita Bandung.

METODOLOGI

Setting atau tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Pelita Bandung . Subyek penelitian ini, yaitu anak kelompok B berjumlah 14 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan desain penelitian yang mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Badrujuman & Hidayat, 2010:12). Di mana alur pelaksanaan dalam penelitian tindakan kelas ini dimulai dari (1) perencanaan, (2) tindakan (3) observasi dan (4) refleksi. Perencanaan yaitu 1) membuat skenario tindakan pembelajaran dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), 2) menyediakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar penilaian minat belajar anak, dan 3) menentukan penilaian sesuai dengan pedoman penilaian di Taman Kanak-kanak (MENDIKNAS, 2010:11).

= BSB

= BSH

= MB

= BB

Keterangan:

BSB= berekembang sangat baik

BSH= berkembang sesuai harapan

MB= mulai berkembang

BB= belum berkembang

Pelaksanaan yaitu melakukan kegiatan penelitian berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat disesuaikan dengan tema yang dipilih. Pelaksanaan ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui alat permainan edukatif (APE). Observasi yaitu mengamati aktivitas guru dan anak pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dan refleksi yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dan observasi, maka pada tahap terakhir melakukan refleksi untuk melihat kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan penelitian, Sehingga dengan kekurangan tersebut harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Jenis data yaitu data kualitatif yang diperoleh melalui hasil pengamatan seperti observasi dan penilaian terhadap minat belajar anak seperti minat anak menyebutkan bagianbagian rumah, membuat bentuk rumah dari balok, dan menyebutkan bentuk geonetri. Untuk mengetahui persentase keberhasilan tindakan, data diolah dengan menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Sudjiono (2012:43) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f =frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Banyaknya Individu

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

1. PRA TINDAKAN

Tabel 1 Hasil PraTindakan

No	Kategori	Aspek Yang di amati						Rata – rata	Persen %
		Menyebutkan bagian kereta api		Membuat bentuk kereta api dari balok		Menyebutkan bentuk geometri			
		f	%	f	%	f	%		
1	B S B	2	14	2	14	2	14	2	14
2	B S H	3	22	2	14	2	14	2	15
3	M B	2	14	4	29	3	22	3	22
4	B B	7	50	6	43	7	50	7	50
	J U M L A H	14	100	14	100	14	100	14	100

2. TINDAKAN SIKLUS I

Tabel 2 Hasil Tindakan Siklus I

No	Kategori	Aspek Yang di amati						Rata – rata	Persen
		Menyebutkan bagian kereta api		Membuat bentuk kereta api dari balok		Menyebutkan bentuk geometri			
		f	%	f	%	f	%		
1	B S B	6	44,4	4	36	5	20	5	29
2	B S H	3	21	5	29	3	21	4	36
3	M B	2	14	2	14	4	36	3	22

4	B B	3	21	3	21	2	14	2	14
	J U M L A H	14	100	14	100	14	100	14	100

3. TINDAKAN SIKLUS II

Tabel 3 Hasil Tindakan Siklus II

N o	K a t e g o r i	Aspek Yang di amati						Ra t a - r a t a	Per sen %
		Menyebutkan bagian kereta api		Membuat bentuk kereta api dari balok		Menyebutkan bentuk geometri			
		f	%	f	%	f	%		
1	B S B	11	79	11	79	11	79	11	78
2	B S H	1	7	2	13	1	7	1	7
3	M B	1	7	1	7	1	7	1	7
4	B B	1	7	1	7	1	7	1	7
	J U M L A H	14	100	14	100	14	100	14	100

PEMBAHASAN

1. PRA TINDAKAN

Pada aspek menyebutkan bagian-bagian Kereta api , 2 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api, 3 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api, 2 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak sudah dapat

menyebutkan 4 bagian kereta api, dan 7 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api. Pada aspek membuat bentuk kereta api dari balok, 2 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah mampu membuat bentuk kereta api dari balok dengan baik dan benar tanpa bantuan guru, 2 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak mampu membuat bentuk kereta api dari balok dengan bantuan guru, 4 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak mampu membuat bentuk kereta api dari balok melewati waktu yang diberikan, dan 6 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak belum mampu membuat bentuk kereta api dari balok.

Pada aspek menyebutkan bentuk geometri, 2 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah mampu menyebutkan 4 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga, 2 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak sudah mampu menyebutkan 3 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga, 3 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena sudah mampu menyebutkan 2 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga, dan 7 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena sudah mampu menyebutkan 1 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga.

Dengan demikian pada pra tindakan persentase keberhasilan tindakan berkembang sangat baik lebih kecil persentasenya dibandingkan dengan persentase belum berkembang. Hal ini kemungkinan disebabkan karena anak alat permainan edukatif yang digunakan belum bervariasi dan juga jumlah masih terbatas. Hal itulah yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran untuk melakukan tindakan siklus I dengan menggunakan metode tanya jawab yang terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak tentang nilai agama.

2. TINDAKAN SIKLUS I

Pada aspek menyebutkan bagian-bagian kereta api, 6 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api, 3 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api, 2 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api, dan 3 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api. Pada aspek membuat bentuk kereta api dari balok, 4 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah mampu membuat bentuk kereta api dari balok dengan baik dan benar tanpa bantuan guru, 5 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak mampu membuat bentuk kereta api dari balok dengan bantuan guru, 2 anak yang

masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak mampu membuat bentuk kereta api dari balok melewati waktu yang diberikan, dan 3 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak belum mampu membuat bentuk kereta api dari balok.

Pada aspek menyebutkan bentuk geometri, 5 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah mampu menyebutkan 4 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga, 3 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak sudah mampu menyebutkan 3 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga, 4 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena sudah mampu menyebutkan 2 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga, dan 2 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena sudah mampu menyebutkan 1 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga.

Dengan demikian persentase tindakan siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pada pra tindakan. Hal ini disebabkan karena guru telah menyediakan alat permainan edukatif yang bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Akan tetapi dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini, masih ada sekitar 2 anak yang belum berkembang. Hal ini kemungkinan disebabkan karena ada guru lain (teman sejawat sebagai pengamat) yang ikut masuk dalam kelas sehingga mempengaruhi aktivitas anak yang kurang memiliki keberanian, sehingga

mempengaruhi minat belajar anak. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada tindakan siklus II.

3. TINDAKAN SIKLUS II

Pada aspek menyebutkan bagian-bagian kereta api, 11 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api, 1 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api, 1 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api, dan 1 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian kereta api. Pada aspek membuat bentuk kereta api dari balok, 11 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah mampu membuat bentuk kereta api dari balok dengan baik dan benar tanpa bantuan guru, 1 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak mampu membuat bentuk kereta api dari balok dengan bantuan guru, 1 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak mampu membuat bentuk kereta api dari balok melewati waktu yang diberikan, dan 1 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak belum mampu membuat bentuk kereta api dari balok.

Pada aspek menyebutkan bentuk geometri, 11 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah mampu menyebutkan

4 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga, 1 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak sudah mampu menyebutkan 3 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga, 1 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena sudah mampu menyebutkan 2 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga, dan 1 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena sudah mampu menyebutkan 1 bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran, dan segitiga.

Dengan demikian terjadi peningkatan dari tindakan siklus I ke tindakan siklus II. Hal ini terlihat pada perolehan persentase tindakan siklus II dalam kategori berkembang sangat baik lebih besar persentasenya dibandingkan persentase kategori belum berkembang. Hal ini disebabkan karena anak sudah tertarik atau berminat terhadap alat permainan edukatif yang disediakan oleh guru. Dalam penelitian ini sampai pada tindakan siklus II masih terdapat 1 anak yang belum berkembang, hal ini karena anak tersebut merupakan anak yang sangat pemalu dan kurang memiliki keberanian dalam banyak kemampuan. Namun hal ini bukan berarti anak tersebut tidak memiliki kemampuan sama sekali hanya saja belum maksimal. Oleh karena itu, peneliti dengan teman sejawat memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus III, karena anak yang belum berkembang persentasenya sangat kecil. Sehingga penelitian tindakan kelas ini sudah bisa dikatakan berhasil dengan baik karena telah dapat

memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak dengan meningkatnya minat belajar anak pada beberapa kemampuan yang telah berhasil diamati.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian adalah terjadinya peningkatan minat belajar anak di kelompok B TK Pelita Bandung. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada siklus I 36% menjadi 79% kategori berkembang sangat baik atau rata-rata peningkatan sebesar 43% dari masing-masing aspek yang diamati.

DAFTAR RUJUKAN

- Badrujaman, A., & Hidayat, D. R. (2010). *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas*. Jakarta: Trans Info Media.
- MENDIKNAS. (2010). *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- PERMENDIKBUD 137 tahun 2014 Tentang standar Nasional PAUD.
- Rahman, S.A. (2010) *Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD*. Palu: Tadulako University Press.
- Sudjiono, A. (2012). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.