

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DI KELOMPOK A TK PERTIWI DONGGALA

Suryani¹

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian adalah rendahnya minat belajar anak kelompok A TK Pertiwi Donggala? Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan minat belajar anak melalui alat permainan edukatif di kelompok A TK Pertiwi Donggala. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian berjumlah 14 anak terdiri dari 8 laki-laki dan 6 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 A TK Pertiwi Palu.

Kata Kunci: Minat Belajar, Alat Permainan Edukatif

PENDAHULUAN

Prinsip pendidikan anak usia dini selalu berorientasi pada kebutuhan anak secara individu, karena anak merupakan individu yang unik tentu saja rangsangan pendidikannya pun harus berbeda. Selanjutnya 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. 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 Pertiwi Donggala tersebut, belum dapat terpenuhi minat belajar bagi anak usia dini, khususnya di kelompok A. Salah satu yang menjadi masalah adalah anak-anak kelompok A TK Pertiwi Donggala 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 A tersebut. Banyak faktor yang menjadi penyebab masalah minat belajar anak berkurang, salah satu diantaranya adalah karena keterbatasan alat permainan

¹ Mahasiswa Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, No. Stambuk: A 451 09 024.

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 Shofyatun (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 A TK Pertiwi Donggala. 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 A TK Pertiwi Donggala”. Rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah apakah alat permainan edukatif (APE) dapat meningkatkan minat belajar anak di kelompok A TK Pertiwi Donggala? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar anak melalui alat permainan edukatif (APE) di kelompok A TK Pertiwi Donggala.

METODE PENELITIAN

Setting atau tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi Donggala. Subyek penelitian ini, yaitu anak kelompok A 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 Aip Badrujaman dan Dede Rahmat 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 Kegiatan Harian (RKH), 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).

☆ ☆ ☆ ☆	= Berkembang Sangat Baik
☆ ☆ ☆	= Berkembang Sesuai Harapan
☆ ☆	= Mulai Berkembang
☆	= Belum Berkembang

Pelaksanaan yaitu melakukan kegiatan penelitian berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) 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 bagian-bagian rumah, membuat bentuk rumah dari balok, dan menyebutkan bentuk geometri. Untuk mengetahui persentase keberhasilan tindakan, data diolah dengan menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Anas Sudijono (2012:43) sebagai berikut:

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

Keterangan: P = Angka Persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Banyaknya Individu

HASIL PENELITIAN

1. PRA TINDAKAN

Tabel 1 Hasil Pra Tindakan

No	Kategori	Aspek Yang Diamati						Rata-rata	%
		Menyebutkan bagian-bagian rumah		Membuat bentuk rumah dari balok		Menyebutkan bentuk geometri			
		F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik	2	14	2	14	2	14	2	14
2	Berkembang Sesuai Harapan	3	22	2	14	2	14	2	15
3	Mulai Berkembang	2	14	4	29	3	22	3	22
4	Belum Berkembang	7	50	6	43	7	50	7	50
Jumlah		14	100	14	100	14	100	14	100

2. TINDAKAN SIKLUS I

Tabel 2 Hasil Tindakan Siklus I

No	Kategori	Aspek Yang Diamati						Rata-rata	%
		Menyebutkan bagian-bagian rumah		Membuat bentuk rumah dari balok		Menyebutkan bentuk geometri			
		F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik	6	44	4	36	5	29	5	29
2	Berkembang Sesuai Harapan	3	21	5	29	3	21	4	36
3	Mulai Berkembang	2	14	2	14	4	36	3	21
4	Belum Berkembang	3	21	3	21	2	14	2	14
Jumlah		14	100	14	100	14	100	14	100

3. TINDAKAN SIKLUS II

Tabel 3 Hasil Tindakan Siklus II

No	Kategori	Aspek Yang Diamati						Rata-rata	%
		Menyebutkan bagian-bagian rumah		Membuat bentuk rumah dari balok		Menyebutkan bentuk geometri			
		F	%	F	%	F	%		
1	Berkembang Sangat Baik	11	79	11	79	11	79	11	79
2	Berkembang Sesuai Harapan	1	7	2	13	1	7	1	7
3	Mulai Berkembang	1	7	1	7	1	7	1	7
4	Belum Berkembang	1	7	1	7	1	7	1	7
Jumlah		14	100	14	100	14	100	14	100

PEMBAHASAN

1. PRA TINDAKAN

Pada aspek menyebutkan bagian-bagian rumah, 2 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah, 3 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah, 2 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah, dan 7 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah. Pada aspek membuat bentuk rumah dari balok, 2 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah mampu membuat bentuk rumah dari balok dengan baik dan benar tanpa bantuan guru, 2 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak mampu membuat bentuk rumah dari balok dengan bantuan guru, 4 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak mampu membuat bentuk rumah dari balok melewati waktu yang diberikan, dan 6 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak belum mampu membuat bentuk rumah 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 rumah, 6 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah, 3 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah, 2 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah, dan 3 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah. Pada aspek membuat bentuk rumah dari balok, 4 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah mampu membuat bentuk rumah dari balok dengan baik dan benar tanpa bantuan guru, 5 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak mampu membuat bentuk rumah dari balok dengan bantuan guru, 2 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak mampu membuat bentuk rumah dari balok melewati waktu yang diberikan, dan 3 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak belum mampu membuat bentuk rumah 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 rumah, 11 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah, 1 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah, 1 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah, dan 1 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak sudah dapat menyebutkan 4 bagian rumah. Pada aspek membuat bentuk rumah dari balok, 11 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik karena anak sudah mampu membuat bentuk rumah dari balok dengan baik dan benar tanpa bantuan guru, 1 anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan karena anak mampu membuat bentuk rumah dari balok dengan bantuan guru, 1 anak yang masuk dalam kategori Mulai Berkembang karena anak mampu membuat bentuk rumah dari balok melewati waktu yang diberikan, dan 1 anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang karena anak belum mampu membuat bentuk rumah 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 DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian adalah terjadinya peningkatan minat belajar anak di kelompok A TK Pertiwi Donggala. 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.

Beberapa saran yang dapat dikemukakan berhubungan dengan penelitian ini yaitu bagi:

- 1) Guru, sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu dapat memotivasi anak untuk belajar sehingga timbul minat mereka untuk belajar dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.
- 2) Kepala TK hendaknya menyediakan fasilitas yang baik berupa pengadaan alat permainan edukatif sesuai dengan kebutuhan anak sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki.
- 3) Anak, agar harus selalu mempunyai ketertarikan, antusias dan perhatian ketika mengikuti proses belajar di dalam kelas.
- 4) Peneliti lain, dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti akan memperoleh pengetahuan, wawasan dan keterampilan baik yang berkaitan dengan minat anak atau tindakan-tindakan lain untuk mengetahui permasalahan dan sekaligus mencari solusi yang tepat dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Badrujaman, Aip dan Hidayat, Dede Rahmat. (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: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Shofyatun A. Rahman (2010) *Alat Permainan Edukatif untuk Program PAUD*. Palu:Tadulako University Press.
- Sudijono, Anas. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tim Penyusun. (2013). *Panduan Tugas Akhir (Skripsi) Artikel Penelitian*. Palu : FKIP UNTAD.