

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang tidak bisa terlepas dengan kegiatan bermain. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain, bisa berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara tidak langsung. Bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan “bermain sambil belajar”. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika-matematika, bahasa, sosial emosional, kreativitas maupun seni. Kegiatan bermain sambil belajar ini diterapkan pada siswa-siswa TK PKK Polagan Galis Pamekasan.

Bermain ialah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang untuk anak supaya bisa berkarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Kegiatan bermain dapat dilakukan didalam dan diluar ruangan.<sup>1</sup> Contoh kegiatan bermain yang diterapkan di TK PKK Polagan Galis Pamekasan di luar ruangan adalah, bermain memasukkan bola kedalam keranjang dengan berlari, hal itu dapat mengembangkan motorik anak.

Dalam melakukan kegiatan bermain sambil belajar tidak lupa harus terdapat media/alat untuk bermain yang mendidik. Dengan adanya alat bermain akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak. Alat permainan yang mendidik ini biasa disebut dengan alat permainan edukatif atau yang bisa disingkat dengan APE. Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat

---

<sup>1</sup> Ade Holis. “Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini”. Jurnal Pendidikan. Universitas Garut. Vol. 09, No. 01. Hlm. 26

permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar untuk melalui aktivitas bermain.<sup>2</sup>

Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) pada kegiatan pembelajaran memiliki nilai guna yang begitu fundamental pada kegiatan belajar, baik secara perorangan maupun secara berkelompok. Permainan ialah sebuah alat yang disukai banyak siswa memiliki daya pikat bagi anak-anak mengenai wujud, skala dan corak, serta bahagia dan bukan berbahaya, bisa menumbuhkan ketertarikan dan keingintahuan siswa, memotivasi siswa supaya berfikir secara mendasar, menemukan hal-hal baru untuk dipelajari dan untuk meraih reaksi dari menuntut ilmu yang luar biasa. Dipadankan melalui mendidik, anak bisa terdidik bertambah tangkas jika ditolong dengan alat/media, tetapi hasil belajar siswa tidak dinilai berdasarkan aturan dalam kelas, karena murid itu bekerja secara individual

Kegiatan pembelajaran harus memberikan dorongan kepada siswa untuk mengomunikasikan kemampuan mereka dalam menyusun sebuah pikiran. Guru bertindak sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan keadaan yang dapat menumbuhkan dorongan, motivasi, dan kewajiban siswa untuk belajar. Selain itu, pendidik dalam mengelola pembelajaran harus mampu mengembangkan contoh-contoh kerja sama antar berbagai kelompok yang terkait dengan pembelajaran dan harus pandai membujuk siswa untuk bersikap terbuka, imajinatif, responsif, interaktif dalam kegiatan belajar.

Dalam kegiatan belajar minat itu berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat dalam belajar akan terus tekun belajar, berbeda dengan

---

<sup>2</sup> Fadlillah, M. "Bermaian dan Permainan Anak Usia Dini". Jakarta: Divisi Kencana, 2017. Hlm.56

siswa yang hanya menerima pelajaran yang hanya tergerak untuk mau belajar tanpa ada minat yang ada dalam dirinya, maka untuk terus tekun belajar tidak ada. Karena, tidak adanya dorongan minat dalam dirinya. Dalam kegiatan belajar minat itu berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat dalam belajar akan terus tekun belajar, berbeda dengan siswa yang hanya menerima pelajaran yang hanya tergerak untuk mau belajar tanpa ada minat yang ada dalam dirinya, maka untuk terus tekun belajar tidak ada. Karena, tidak adanya dorongan minat dalam dirinya.

Timbulnya minat karena adanya dorongan yang kuat dari diri sendiri. Selain itu, minat timbul bukan hanya dari diri sendiri tetapi harus ada dukungan atau dorongan yang kuat pula dari keluarga, guru dan lingkungan sosial atau masyarakat.

Berdasarkan fakta lapangan, Taman Kanak-Kanak ini merupakan salah satu sekolah yang terletak di dusun Candi Selatan, Desa Polagan, Kecamatan Galis, Kabupaten Pamekasan, dan diberi nama TK PKK Polagan Galis Pamekasan. Di sekolah ini guru menerapkan metode belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain adalah salah satu metode belajar yang efektif dan menarik. Belajar sambil bermain dengan sarana bermain bertujuan untuk mengembangkan keimanan, ketaqwaan, dan ahlaqul karimah, berdaya cipta, berbahasa, berketerampilan, dan mengapresiasi seni.

Dari hasil kegiatan observasi pada siswa kelompok A di TK PKK Polagan Galis Pamekasan, penggunaan APE atau Alat Permainan Edukatif pada saat kegiatan belajar itu sangat efektif, dan memiliki dampak yang baik untuk merangsang minat belajar anak, pada saat menggunakan APE dalam belajar anak akan terlihat nyaman dan lebih menikmati proses pembelajaran. Dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif anak akan lebih bisa menikmati proses pembelajaran. Contohnya penggunaan permainan balok angka, permainan balok angka akan meningkatkan minat belajar anak dalam hal mengenal bilangan matematika, dll.

## **B. Fokus Penelitian**

Dari paparan yang telah dikemukakan, fokus penelitian yang penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif dalam merangsang minat belajar siswa kelompok A TK PKK Polagan Galis Pamekasan?
2. Apa manfaat dari menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar di TK PKK Polagan Galis Pamekasan?
3. Apa saja kekurangan dalam penggunaan alat permainan edukatif saat kegiatan pembelajaran di TK PKK Polagan Galis Pamekasan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari beberapa fokus penelitian yang sudah peneliti jabarkan diatas, maka tujuan penelitian yang dapat diambil diantaranya adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap minat belajar siswa kelompok A TK PKK Polagan Galis Pamekasan.
2. Untuk mengetahui apa saja manfaat menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam kegiatan belajar mengajar di TK PKK Polagan Galis Pamekasan.
3. Untuk mengetahui kekurangan dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif saat kegiatan pembelajaran di TK PKK Polagan Galis Pamekasan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap agar penelitian bisa bermanfaat dalam rangka manfaat penggunaan alat permainan edukatif terhadap minat belajar siswa.

Adapun manfaat penelitian ini, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Merangsang Minat Belajar Siswa Kelompok A TK PKK Polagan Galis Pamekasan, yaitu sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu menambah wawasan bagi peneliti khususnya serta para pembaca pada umumnya, sehingga dapat mengembangkan pengetahuan atau wawasan yang lebih luas lagi tentang dampak menggunakan APE pada minat belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Institusi Islam Negeri Madura ( IAIN Madura)

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian keilmuan dalam bidang Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Merangsang Minat Belajar Siswa Kelompok A TK PKK Polagan Galis Pamekasan, agar dapat memberikan wawasan dan pengembangan pengetahuan diri pada mahasiswa.

### b. Bagi Lembaga TK PKK Polagan Galis Pamekasan

Untuk memberikan kontribusi keilmuan tentang penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam merangsang minat belajar siswa kelompok A TK PKK Polagan Galis pamekasan yang memang sangat dibutuhkan oleh tenaga pendidik agar lebih menerapkan penggunaan alat permainan edukatif secara maksimal di lembaga, supaya lebih bisa meningkatkan minat belajar para siswa di lembaga TK PKK Polagan Galis Pamekasan.

### c. Bagi Guru TK PKK Polagan Galis Pamekasan

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat membantu guru TK PKK Polagan Galis Pamekasan menambah wawasan dan pengetahuannya, serta dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar kepada anak didik tentang bagaimana cara meningkatkan minat belajar anak dengan menggunakan APE.

d. Bagi Anak Usia Dini

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bisa menjadi pedoman bagi anak-anak untuk bisa meningkatkan minat belajarnya dengan menggunakan APE.

e. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini, akan menjadi pengalaman, pengetahuan baru, serta ilmu baru terhadap peneliti tentang dampak dari menggunakan APE dalam merangsang minat belajar siswa di TK PKK Polagan Galis Pamekasan.

f. Bagi peneliti berikutnya

Penelitian ini akan menjadi bahan referensi tambahan bagi peneliti berikutnya tentang dampak penggunaan APE dalam merangsang minat belajar siswa di TK PKK Polagan Galis Pamekasan. Dengan adanya penelitian ini juga, diharapkan bisa membantu pembaca dan peneliti berikutnya untuk menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai pemikiran tambahan maupun referensi tambahan dalam melakukan penelitian.

## **E. Definisi Istilah**

Judul penelitian ini adalah “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Merangsang Minat Belajar Siswa Kelompok A TK PKK Polagan Galis Pamekasan”. Untuk lebih memudahkan dalam memahami isi dari penelitian ini serta tidak ada kesalahpahaman antara peneliti dan pembaca, maka peneliti perlu menjabarkan istilah-istilah pada judul di atas, diantaranya sebagai berikut:

## 1. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif atau yang biasa disingkat APE adalah setiap alat atau bentuk permainan yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.<sup>3</sup>

## 2. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas.

Minat belajar merupakan ketertarikan atau kesenangan pada suatu pelajaran sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus-menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## F. Kajian Penelitian Terdahulu

Agar menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi, maka peneliti perlu memaparkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu:

1. Yayuk Murniawan “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak-Kanak Perwanida Di Kabupaten Barito Utara”.<sup>4</sup>

Jenis penelitian yang di pakai ialah penelitian campuran (*mixed methods*). Menurut Creswell, metode penelitian campuran adalah suatu metode penelitian yang menghubungkan antara metode kualitatif dengan metode kuantitatif untuk digunakan

---

<sup>3</sup> M. Fadilillah. “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”. Jakarta: Divisi Kencana. 2017. Hlm. 56

<sup>4</sup> Yayuk Murniawan. “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak-kanak Perwanida Di Kabupaten Barito Utara”. Palangka Raya. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. 2018.

secara bersamaan dalam suatu kegiatan penelitian, untuk memperoleh data yang komprehensif, detail, objektif, serta dapat diandalkan.

Hasil observasi yang dilakukan di TK Perwanida terhadap faktor yang mempengaruhi implementasi alat permainan edukatif (APE) dalam minat belajar pada anak, dipengaruhi pada dana yang diperoleh sekolah, pengelolaan APE yang ada di sekolah belum tertib, jenis APE yang ada di sekolah belum beraneka ragam, dan anak-anak lebih menyukai plastisin, hendaknya sekolah bekerja sama dengan pendidik untuk mengadakan media pembelajaran yang lengkap sehingga pengajaran dan proses pembelajaran lebih efektif juga menyenangkan.

Hasil observasi aktivitas anak dan guru yang diperoleh pada kegiatan menyusun balok diketahui masih banyak kekurangan nampak sekali anak-anak kurang minat belajarnya, berdasarkan kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada menyusun balok, dilakukan perbaikan pada kegiatan memasang puzzle dan masih terdapat anak belum efektif secara keseluruhan mengenai aspek perhatian anak pada kegiatan memasang puzzle, perasaan senang anak pada kegiatan memasang puzzle, dan motivasi anak dalam menyelesaikan tugas memasang puzzle. Hal ini disebabkan karena anak belum terbiasa, anak didik ada yang menangis dalam melakukan kegiatan dengan alat permainan edukatif sehingga minat anak dalam belajar belum optimal dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran belum maksimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan APE bentuk yang lainnya, sehingga dilakukan kegiatan membentuk plastisin sesuai dengan keinginan anak, kegiatan membentuk plasrisin mampu memperbaiki kekurangan tersebut.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan membentuk plastisin diketahui bahwa telah terjadi peningkatan dan perubahan tingkah laku anak mulai menunjukkan minat dalam pembelajaran.<sup>5</sup>

Persamaan Penelitian antara penelitian Yayuk Murniawan dengan penelitian saya adalah dalam penelitian tersebut, kami sama meneliti tentang Alat Permainan Edukatif terhadap Minat belajar siswa. Dalam merangsang minat belajar siswa faktor yang paling berpengaruh adalah dana sekolah dan juga motivasi dari guru. Sedangkan perbedaan antara penelitian saya dengan penelitian Yayuk Murniawan adalah, penelitian milik Yayuk Murniawan menggunakan jenis penelitian kombinasi (*mixed methods*). Sedangkan saya sendiri menggunakan jenis metode kualitatif.

2. Suryani. "Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Di Kelompok A TK Pertiwi Donggala".<sup>6</sup>

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian 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.

Pada aspek menyebutkan bentuk geometri, dua anak yang masuk kategori berkembang sangat baik karena anak sudah mampu menyebutkan empat bentuk geometri, seperti segiempat, persegi, lingkaran dan segitiga. Dua anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan karena sudah mampu menyebutkan tiga bentuk geometri, seperti segiempat, persegi, lingkaran dan segitiga. Tiga anak yang masuk kategori mulai berkembang karena mampu menyebutkan dua bentuk geometri seperti segiempat, persegi, lingkaran dan segitiga. Dan tujuh anak yang masuk

---

<sup>5</sup> Ibid.

<sup>6</sup> Suryani. "Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Di Kelompok A TK Pertiwi Donggala".

kategori belum berkembang karena mampu menyebutkan satu bentuk geometri segiempat, persegi, lingkaran dan segitiga.<sup>7</sup>

Persamaan pada penelitian Suryani dengan penelitian saya adalah sama sama meneliti tentang meningkatnya minat belajar anak dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE), dan metode penelitian sama sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan antara penelitian Suryani dengan penelitian saya adalah penelitian Suryani menggunakan satu jenis APE yaitu balok geometri untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang bentuk-bentuk geometri, sedangkan penelitian saya menggunakan lebih dari satu jenis APE untuk mengembangkan kecerdasan agama, fisik motorik, kognitif, dan lain-lain.

**Tabel 1.1**

**Perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang**

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yayuk Murniawan dengan judul “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak-Kanak Perwanida Di Kabupaten Barito Utara”	Penelitian Yayuk Murniawan dengan penelitian sekarang sama-sama membahas tentang Alat Permainan Edukatif dan Minat Belajar.	1. Lokasi Penelitian 2. Tahun Penelitian 3. Metode Penelitian
2.	Suryani dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Di Kelompok A TK Pertiwi Donggala”	Penelitian Suryani dengan penelitian sekarang sama-sama membahas tentang Alat Permainan	1. Lokasi penelitian 2. Tahun Penelitian 3. Hanya fokus pada 1 APE, sedangkan

<sup>7</sup> Ibid.

		Edukatif dan minat belajar pada kelompok A, serta menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kualitatif.	penelitian sekarang menggunakan APE yang bermacam-macam.
--	--	---	--