

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

Profil TK PKK Polagan Galis Pamekasan

a. Keadaan Lembaga

Nama Lembaga	: TK PKK Polagan
NSS	: 0020526030157
Alamat	: Ds. Polagan, Kec. Galis, Kab. Pamekasan, Provinsi Jawa Timur
Tahun Berdiri	: 13 November 1986
Jumlah Kelas	: 3 Ruang
Status Tanah	: Milik SDN Polagan II
Luas Tanah	: 300 m ²

Tabel 4.1

Data Peserta Didik

L/P KELAS	A1	A2	B
Laki-laki	4	9	8
Perempuan	11	6	3
Jumlah	15	15	11

b. Visi Sekolah

Mengantarkan anak yang sesuai dengan tumbuh kembang dan berkembangnya agar anak berperilaku optimal diatas kemampuan yang dimiliki.¹

c. Misi Sekolah

Memberikan bekal dasar perilaku pada anak sejak dini meliputi keimanan, ketaqwaan, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mantap dan mandiri sosial dan emosional serta disiplin melalui kemampuan berbahasa serta menjadikan sosok pribadi yang seimbang antara aspek rohani dan jasmani.²

d. Tujuan Sekolah

Membantu orang tua dalam meletakkan dasar kepribadian kepada putra-putrinya menuju terbentuknya manusia yang berkualitas dengan semua yang dimiliki, mampu menghadapi kehidupan masa depan yang penuh dengan tantangan.³

1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Merangsang Minat Belajar Siswa Kelompok A TK PKK Polagan Galis Pamekasan

Bagian ini peneliti akan memaparkan beberapa data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan di TK PKK Polagan Galis pamekasan.

Peneliti mengambil data mengenai kegiatan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam merangsang minat belajar siswa kelompok A TKK PKK Polagan Galis Pamekasan. Pada kelompok A ini terdiri dari 9 laki-laki dan 6 perempuan.

Untuk mendapatkan data yang terkait dengan penggunaan alat permainan edukatif dalam merangsang minat belajar siswa peneliti melakukan dua kali observasi. Observasi

¹ Data TK PKK Polagan Galis Pamekasan (19 Maret 2022)

² Ibid

³ Ibid

pertama pada hari Kamis 17 Maret 2022 dan observasi kedua dilakukan pada hari Sabtu 19 Maret 2022.

Observasi pertama dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan alat permainan edukatif dalam merangsang minat belajar siswa kelompok A TK PKK Polagan Galis Pamekasan. Dengan hal ini peneliti akan menjelaskan kegiatan pembelajaran, yaitu pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

a. Observasi Pertama

Observasi pertama dilakukan pada hari Kamis, 17 Maret 2022. Observasi dimulai pukul 07.00 sampai 10.00. Jam 07.00 peneliti memasuki kelas dan mengamati keadaan kelas pada saat memulai kegiatan belajar mengajar, serta cara guru menggunakan alat permainan edukatif pada siswa untuk merangsang minat belajar anak. Tema pembelajaran pada hari ini adalah tentang “macam-macam alat komunikasi” dengan menggunakan alat permainan edukatif kertas bergambar.



Saat bel sekolah berbunyi sekitar jam 07.00 tanda siswa akan memasuki kelas. Semua siswa memasuki kelas kemudian meletakkan tas ke lemari masing-masing, kemudian duduk ditempat masing-masing. Guru membuka pertemuan kali ini dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, berdoa, membaca teks Pancasila dan rukun Islam, dan setelah itu membaca surah-surah pendek. Setelah membaca surah-surah

pendek guru akan mengabsen dan menanyakan siapa siswa yang tidak masuk pada hari ini.

Kegiatan pada hari ini tanggal 17 Maret 2022 adalah memasukkan benang ke dalam kertas bergambar. Tema pada hari ini adalah alat komunikasi dan sub-sub temanya adalah macam-macam alat komunikasi. Setelah itu guru menanyakan kepada siswa apa saja macam-macam alat komunikasi, semua siswa akan menjawab apa yang mereka ketahui tentang macam-macam alat komunikasi. Setelah guru menanyakan hal tersebut, kemudian guru menjelaskan kembali tentang macam-macam alat komunikasi kemudian menyuruh siswa untuk menulis kata tentang alat komunikasi di papan tulis, seperti telepon, surat dan lain-lain. Setelah selesai guru akan memberikan kegiatan berupa menyuruh anak untuk memasukkan benang ke dalam kertas bergambar, setelah selesai guru akan memberikan nilai kepada hasil karya siswa tersebut.

Setelah selesai, guru akan menyuruh siswa untuk istirahat selama 15-20 menit, setelah itu masuk kembali dan persiapan untuk pulang. Sebelum pulang guru akan menjelaskan kembali apa yang dipelajari hari ini dan menyuruh siswa untuk belajar di rumah dan mempersiapkan untuk belajar kembali besok di sekolah.

Berdasarkan apa yang disampaikan wali kelas kelompok A, Ibu Bi'ah dalam wawancara beliau mengatakan bahwa:

“dalam mendidik anak-anak kita harus sabar, dan harus menggunakan beberapa alat permainan edukatif yang menyenangkan agar siswa mau mengikuti pembelajaran, dan pada saat mau pulang sekolah, kita harus mengingatkan siswa untuk belajar kembali di rumah dengan orang tua masing-masing agar pada saat belajar di sekolah anak sudah siap belajar dengan baik”.⁴

⁴ Bi'ah, Guru TK PKK Polagan, Wawancara Langsung, (17 Maret 2022)

Jadi, pada observasi hari pertama pada tanggal 17 Maret 2022 diperoleh informasi bahwa penggunaan alat permainan edukatif sangat penting untuk pembelajaran pada anak-anak. Dan juga guru harus sabar dalam mengajarkan siswa. Serta guru harus mengingatkan kembali beberapa pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya agar siswa dapat mengingat pembelajaran pada hari itu.

b. Observasi Kedua

Observasi kedua dilakukan pada hari Sabtu, 19 Maret 2022. Observasi dimulai pukul 07.00 sampai 09.30. jam 07.00 peneliti memasuki kelas dan mengamati keadaan kelas pada saat memulai kegiatan belajar mengajar, serta cara guru menggunakan alat permainan edukatif pada siswa untuk merangsang minat belajar anak. Tema pembelajaran pada hari ini adalah tentang “kegunaan alat komunikasi” dengan menggunakan alat permainan edukatif magic color.



Saat bel sekolah berbunyi sekitar jam 07.00 tanda siswa akan memasuki kelas. Semua siswa berbaris didepan kelas kemudian memasuki kelas lalu meletakkan tas ke lemari masing-masing, kemudian duduk ditempat masing-masing. Guru membuka pertemuan kali ini dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, berdoa, membaca teks pancasila dan rukun islam, dan setelah itu membaca surah-surah pendek. Setelah itu guru mengabsen dan menanyakan siapa yang tidak masuk hari ini.

Kegiatan pada hari ini tanggal 19 Maret 2022 adalah mewarnai dengan menggunakan alat permainan edukatif *magic color*. Pertama guru akan menjelaskan apa saja kegunaan alat komunikasi dan mengulang beberapa materi yang sudah dipelajari kemarin, hal itu berguna untuk meningkatkan daya ingat anak. Setelah itu guru mengajak anak untuk mewarnai kertas yang sudah terdapat gambar alat komunikasi. Sebelum mewarnai anak akan ditanya tentang beberapa warna yang akan digunakan. Hal itu berguna untuk menambah pengetahuan anak tentang macam-macam warna. Mewarnai kali ini menggunakan batang pohon pepaya dan menggunakan pewarna makanan. Kemudian anak akan mencelupkan batang pepaya kedalam pewarna dan menempelkan ke atas kertas masing-masing. Setelah selesai guru akan menilai hasil karya dari masing-masing siswa. Dan menyuruh anak mencuci tangan dan istirahat.

Setelah istirahat, semua anak-anak masuk kedalam kelas, dan guru akan mengulang tentang apa yang telah dipelajari hari ini, dan tidak lupa mengingatkan anak untuk belajar di rumah dengan orang tua masing-masing.

Seperti yang disampaikan oleh kepada sekolah, Ibu Nanik Leswati beliau mengatakan bahwa:

“Dalam melakukan pembelajaran pada anak, kita jangan takut untuk kotor, karena itu berfungsi untuk perkembangan dan pengetahuan anak. Bermain warna pada anak akan menambah pengetahuan anak terhadap macam-macam warna, selain itu mewarnai juga dapat melatih kekuatan motorik halus anak”.⁵

Informasi yang diperoleh pada observasi kedua pada tanggal 19 Maret 2022 adalah bermain akan membuat anak senang, belajar dengan bermain adalah salah

⁵ Nanik Leswati, Kepala sekolah TK PKK Polagan, Wawancara Langsung (19 Maret 2022)

satu cara guru untuk merangsang minat anak untuk belajar. Dan melalui kegiatan mewarnai, kekuatan motorik halus anak akan terlatih dengan baik.

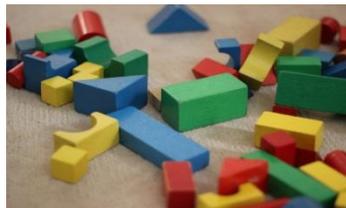
Berikut beberapa alat permainan edukatif yang digunakan di TK PKK Polagan Galis pamekasan:

a. Lego



Lego adalah jenis permainan susun bangun yang terbuat dari plastik. Bermain lego dapat meningkatkan kreativitas anak dan imajinasi anak, selain itu bermain lego juga bermanfaat untuk mengenalkan warna, ukuran, bentuk dan hitungan pada anak, dan juga untuk meningkatkan motorik halus anak

b. Balok



Balok adalah jenis permainan yang terbuat dari kayu dan terdapat berbagai macam bentuk geometri. Manfaat dari bermain balok untuk anak-anak adalah dapat mengenal konsep dasar matematika, mengenal bentuk-bentuk dasar geometri, mengasah kreativitas anak, melatih motorik kasar dan halus anak dan masih banyak lagi manfaat dari bermain balok ini.⁶

⁶ Deddy Sofyandi, *Banyaknya Manfaat Bermain Balok*. 2016

c. Puzzle



Permainan edukatif puzzle bagi anak memiliki banyak manfaat, diantaranya mengasah kemampuan kognitif, melatih koordinasi mata dan tangan, mengembangkan keterampilan motorik halus anak, melatih emosional anak dan masih banya lagi manfaat dalam permainan puzzle ini.⁷

d. Kertas Bergambar



Pada kertas bergambar ini terdapat beberapa manfaat, diantaranya yaitu melatih motorik halus anak, melatih emosional anak. Selain itu anak akan mengetahui beberapa gambar pada kertas tersebut, dan sebagai alat untuk mengenalkan warna pada anak.

Seperti yang dikatakan kepala sekolah pada hasil wawancara tanggal 17 Maret 2022, beliau mengatakan bahwa:

“Di sekolah ini terdapat beberapa alat permainan edukatif yang disimpan di dalam lemari. Ada beberapa alat permainan edukatif yang digunakan, seperti balok, puzzle, lego dan masih banyak lagi. Tetapi penggunaan alat permainan edukatif ini

⁷ Adhenda Madarina, *Manfaat Permainan Puzzle untuk Anak*. Parenting. 2020

digunakan sesuai dengan tema pembelajaran pada hari itu juga, bukan sembarangan digunakan”.⁸

Terdapat beberapa alat permainan edukatif yang tersedia di TK PKK Polagam Galis Pamekasan, dan penggunaan alat permainan edukatif ini digunakan sesuai dengan tema pada hari itu juga.

Seperti yang dikatakan wali kelas kelompok A TK PKK Polagan Galis, beliau mengatakan bahwa:

“Pada saat pembelajaran berlangsung, guru menggunakan alat permainan edukatif hanya yang berkaitan dengan tema pada hari ini, supaya alat permainan edukatif yang lain bisa digunakan dengan baik, dan tidak cepat rusak jika digunakan setiap hari, jadi penggunaan alat permainan edukatif hanya digunakan sesuai dengan tema pembelajaran hari ini juga”.⁹

Dari pernyataan kepala sekolah dan wali kelas TK PKK Polagan Galis Pamekan dapat disimpulkan bahwa, terdapat beberapa alat permainan edukatif yang tersedia di sekolah, tetapi yang digunakan hanya disesuaikan dengan tema pembelajaran pada hari itu. Hal tersebut bertujuan agar alat permainan edukatif tidak gampang rusak dan tetap awet jika digunakan.

2. Manfaat Menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Dengan adanya alat permainan edukatif di TK PKK Polagan Galis Pamekasan diharapkan dapat memberi manfaat, perubahan dan juga peningkatan dalam merangsang minat belajar siswa.

Banyak manfaat yang bisa didapatkan dengan menggunakan alat permainan edukatif pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu salah satunya sebagai media yang

⁸ Nanik Leswati, Kepala sekolah TK PKK Polagan, Wawancara Langsung (17 Maret 2022)

⁹ Bi'ah, Guru TK PKK Polagan, Wawancara langsung (17 Maret 2022)

menyenangkan yang dapat merangsang minat belajar pada anak. Sebagaimana yang telah disampaikan Ibu Nanik Leswati, selaku kepala sekolah TK PKK Polagan Galis Pamekasan. Dalam wawancara beliau menyampaikan bahwa:

“Manfaat menggunakan alat permainan edukatif pada saat proses belajar mengajar itu sangat banyak, yaitu dengan adanya penggunaan alat permainan ini anak bisa mengikuti pembelajaran dengan gembira, minat belajar anak juga bagus, dan anak tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran”¹⁰

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Ibu Bi’ah, selaku wali kelas kelompok

A TK PKK Polagan Galis Pamekasan, bahwa:

“Sebagian anak di kelompok A disini memiliki minat belajar yang kurang, dan ada juga yang memiliki minat belajar yang bagus. Anak yang memiliki minat belajar yang kurang itu menjadi tantangan bagi guru. Untuk merangsang minat belajar anak supaya memiliki minat belajar yang bagus, maka guru harus menyiapkan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif ini memiliki banyak manfaat diantaranya, guru dapat menjadikan alat permainan edukatif ini sebagai media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar anak, sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, dan banyak lagi manfaat lainnya”¹¹

Dari beberapa hasil wawancara yang didapat peneliti dan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di TK PKK Polagan Galis Pamekasan. Peneliti mendapatkan temuan dari paparan data sebelumnya mengenai beberapa manfaat dari menggunakan alat permainan edukatif di TK PKK Polagan Galis Pamekasan. Jadi, manfaat dari menggunakan alat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar itu adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk merangsang minat belajar anak, dari yang minat belajarnya kurang sampai minat belajarnya bertambah.

Dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar akan memberikan manfaat yang baik untuk siswa, salah satunya adalah dapat

¹⁰ Nanik Leswati, Kepala sekolah TK PKK Polagan, Wawancara Langsung (17 Maret 2022)

¹¹ Bi’ah, Guru TK PKK Polagan, Wawancara Langsung, (17 Maret 2022)

merangsang minat belajar anak. Minat belajar anak akan terangsang jika alat permainan yang digunakan menarik perhatian anak. Jika alat permainan edukatif sudah menarik perhatian anak, maka minat anak untuk belajar akan terangsang.

Seperti yang disampaikan wali kelas kelompok A, Ibu Bi'ah, beliau menyampaikan bahwa:

“Menggunakan alat permainan edukatif pada saat pembelajaran itu memiliki banyak manfaat, misalnya, anak yang pertamanya tidak mau belajar setelah melihat gurunya membawa alat permainan edukatif mereka mau mengikuti pembelajaran. Dari anak yang memiliki minat belajar kurang menjadi terangsang karena adanya alat permainan edukatif ini.”¹²

2) Sebagai media pembelajaran yang menyenangkan yang bisa membuat anak tidak gampang bosan pada saat mengikuti pembelajaran.

Pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar, anak pasti akan merasa sangat bosan. Maka dari itu guru harus memiliki kreatifitas dan inisiatif untuk membuat anak tidak gampang bosan pada saat mengikuti pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat anak tidak gampang bosan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan yaitu alat permainan edukatif, selain membuat anak tidak gampang bosan, alat permainan edukatif juga memberikan edukasi pada anak, bukan hanya memberikan kesenangan saja.

Sebagaimana pendapat yang disampaikan kepala sekolah TK PKK Polagan Galis Pamekasan Ibu Nanik Leswati, dalam wawancara beliau mengatakan:

“Alat permainan edukatif yang digunakan guru harus menarik dan terlihat menyenangkan bagi siswa. Anak-anak pada saat mengikuti pembelajaran akan merasa bosan jika gurunya tidak memiliki inisiatif untuk menghidupkan suasana kelas, jadi guru harus bisa menghidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang

¹² Ibid.

menyenangkan agar anak-anak tidak gampang bosan dengan pembelajaran hari itu.”¹³

3) Sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan pembelajaran pada anak-anak.

Dengan adanya alat permainan edukatif, guru akan sangat terbantu dalam menjelaskan pembelajaran pada saat itu. Selain itu, anak-anak juga akan senang mengikuti pembelajaran karena menggunakan alat permainan edukatif yang menyenangkan.

Sebagaimana pendapat wali kelas kelompok A TK PKK Polagan Galis Pamekasan Ibu Bi’ah, beliau berpendapat bahwa:

“Adanya alat permainan edukatif ini bisa membantu saya sebagai guru dan juga bisa membantu guru-guru lain dalam menjelaskan materi pembelajaran, dengan menggunakan alat permainan edukatif anak-anak akan merasa senang mengikuti pembelajaran. Jika anak senang mengikuti pembelajaran saya merasa senang, dan terbantu dengan adanya alat permainan edukatif.”¹⁴

Hasil wawancara terhadap kepala sekolah dan wali kelas kelompok A TK PKK Polagan Galis dapat disimpulkan bahwa,, terdapat beberapa manfaat dari menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya adalah dengan adanya alat permainan edukatif ini minat belajar anak akan terangsang, dan sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa, serta anak tida akan gampang bosan jika menggunakan alat permainan edukatif yang menyenangkan. Selain bermanfaat bagi siswa, alat permainan edukatif juga bermanfaat bagi guru.

¹³ Nanik Leswati, Kepala Sekolah TK PKK Polagan, Wawancara Langsung, (17 Maret 2022)

¹⁴ Bi’ah, Guru TK PKK Polagan, Wawancara langsung (17 Maret 2022)

3. Kekurangan dalam penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran

Setiap metode pembelajaran pasti ada kekurangan dan juga kelebihan. Di TK PKK Polagan Galis menggunakan metode belajar sambil bermain, dalam menggunakan metode bermain sambil belajar dengan menggunakan APE pasti ada kelebihan dan juga kekurangannya. Kelebihan menggunakan APE pada saat kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah menghilangkan kejenuhan dan kebosanan pada anak, dengan adanya APE anak lebih merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut telah disampaikan oleh wali kelas kelompok A yaitu Ibu Bi'ah, dalam wawancara beliau mengatakan bahwa:

“Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan APE pada saat kegiatan belajar mengajar, kelebihannya yaitu dengan adanya APE ini anak tidak akan merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran, minat belajar anak akan bagus pada saat menggunakan APE, guru juga terbantu dengan adanya APE ini, yaitu guru bisa lebih mudah menjelaskan materi ketika menggunakan APE itu. Dan kekurangannya adalah sebagian anak ada yang suka menggunakan APE, dan ada juga yang cepat bosan ketika menggunakan APE, anak lebih asik dengan permainannya dibandingkan mendengarkan guru. Jadi yang kita harus lakukan sebagai guru harus pandai-pandai menghidupkan suasana ketika pembelajaran dilaksanakan”¹⁵

Dari hasil wawancara yang telah didapat peneliti dan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di TK PKK Polagan Galis Pamekasan. Peneliti mendapatkan temuan dari paparan data sebelumnya mengenai kekurangan penggunaan APE pada saat pembelajaran. Jadi, penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran memiliki kekurangan. Berikut beberapa kekurangan menggunakan APE saat pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Ada anak yang hanya fokus dengan permainannya tetapi tidak fokus pada pembelajarannya. Jadi sebagai guru kita harus kreatif dan inovatif dalam

¹⁵ Ibid.

menghidupkan suasana kelas, membuat anak merasa nyaman dan senang ketika mengikuti pembelajaran.

Seperti yang disampaikan wali kelas kelompok A TK PKK Polagan, Ibu Bi'ah, beliau mengatakan bahwa:

“jika anak sudah diberi alat permainan edukatif masing-masing, mereka akan fokus pada alat permainannya saja, tetapi ada sebagian anak yang bisa fokus pada pembelajarannya juga. Oleh karena itu, saya dan juga guru yang lain harus bisa memotivasi anak agar bisa fokus pada apa yang dijelaskan guru juga, selain itu guru juga harus bisa kreatif mungkin dalam menghidupkan suasana kelas agar anak tidak bosan juga”

- b. Anak akan mengganggu teman-temannya jika merasa bosan dengan permainannya sendiri.

Anak akan merasa bosan jika terlalu lama belajar dan bermain, ketika anak bosan, dia akan mengganggu teman-temannya yang lain. Jadi, jika anak sudah merasa bosan, guru harus mengalihkan fokus anak terhadap pembelajaran yang lain. Misalnya jika anak bosan dengan permainannya maka guru harus alihkan anak dengan mengajak anak untuk bernyanyi bersama. Wali kelas kelompok A TK PKK Polagan, menyampaikan bahwa:

“anak-anak akan cepat bosan dengan pembelajaran yang disampaikan guru, jadi guru harus bisa menghidupkan suasana kelas dengan mengajak anak untuk bernyanyi sambil menari, hal itu berguna agar anak tidak gampang mengantuk dan tidak jenuh pada saat jam pelajaran berlangsung”¹⁶

- c. Terdapat alat permainan edukatif yang kurang menarik perhatian siswa.

Alat permainan edukatif yang digunakan harusnya dapat menarik perhatian anak, agar anak senang mengikuti pembelajaran. Selain itu, anak juga tidak akan gampang bosan. Seperti yang dipaparkan oleh wali kelas kelompok A TK PKK Polagan, Ibu Bi'ah, beliau mengatakan bahwa:

¹⁶ Ibid.

“alat permainan edukatif yang digunakan disini sebisa mungkin harus yang bisa menarik perhatian anak untuk belajar, jika alat permainan edukatif yang digunakan tida bisa menarik perhatian anak, maka anak akan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran”¹⁷

Dari hasil wawancara terhadap kepala sekolah dan wali kelas kelompok A TK PKK Polagan Galis, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kekurangan yang terdapat pada saat menggunakan alat permainan edukatif pada saat pembelajaran, diantaranya yaitu anak akan fokus terhadap permainannya daripada mendengarkan guru, jika bosan anak akan mengganggu teman-temannya yang lain, dan terdapat alat permainan edukatif yang kurang menarik perhatian siswa. Jadi, untuk mengatasi permasalahan tersebut, harusnya guru membuat alat permainan edukatif yang dapat menarik perhatian siswa, alat permainan edukatif harus menyenangkan dan juga dapat menarik perhatian siswa agar siswa mau belajar dengan nyaman dan tenang.

¹⁷ Bi'ah, Guru TK PKK Polagan, Wawancara Langsung (17 Maret 2022)

B. Pembahasan

1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Merangsang Minat Belajar Siswa Kelompok A TK PKK Polagan Galis Pamekasan

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di TK PKK Polagan Galis Pamekasan sudah terlaksana dengan cukup baik, karena pada saat menjelaskan materi guru akan menggunakan alat peraga, alat permainan edukatif dan juga berbagai media yang dapat digunakan untuk bisa menjelaskan materi yang akan dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK PKK Polagan Galis Pamekasan, Alat Permainan Edukatif yang digunakan antara lain, kertas bergambar, puzzle, bongkar pasang, dan beberapa media yang dibuat sendiri oleh guru.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif ini juga merupakan peralatan atau benda yang dapat menstimulus dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif memang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Dalam menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran maka akan dapat meningkatkan rangsangan anak terhadap kegiatan pembelajaran.

Penggunaan alat permainan edukatif sangat penting diperhatikan. Dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak gampang bosan, guru harus kreatif dan harus bisa menghidupkan suasana, guru juga harus memperhatikan APE apa yang akan digunakan pada pembelajaran. APE yang digunakan harus sesuai dengan tema yang akan dipelajari pada hari itu.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Siti Safiah Hefniy bahwa suasana belajar yang kondusif supaya siswa dapat belajar dengan baik merupakan tanggung jawab dari

guru. Artinya guru harus bertanggung jawab atas tercapainya hasil belajar siswa. Guru harus mampu mengaplikasikan media saat menjelaskan materi pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. APE juga harus memiliki kegiatan yang mampu merangsang aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan lainnya.¹⁸

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, penggunaan alat permainan edukatif memiliki peranan yang cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan juga menyenangkan. Sehingga dapat mempermudah tercapainya suatu tujuan pembelajaran.. selain itu, dengan menggunakan alat permainan edukatif ini anak belajar tapi terasa bermain. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain ini sesungguhnya anak telah belajar. Bermainnya anak merupakan proses belajarnya anak. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal yang belum diketahui sebelumnya, baik menyangkut kognitif, bahasa, kreativitas, imajinasi maupun sosial emosional.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Adang Ismail dalam buku milik M. Fadlillah, bahwa terdapat banya manfaat dari menggunakan alat permainan edukatif disekolah, terbukti dalam pemaparannya yaitu, beberapa alasan penting menggunakan alat permainan edukatif yang terbukti lebih mengedepankan kegunaan bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, imajinasi, kreativitas, sosial emosional, dan spiritual.¹⁹ Namun secara umum pentingnya alat permainan

¹⁸ Siti Safiah Hefniy. "Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Pada Anak Usia Dini". *Journal of Education*. Vol.2 No. 1. 2020. Hlm. 110

¹⁹ M. Fadlilah. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini". Jakarta:Divisi Kencana. 2017. Hlm. 62

edukatif bagi anak usia dini dapat dilihat melalui seberapa manfaatkah alat permainan tersebut bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Penggunaan alat permainan edukatif di lembaga taman kanak-kanak sangat penting adanya, karena sifat dasar anak adalah bermain jadi alat permainan edukatif sangat cocok digunakan pada anak usia dini. Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Melalui bermain seorang anak akan dapat belajar berbagai hal baru yang belum anak ketahui sebelumnya. Dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran, anak akan merasa senang dan tidak gampang bosan dalam mengikuti pembelajaran.

2. Manfaat Menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Menggunakan alat permainan edukatif merupakan kegiatan bermain yang sangat menyenangkan bagi anak-anak dan juga merupakan alat pendidikan atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Alat permainan edukatif memiliki banyak manfaat, diantaranya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, berfikir serta dapat meningkatkan sosial emosional anak.

Alat permainan edukatif menjadi sebuah media yang wajib ada dalam setiap lembaga Taman Kanak-Kanak (TK), karena alat permainan edukatif ini menjadi sebuah kebutuhan yang amat penting bagi anak-anak dan guru karena memiliki banyak manfaat yang banyak sebagai alat bantu belajar anak.

Dalam menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar, guru sangat terbantu dalam menjelaskan materi pada anak-anak. Anak juga akan merasa senang jika guru menggunakan media yang menyenangkan pada saat belajar.

Dalam menggunakan alat permainan edukatif ini anak akan lebih mudah unruk mengikuti pembelajaran karena minat belajarnya terangsang dengan adanya alat permainan yang menyenangkan.

Alat permainan edukatif berbeda dengan alat permainan pada umumnya karena memiliki karakteristik khusus yang sengaja dibuat dalam hal kepentingan pendidikan yang memiliki beberapa manfaat bagi siswa dan juga guru. Beberapa manfaat alat permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan adanya alat permainan edukatif minat anak untuk belajar jadi meningkat.

Menggunakan alat permainan edukatif pada saat pembelajaran itu sangat penting, karena dengan adanya alat permainan edukatif minat belajar anak akan terangsang untuk mengikuti pembelajaran. Alat permainan edukatif yang digunakan harus menyenangkan dan mampu menarik perhatian anak, agar minat belajar anak terangsang/jadi meningkat.

- 2) Pelajaran akan lebih menyenangkan dan juga tidak akan gampang bosan.

Dalam mengikuti pembelajaran anak akan merasa bosan jika pelajarannya monoton, maka guru harus menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dan guru harus menyiapkan alat permainan edukatif yang menyenangkan pula. Alat permainan edukatif yang menyenangkan akan membuat anak tidak gampang bosan pada saat mengikut pembelajaran.

- 3) Guru akan lebih mudah menjelaskan materi pada anak-anak.

Dalam pembelajan akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika menggunakan alat peraga/alat permainan edukatif. Dengan menggunakan alat permainan edukatif saat proses belajar belajar maka guru akan lebih mudah menjelaskan materi pada hari

itu. Selain memudahkan guru dalam menjelaskan materi pada anak, anak-anak akan terangsang mengikuti pembelajaran dengan adanya alat permainan edukatif tersebut.

4) Dapat meningkatkan aspek perkembangan anak.

Alat permainan edukatif dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan sekaligus sebagai alat permainan yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak, seperti bahasa, kognitif, sosial emosional, agama dan moral, dan juga fisik motorik. Dengan menggunakan alat permainan edukatif pada saat pembelajaran itu sangat bermanfaat dalam meningkatkan aspek perkembangan pada anak.

5) Dapat meningkatkan kreativitas anak-anak.

Alat permainan edukatif yang bermacam-macam bentuk akan membantu anak untuk meningkatkan kreativitas anak. Misalnya pada saat menggunakan balok susun, maka anak akan dilatih untuk berimajinasi, misalnya anak akan membuat rumah-rumahan dari balok susun tersebut.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Hijriati bahwa pentingnya alat permainan edukatif adalah dapat melatih konsentrasi anak, mengajar lebih cepat, dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu, dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat, dapat mengatasi masalah keterbatasan bahasa, dapat membangkitkan emosi anak, dapat menambah daya pengertian, dan menambah kesegaran dalam mengajar.²⁰

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE pada saat kegiatan belajar memiliki manfaat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak dan memberikan rangsangan serta kesempatan pada anak untuk mengembangkan aspek perkembangannya.

²⁰ Hijriati. "Peranan dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas AUD". Vol. 3, No. 2. 2017

3. Kekurangan dalam penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran

Bermain merupakan prinsip dasar dalam mendidik anak usia dini, sehingga wajar apabila bermain menjadi salah satu metode yang dipakai di Taman Kanak-kanak, metode bermain dijadikan metode oleh guru karena prinsip anak usia dini itu bermain sambil belajar. Dalam setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Dalam menggunakan metode bermain sambil belajar, tidak lupa guru juga harus menggunakan media/alat pembelajaran edukatif yang dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Penggunaan alat permainan edukatif juga pasti memiliki kelebihan dan kekurangan.

Berikut beberapa kekurangan yang ada pada saat menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran, adalah sebagai berikut:

a. sebagian anak ada yang cepat bosan dengan alat permainan edukatif yang tidak terlalu menyenangkan.

Alat permainan edukatif yang digunakan pada taman kanak-kanak itu harus dapat menarik perhatian anak untuk mau belajar. Alat permainan edukatif juga didesain khusus untuk dapat membawa kesenangan pada anak saat belajar. Jadi agar anak tidak gampang bosan dengan alat permainannya maka alat permainan edukatif yang digunakan harus menarik dan menyenangkan.

b. Anak akan lebih fokus pada permainannya daripada mendengarkan penjelasan guru.

Agar anak bisa fokus dengan penjelasan yang sedang guru berikan, maka guru harus sebisa mungkin harus kreatif dalam menjelaskan materi pada anak-anak.

Guru juga harus bisa membagi waktu antara menggunakan alat permainan edukatif dan menjelaskan materi.

- c. Sebagian anak ada yang suka terhadap penggunaan APE, tapi ada juga yang tidak suka menggunakan APE.

Tidak semua anak suka menggunakan alat permainan edukatif, karena ada alat permainan edukatif yang kurang menarik perhatian mereka. Jadi, alat permainan edukatif yang digunakan harus menarik perhatian anak agar anak menyukai alat permainan tersebut. Alat permainan yang menarik buat anak misalnya, memiliki warna yang cerah, dll.

Agar terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan juga menyenangkan, guru harus lebih kreatif dalam menghidupkan suasana kelas agar anak tidak gampang bosan ketika sedang belajar. Dan guru juga harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplor keterampilannya dan supaya anak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Zulvia Trinova dalam jurnalnya bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal. Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada anak untuk berpikir, mencoba belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri optimal.²¹

Jadi, untuk mengatasi beberapa kekurangan yang ada dalam penggunaan alat permainan edukatif tersebut dengan cara membuat alat permainan edukatif yang

²¹ Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik", Jurnal Al-Ta'lim, Vol.1. No.3 (2012).

menarik yang dapat menarik perhatian anak untuk belajar, selain itu guru juga harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar anak tidak bosan, dan agar anak juga dapat mengeksplorasi potensi yang ada dalam dirinya.