

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Belajar ialah usaha (berlatih) sebagai upaya untuk mendapatkan kepintaran dan kepandaian, sedangkan secara istilah yang sebutkan para ahli diantaranya oleh Fauzi yang berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu tingkah laku ditimbulkan dan diperbaiki melalui berbagai macam aksi dan situasi yang terjadi. Kemudian pendapat Whittaker, berpendapat bahwa belajar adalah proses tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah menjadi pengalaman.

Dari beberapa pengertian tentang pendapat belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku individu dari hasil pengalaman dan latihan. Belajar juga suatu kegiatan dan kemauan serta keaktifan yang disengaja melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik yang berupa pengetahuan, sikap serta keterampilan.<sup>1</sup>

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga makna esensinya menjadi hilang. Artinya dalam setiap kegiatan bermain dalam sebuah kegiatan bermain, muncul di dalam dirinya sendiri tanpa melihat sebuah hasil yang di capai, sehingga Permainan merupakan sebuah kegiatan yang secara menyibukkan diri sendiri yang didalamnya tidak ada sebuah unsur paksaan ataupun desakan.

---

<sup>1</sup> Fauzi Ahmad, *Psikologi Umum*, (Bandung, CV. Pustaka Setia, 2004), 43.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan di atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu dalam sebuah belajar, ada fasilitas permainan tanpa perlu membutuhkan permainan, sehingga sangatlah penting untuk menunjang sebuah daya rangsang berfikir yang sejalan dengan aktifitas sang anak.<sup>2</sup>

Pendidikan Anak Usia dini merupakan bentuk lembaga pendidikan formal yang di canangkan oleh pemerintah untuk memberikan fasilitas ilmu bagi anak dalam usia 4-6 tahun. Pentingnya dalam pendidikan Taman kanak-kanak tersebut melalui sebuahbusaha ini, tentunya dapat membantu anak didik untuk menjadi tumbuh dalam hal pengembangan potensi minat bakat keterampilan dan kemampuan pada dirinya sebagai modal awal untuk siap memasuki pendidikan yang lebih tinggi kedepan.<sup>3</sup>

Dalam sebuah Penelitian terdahulu berupa Jurnal Ilmiah online yang dilakukan oleh Siti Jenab, 2010, tentang Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Penelitian tindakan kelas pada Ank kelompok B di TK Harapan Kecamatan cimerak, Kabupaten Ciamis Tahun ajaran 2010/2010), menyimpulkan bahkan berdasarkan hasil pernelitian,

---

<sup>2</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 53.

<sup>3</sup> Einom Dorothy, *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 Tahun*, (Jakarta: Erlangga,2006), 23.

penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam proses belajar mengajar dalam upaya meningkatkan minat belajar anak sangat berpengaruh dan efektif.

Aktifitas guru dalam upaya meningkatkan minat belajar anak penting. Hal ini dapat dilihat dalam upaya guru saat dalam pembelajaran sangatlah diperlukan dalam upaya meningkatkan program pembelajaran taman kanak-kanak dengan melaksanakan berbagai macam metode pembelajaran yang salah satunya ialah dengan pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip Tk yaitu “ bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain”, hal ini merupakan cara yang paling efektif karena dengan belajar sambil bermain anak dapat mengembangkan berbagai kretavitas, melalui beragam Alat Permainan Edukatif (APE) yang sengaja dirancang berbeda dengan permainan pada umumnya yang ada di toko-toko, permainan ini memiliki ciri khas yang disesuaikan dengan karakteristik dan usia anak TK.

Melalui Alat Permainan Edukatif (APE), proses belajar mengajar dalam kelas tentunya akan memberikan nilai positif bagi anak didik untuk tidak jenuh dan tentunya akan lebih menarik dan menyenangkan, walaupun telah diketahui bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) sangat menunjang bagi terlaksananya proses belajar yang menyenangkan dan efektif namun masih banyak sekolah yang belum menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) secara maksimal dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Sukardi Ketut, *Bimbingan Belajar Di Sekolah-Sekolah*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1984), 53.

Untuk itulah guru Tk dituntut untuk terus menggali dan menambah serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru TK ini akan berpengaruh terhadap kemampuan guru TK dalam melaksanakan proses pembelajaran di taman kanak-kanak sehingga pencapaian tujuan pembelajaran di TK yaitu untuk menerapkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri dan seni serta nilai-nilai agama sehingga upaya dalam pengembangan anak tercapai secara sempurna dan optimal.

Usia dini merupakan usia emas untuk menyerap berbagai informasi. Namun orang tua dan tenaga pendidik yang harus memberikan materi yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak yang terefleksi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pertumbuhan dan perkembangan Taman Kanak-kanak saat ini sangat menggembirakan. Hal ini terlihat semakin dengan banyaknya lembaga pendidikan tersebut, baik di pedesaan dan di perkotaan.<sup>5</sup>

Temuan peneliti sementara di lapangan, proses pembelajaran di PAUD Arridho Bettet Pamekasan berdasarkan dengan pengamatan peneliti, di didalam lembaga tersebut dalam kegiatan proses belajar mengajar ada beberapa guru yang sudah menggunakan metode Alat Permainan Edukatif. akan tetapi dalam proses belajar menggunakan APE, ada beberapa hal kurang di perhatikan seperti penataan lingkungan, pengarahan bermain, pelaksanaan permainan serta, kegiatan setelah selesai bermain kurang maksimal.

---

<sup>5</sup> Yudho Bawono, *Memilih Mainan Buat Si Kecil*, (Jakarta:Majalah Psikologi, 2007), 32.

Alat Permainan Edukatif (APE) disiapkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan pokok bahasan yang akan diajarkan terhadap anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran baik secara individu dan secara kelompok. Untuk menumbuhkan minat belajar anak, peneliti akan menerapkan suatu bentuk penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) dengan berbagai treatment agar proses belajar mengajar maksimal dengan berbagai upaya peningkatan.

Selain APE yang edukatif perlu juga dan sangat penting dilakukan guru adalah meniptakan suasana belajar yang edukatif agar lebih meningkatkan minat belajar anak, sebab APE tidak akan pernah lepas juga dari kreativitas atau usaha guru untuk menggunakan alat itu sendiri.

Sehubungan dengan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian dengan judul "Implementasi Suasana Belajar Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Kelompok B Di Paud Arridho Bettet Kabupaten Pamekasan".

## **B. Fokus Penelitian**

Dari apa yang telah disampaikan di atas maka peneliti dapat menentukan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi Suasana Belajar Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Kelompok B di PAUD Ar-Ridho Bettet Kabupaten Pamekasan

2. Apa faktor penghambat dan pendukung dari Implementasi Suasana Belajar Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Kelompok B di PAUD Ar-Ridho Bettet Kabupaten Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari apa yang telah disampaikan dalam fokus penelitian di atas maka penelitian ini diharapkan mencapai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Implementasi Suasana Belajar Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Kelompok B di PAUD Ar-Ridho Bettet Kabupaten Pamekasan.
2. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung dari Implementasi Suasana Belajar Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Kelompok B di PAUD Ar-Ridho Bettet Kabupaten Pamekasan.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya ada beberapa yang ingin diperoleh. Kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber ilmu pengetahuan secara teori dan dapat digunakan sebagai pemikiran pendidikan untuk mengetahui upaya meningkatkan minat belajar anak usia dini.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Anak Usia Dini

Dapat membantu untuk peningkatan pemahaman materi ajar dalam pembelajaran setiap hari.

b. Bagi Guru

Sebagai panduan implementasi suasana belajar edukatif dalam meningkatkan minat belajar anak Kelompok B Di Paud Arridho Bettet Kabupaten Pamekasan.

c. Bagi Peneliti

Sebagai acuan untuk menyelesaikan tugas akhir kuliah sehingga mendapatkan kelulusan dari IAIN MADURA dan informasi tentang penelitian tentang implementasi suasana belajar edukatif dalam meningkatkan minat belajar anak.

d. Bagi Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang relevan tentang penelitian implementasi suasana belajar edukatif dalam meningkatkan minat belajar anak.

e. Bagi sekolah di Paud Arridho Bettet Kabupaten Pamekasan

Sebagai bahan masukan dan sumbangan dan pemikiran dalam rangka perbaikan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran minat anak dengan menciptakan suasana belajar yang edukatif.

f. Bagi IAIN MADURA

Dapat menjadikan bahan referensi Perpustakaan khususnya Jurusan Tarbiyah.

#### **E. Definisi Istilah**

Dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang akan didefinisikan oleh peneliti yang nantinya akan memudahkan pembaca dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Minat belajar anak adalah kemampuan seseorang untuk memberikan perhatian terhadap suatu hal yang disertai dengan rasa senang dan dilakukan penuh kesadaran. Anak yang menaruh minat pada suatu pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran tersebut.
2. Suasana belajar yang edukatif adalah sebuah suasana belajar yang menyenangkan, rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian anak didik tercurah, bersemangat, gembira dan berkonsentrasi tinggi.
3. PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

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

1. Bada Haryad. Usaha Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini di PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta.<sup>6</sup>

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Populasi yang diambil adalah peserta didik di PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta. Dalam penelitian ini jumlah populasi 169 orang peserta didik dan setelah dilakukan perhitungan dengan nomogram Harry King, jumlah sampel 67 orang peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, angket dan wawancara. Validitas yang digunakan adalah validitas konstruk dan uji butir instrumen kepada populasi non sampel. Analisis yang digunakan adalah analisis korelasi dan analisis regresi.

Berdasarkan hasil analisis penelitian, diperoleh Persentase sumbangan usaha guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik diperoleh hasil 18,3%. Usaha yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, diperoleh hasil antara lain: (1) Guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum memulai pembelajaran, (2) Mengidentifikasi masalah yang membuat siswa kurang dalam mencerna materi yang diajarkan sehingga dapat dilakukan tindakan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa; dan (3) juga mengembalikan hasil karya siswa kepada peserta

---

<sup>6</sup> Bada Haryad . *Usaha Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini di PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.

didik dan mengharainya dengan nilai, sehingga siswa merasa hasil karyanya diharai oleh orang lain, dengan begitu siswa menjadi termotivasi untuk membuat karya lagi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sangat penting usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, salah satu upaya atau usaha yang dilakukan guru dalam hal ini seperti menciptakan suasana yang edukatif, dan lebih membuat peserta didik lebih tertantang dan semangat lagi untuk melakukan hal-hal baru.

Adapun letak persamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang sekarang adalah penelitian terdahulu adalah sama-sama upaya yang dilakukan tenaga pendidik untuk meningkatkan minat belajar anak demi masa depan peserta didik kelak dan letak perbedaannya adalah penelitian terdahulu objeknya adalah peserta didik yang memang sudah dewasa sedangkan yang dilakukan penelitian sekarang adalah objeknya anak usia dini.

## 2. Yuyun Ustadzah. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di PAUD Nur Hidayah Magelang.<sup>7</sup>

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan,

---

<sup>7</sup>Yuyun Ustadzah, *“Upaya Meningkatkan Minat Belajar di PAUD Nur Hidayah Magelang”*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2014

observasi, dan refleksi. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan dengan hasil sebagai berikut:

Pada pertemuan pra tindakan dari 19 siswa, anak yang memiliki minat belajar adalah 35,98% dan selebihnya masih kurang berminat belajar bahasa indonesia.

Siklus I, pada pembelajaran season I dari 19 siswa, anak yang memiliki minat belajar adalah 49,2% siswa dan tingkat keberhasilannya adalah 57,89% siswa

Siklus II, pada pembelajaran season II dari 19 siswa, anak yang memiliki minat belajar adalah 75,97% siswa dan tingkat keberhasilannya adalah 78,94% siswa.

Hasil penerapan metode permainan yang berkaitan dengan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di PAUD Nur Hidayah Magelang telah dianggap tuntas dengan hasil 75,97% siswa berkembang sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang sekarang adalah, penelitian terdahulu fokusnya pada metode permainan sedangkan penelitian yang sekarang itu fokus pada suasana belajarnya. Dan persamaannya adalah sama-sama meningkatkan minat belajar.