

Sosialisasi Memotivasi Minat Belajar dalam Perkembangan Peserta Didik Usia 5 dan 6 Tahun dengan Media APE (Alat Permainan Edukatif) di TK Darul Falah Samarinda Utara Tahun 2019

Socialization of Learning Interest Motivation on the Development of Learners Age 5 and 6 Years with APE Media (Educational Game Tool) at Darul Falah Kindergarten North Samarinda in 2019

Euis Kusumarini^{1*}, Andi Aslindah²

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Samarinda, Kalimantan Timur

*Email@korespondensi : Euiskusumarini211@gmail.com

Article History:

Received: September

Revised: Oktober

Accepted: November

Keywords: APE Media,
Development, Students

Abstract

Educational Game Tools (APE) are expected to make the learning process interesting and fun so that children feel at home, do not feel bored and focus on learning. Although it is known that the Educational Game Tool (APE) is very supportive for the implementation of an effective learning process, it is necessary to create more variety in schools in using the Educational Game Tool (APE) optimally in the learning process. The purpose of this activity is to foster interest in children's learning, the service will implement an action in the form of using the Media Educational Game Tool (APE) prepared by the teacher in accordance with the basic needs of the subject that will be taught to children and can be obtained easily and can use materials from available and purchased goods. used or in other forms of creativity that can be formed, made, used and utilized, especially teachers who have the skills for this need to equip themselves from socialization, training and seminars to learn more and demand new things from knowledge and skills. Based on the results of the socialization, it was running smoothly and the achievement of one of the preferred ways to be able to help and provide mutual benefit in progress in the field of education for kindergarten age children, especially those aged 5 to 6 years in motivating them in addition to teachers, students as well as other parties with an interest in advancing the world of education so that children who are part of the future as the nation's successors are intelligent children in addition to their cognitive, behavioral skills as well as insight and self-development that are useful and useful in the future, both

*for themselves, others, the environment and the country,
of course.*

Abstrak

Alat Permainan Edukatif (APE) diharapkan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga anak betah, tidak merasa bosan dan fokus dalam belajar. Walaupun telah diketahui bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) sangat menunjang bagi terlaksananya proses belajar yang efektif namun perlu mengkreatifitaskan lebih banyak variasi di sekolah dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) secara maksimal dalam proses pembelajaran. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan minat belajar anak, pengabdian akan menerapkan suatu tindakan dalam bentuk penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) disiapkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan pokok bahasan yang akan diajarkan pada anak dan didapat dengan mudah bisa gunakan bahan dari tersedia dibeli, barang bekas ataupun dalam bentuk kreatifitas lain yang bisa dibentuk, dibuat, digunakan dan dimanfaatkan terutama guru memiliki keahlian keterampilan untuk hal tersebut perlu membekali diri dari sosialisai, pelatihan dan seminar untuk belajar lagi dan memuntut hal baru dari ilmu pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan hasil dari sosialisai tersebut adalah berjalan dengan lancar dan tercapainya salah satu cara pilihan untuk dapat membantu dan saling memberikan kebermanfaatn bersama dalam kemajuan dibidang pendidikan anak usia TK terutama usia 5 sampai 6 tahun dalam memotivasi mereka selain guru, peserta didik juga pihak lain yang berkepentingan dalam memajukan dunia pendidikan agar anak anak yang merupakan bagian dari nantinya sebagai penerus bangsa merupakan anak anak yang cerdas selain kognitifnya, keterampilannya juga prilaku serta wawasan dan pengembangan dirinya yang dimiliki berguna dan bermanfaat kelak nantinya baik bagi dirinya orang lain lingkungan dan negara tentunya.

Kata Kunci: Media APE, Perkembangan, Peserta Didik

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan TK/PAUD merupakan salah satu program pemerintah yang dilaksanakan dengan berbagai macam upaya. Dalam meningkatkan mutu pendidikan tersebut khususnya perbaikan kurikulum, pelatihan guru, penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yakni sarana bermain bagi anak TK/PAUD. Untuk Taman kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal menyelenggarakan program pendidikan bagi anak 2- 4 dan 5- 6 tahun.

Betapa sangat perlu dan pentingnya pendidikan Taman Kanak-Kanak karena melalui usaha ini dapat membantu anak didik dalam mengembangkan potensi, minat, keterampilan, kemampuan pada dirinya sebagai modal dasar agar siap memasuki pendidikan selanjutnya di Sekolah Dasar

(SD) Untuk meningkatkan minat belajar anak, peran pendidik (guru) sangat diperlukan sebagai upaya untuk meningkatkan program pembelajaran TK dengan melaksanakan berbagai macam pengajaran yang salah satunya adalah pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip TK yaitu "dengan bermain sekalian belajar dan belajar seperti juga disertai dengan bermain atau permainan", hal ini merupakan cara yang paling efektif karena dengan bermain/permainan anak dapat mengembangkan berbagai kreativitas, melalui beragam Alat Permainan Edukatif (APE) yang sengaja dirancang berbeda dengan permainan pada umumnya yang ada ditoko-toko, memiliki ciri khas yang disesuaikan dengan karakteristik dan usia anak TK. Sesuai dengan pernyataan seorang ahli pendidikan "Bruner" (1990 : 9) yang menyatakan bahwa sebenarnya program pendidikan Anak Usia Dini ditujukan dalam alat-alat perlengkapan dan permainan yang tersedia.

Alat Permainan Edukatif (APE) diharapkan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga anak betah, tidak merasa bosan dan fokus dalam belajar. Walaupun telah diketahui bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) sangat menunjang bagi terlaksananya proses belajar yang efektif namun perlu mengkreatifitaskan lebih banyak variasi di sekolah dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) secara maksimal dalam proses pembelajaran. Untuk itulah guru TK dituntut untuk terus mengali, menambah, memotivasi dan meningkatkan minat, pengetahuan serta 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 meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni dan nilai-nilai agama sehingga upaya pengembangan anak tercapai secara optimal.

Anak di usia dini merupakan usia emas untuk menyerap berbagai informasi. Namun orang tua dan tenaga pendidik 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 banyaknya lembaga pendidikan tersebut, baik di pedesaan maupun di perkotaan. Adapun halnya dengan proses pembelajaran di TK Samarinda Utara berdasarkan pengamatan penulis, masih ada guru TK yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode kurang tepat dan mengelola pembelajaran secara monoton dan tidak bervariasi atau tidak digunakannya alat peraga

dalam pembelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi minat dan motivasi belajar anak. Untuk menumbuhkan minat belajar anak, pengabdian akan menerapkan suatu tindakan dalam bentuk penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) disiapkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan pokok bahasan yang akan diajarkan pada anak dan didapat dengan mudah bisa gunakan bahan dari tersedia dibeli, barang bekas ataupun dalam bentuk kreatifitas lain yang bisa dibentuk, dibuat, digunakan dan dimanfaatkan terutama guru memiliki keahlian keterampilan untuk hal tersebut perlu membekali diri dari sosialisai, pelatihan dan seminar untuk belajar lagi dan memuntut hal baru dari ilmu pengetahuan dan keterampilan. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran baik secara individu ataupun secara kelompok. Permainan merupakan suatu alat yang disenangi anak mempunyai daya tarik bagi anak baik bentuk, ukuran dan warna selain itu aman dan tidak membahayakan, dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak, memotifasi anak untuk berpikir kritis menemukan hal-hal yang baru untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar anak anak kelompok TK Darul Falah 10 di Samarinda Utara, untuk mengetahui efektivitas penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam dalam upaya meningkatkan minat belajar anak Kelompok TK Darul Falah 10 di Samarinda Utara, untuk memperoleh suatu bentuk alat permainan guna melengkapi alat permainan yang sudah ada di TK Darul Falah di Samarinda Utara, untuk meningkatkan kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan alat permainan untuk dijadikan media belajar anak didik yang dipandang mampu meningkatkan minat belajarnya. Adapun manfaat dari pengabdian kepada masyarakat adalah setelah memperoleh kegiatan sosialisasi ini, para guru TK dan Peserta didik dapat mengetahui hikmah yang ada dalam *“Pelatihan Memotivasi Minat Belajar dalam Perkembangan Peserta didik Usia 5 dan 6 Tahun dengan Media APE (Alat Permainan Edukatif) di TK Darul Falah 10 Samarinda Utara Tahun 2019”*

METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 30 April-02 Mei 2019 bertempat di TKK Darul Falah 10 Samarinda Utara. Bahan dan alat yang digunakan dalam kegiatan ini berupa laptop, kamera dan Software Media Pembelajaran APE (Youtube, Foto, dan Gambar).

Metode dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, dan metode simulasi dan praktek. Metode ceramah yaitu digunakan untuk memaparkan materi yang telah di susun oleh tim pelaksana, metode tanya jawab yaitu digunakan untuk merespon sejauh mana pemahaman peserta sosialisasi terhadap yang telah di sampaikan. Dalam kegiatan “Sosialisasi Memotivasi Minat Belajar dalam Perkembangan Peserta didik Usia 5 dan 6 Tahun dengan Media APE (Alat Permainan Edukatif) ini yang menjadi peserta adalah peserta didik dan Pendidik di Sekolah TK Darul Falah 10 Samarinda Utara. Teknik atau Metode Pengambilan Data yang dilakukan pengabdi adalah dengan memberikan angket dan wawancara dengan melakukan tanya jawab tentang hasil yang dari kegiatan sosialisasi tersebut.

Langkah-langkah Kegiatan PPM

Adapun langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan PPM kali ini mencakup beberapa tahap berikut ini.

1) Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PPM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang telah dilakukan:

- a. Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta *job-description* masing-masing anggota.
- b. Peserta sosialisasi.
- c. Instrumen PPM, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja.
- d. Modul pelatihan *Powerpoint*, dan
- e. Konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dsb.

2) Sosialisasi

Tahap ini merupakan tahap sosialisasi yang diberikan kepada Guru TK Darul Falah Samarinda Utara. Pelaksanaan sosialisasi ini mencakup beberapa hal berikut.

a. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan tentang “*Pelatihan Memotivasi Minat Belajar dalam Perkembangan Peserta didik Usia 5 dan 6 Tahun dengan Media APE (Alat Permainan Edukatif) di TK Darul Falah Samarinda Utara Tahun 2019*” tersebut. Penyaji materi adalah tim pengabdi sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing.

b. Diskusi

Pada akhir materi peserta akan diberi kesempatan untuk berdiskusi tentang materi yang sudah disampaikan.

c. Refleksi dan Penutupan Program PPM

Di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil sosialisasi dan para peserta juga memberikan evaluasi terhadap apa yang sudah ditonton dan disajikan. Setelah semua kegiatan yang telah direncanakan terlaksana, ketua tim PPM menutup program dan memberikan pesan kepada segenap peserta sosialisasi untuk menerapkan

karakter positif yang ada dalam hikmah “*Sosialisasi Memotivasi Minat Belajar dalam Perkembangan Peserta didik Usia 5 dan 6 Tahun dengan Media APE (Alat Permainan Edukatif) di TK Darul Falah 10 Samarinda Utara Tahun 2019*”. Diharapkan pada PPM yang akan datang program ini dapat dilanjutkan lagi dan dapat lebih menjangkau jumlah sekolah TK Wilayah Samarinda lain tak hanya satu sekolah TK Samarinda Utara saja, sehingga kebermanfaatan program ini dapat dirasakan oleh sekolah TK yang lebih banyak.

HASIL

Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan oleh tim dari FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda pada bulan April akhir dan Awal Mei (30 April dan 02 Mei 2019) Selama dua hari dari Jam 08.00 WITA - 14.00 WITA bertempat di TK Darul Falah 10 Samarinda Utara yang mana hasil yang bisa didapat dari kegiatan Sosialisasi tersebut adalah tercapainya salah satu cara pilihan untuk dapat membantu dan saling memberikan kebermanfaatan bersama dalam kemajuan dibidang pendidikan anak usia TK terutama usia 5 sampai 6 tahun dalam memotivasi mereka selain guru, peserta didik juga pihak lain yang berkepentingan dalam memajukan dunia pendidikan agar anak anak yang merupakan bagian dari nantinya sebagai penerus bangsa merupakan anak anak yang cerdas selain kognitifnya, keterampilannya juga perilaku serta wawasan dan pengembangan dirinya yang dimiliki berguna dan bermanfaat kelak nantiya baik bagi dirinya orang lain lingkungan dan negara tentunya. Adapun berjalan lancar dan tak banyak kendala yang harus dihadapi dalam pelaksanaan sosialisasi tersebut dengan kerjasamanya yang baik dikedua belah pihak dan pihak terkait lainnya. Alhamdulillah Semoga inipun dapat bermanfaat selain terjalinnya silaturahmi juga saling mendukung untuk kemajuan di dunia pendidikan terutama pendidikan anak usia dini atau Taman Kanak-Kanak.

KESIMPULAN

Dari uraian beberapa bab proposal rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim kami dapatlah ditarik kesimpulan sebagai berikut:
Sosialisasi ini mudah-mudahan dapat memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya “*Sosialisasi Memotivasi Minat Belajar dalam Perkembangan Peserta didik Usia 5 dan 6 Tahun dengan Media APE (Alat Permainan Edukatif)*” ini yang menjadi peserta adalah peserta didik dan Pendidik di Sekolah TK Darul Falah 10 Samarinda Utara dan Pentingnya “*Sosialisasi Memotivasi Minat Belajar dalam Perkembangan Peserta didik Usia 5 dan 6 Tahun dengan Media APE (Alat Permainan Edukatif)*” ini dapat menjadi pendamping pembelajaran yang menyenangkan di TK Darul Falah 10 Samarinda Utara.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Fauzi, 2004. Psikologi Umum. Bandung CV. Pustaka Setia cetakan ke – 2
- Biografi Dr. Dorothy Einon . 2006. Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2 – 6 Tahun. Jakarta, Erlangga.
- Dewa ketut Sukardi. 1984 .Bimbingan Belajar di Sekolah – Sekolah. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Departemen pendidikan Jakarta .2004 .Tentang Kurikulum Standar Taman Kanak – kanak Raudhatul Atfal.
- Eliyawati 2005. Pemilihan dan Penyembangan Sumber Belanja Untuk Anak Usia Dini Depdiknas.
- Hurlock. Elizabeth .B. 1993. Perkembangan Anak Jilid 2. Alih Bahasa: Med. Meitasari Tjandrasa. Jakarta : Erlangga.
- Meyke. 1995. Bermain dan Permainan. PT Grusindo Jakarta.
- Nana sudjana, 1987. Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar Bandung : Balai Pustaka.
- Rochiati. 2007. Produser Penelitian Tindakan Kelas. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sinta R. 2001. Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif. Jakarta Kompas.
- Slameto, 2003. Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhi. Jakarta Rineka Citra.
- Sudono. 2000. Sumber Belajar Dalam Alat Permainan. PT Grusindo Jakarta.
- Sumantri. 2005. Model Pengembangan Keterampilan Anak Usia Dini. Jakarta. Wardhani. Igak. 2007. Penelitian Tindakan kelas. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka.