



PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI RA AL-KHAIRIYAH PONTANG KABUPATEN SERANG

Ofik Taufiqurrohman¹, Kustiah²

^{1,2}Insitut Agama Islam Banten

*Email: taufiqofik79@gmail.com, tiyamastaufig@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to provide children with preparation for the future, the closest is facing school. However, there is still a lack of use of educational game tools in learning. In accordance with the principle of learning while playing especially by using educational game tools. Likewise, about the interest in studying at RA Al-Khairiyah Pontang. Research using descriptive method, namely research that seeks to present, analyze, and interpret based on data. Methods of data collection using participant observation, interviews and documentation. Processing techniques and data analysis using statistical analysis techniques. Based on the processing and analysis of the data, this study obtained the following results: regarding Educational Game Tools, the values were: a mean of 41.7; the median is 42.25; and mode is 42.82. It can be concluded that the data distribution of variable X is normal, meaning that the Educational Game Tool at RA Al-Khairiyah Pontang is in the good category. And regarding students' interest in learning produce values, namely: a mean of 40.4; the median is 40.72; and the mode is 41. It can be concluded that the data distribution of variable Y is normal, meaning that the learning interest of students at RA Al-Khairiyah Pontang is in the good category. The value of the correlation coefficient resulting from the above calculation is $r_{xy} = 0.48$, lies in the interval 0.40 – 0.70 whose interpretation is that there is a moderate or sufficient relationship or correlation between variables X and variable Y. So the conclusion is that Educative Game Tools with students' learning interest have a moderate or sufficient relationship. Based on the calculation of the determining coefficient or determination, it is concluded that the effect of the Educative Game Tool (variable X) on students' learning interest (variable Y) is 23%. While the remaining 77% is related to other factors that can be investigated further.

Keywords: Educational Games and Interest in Learning

ABSTRAK

Tujuan penelitian memberikan persiapan anak menghadapi masa-masa ke depannya, yang paling dekat adalah menghadapi masa sekolah. Akan tetapi masih kurangnya penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam pembelajaran. Sesuai prinsip belajar sambil bermain apalagi dengan menggunakan alat permainan edukatif. Begitu pun tentang minat belajar di RA Al-Khairiyah Pontang. Penelitian menggunakan metode deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasi berdasarkan data. Metode pengumpulan data dengan menggunakan observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengolahan dan analisis data dengan menggunakan teknik analisis statistik. Berdasar pengolahan dan analisis data penelitian ini mendapatkan hasil yaitu: tentang Alat Permainan Edukatif menghasilkan nilai-nilai yaitu: mean sebesar 41,7; median sebesar 42,25; dan modus adalah 42,82. Dapat disimpulkan distribusi data variabel X adalah normal, artinya Alat Permainan Edukatif di RA Al-Khairiyah Pontang adalah dalam kategori baik. Dan tentang minat belajar siswa menghasilkan nilai-nilai yaitu: mean sebesar 40,4; median sebesar 40,72; dan modus adalah 41. Dapat disimpulkan distribusi data variabel Y adalah normal, artinya minat belajar siswa di RA Al-Khairiyah Pontang adalah dalam kategori baik. Nilai koefisien korelasi hasil dari perhitungan di atas adalah $r_{xy} = 0,48$, terletak pada interval 0,40 – 0,70 yang

interpretasinya adalah terdapat hubungan atau korelasi yang sedang atau cukup antara variabel X dan variabel Y. Jadi kesimpulannya adalah Alat Permainan Edukatif dengan minat belajar siswa memiliki hubungan yang sedang atau cukup. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien penentu atau determinasi disimpulkan bahwa pengaruh Alat Permainan Edukatif (variabel X) dengan minat belajar siswa (variabel Y) ialah sebesar 23%. Sedangkan sisanya sebesar 77% berhubungan dengan faktor lain yang dapat diteliti lebih lanjut.

Kata Kunci: Permainan Edukatif dan Minat Belajar

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan 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 RA. Raudlatul Athfal adalah salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 – 6 tahun. 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 Raudlatul Athfal saat ini sangat menggembirakan. Hal ini terlihat semakin banyaknya lembaga pendidikan tersebut, baik di pedesaan maupun di perkotaan.

Kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran di RA Al-Khairiyah Pontang diterapkan berdasarkan pada prinsip belajar melalui bermain, hal tersebut sesuai dengan Suhendi yang menyatakan bahwa, salah satu sarana belajar bagi anak usia dini adalah bermain. Menurut Suhendi, setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia. Anak-anak ingin bermain karena saat itulah mereka mendapatkan berbagai pengalaman lewat bermain melalui eksplorasi alam di sekitarnya. Dari kegiatan tersebut, mereka dapat mengenal alam dan teman sepermainan dalam suasana yang menyenangkan. Sementara orang dewasa membutuhkan permainan sebagai sarana relaksasi dan menghibur diri (Suhendi, 2001).

Dalam rangka meningkatkan minat belajar anak, peran pendidik (guru) sangat diperlukan sebagai upaya meningkatkan program pembelajaran RA dengan melaksanakan berbagai macam pengajaran yang salah satunya adalah pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip RA yaitu "bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain", hal ini merupakan cara yang paling efektif karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitas, melalui beragam Alat Permainan Edukatif yang sengaja dirancang

berbeda dengan permainan pada umumnya yang ada di toko-toko, memiliki ciri khas yang disesuaikan dengan karakteristik dan usia anak RA. Hal ini sesuai dengan pernyataan seorang ahli pendidikan yaitu Brunner yang menyatakan bahwa sebenarnya program Pendidikan Anak Usia Dini termasuk RA ditujukan dalam alat-alat perlengkapan dan permainan yang tersedia (Brunner, 1990).

Melalui Alat Permainan Edukatif 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 sangat menunjang bagi terlaksananya proses belajar yang efektif namun masih banyak sekolah belum menggunakan Alat Permainan Edukatif secara maksimal dalam proses pembelajaran. Untuk itulah guru RA dituntut untuk terus menggali, menambah dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru RA ini akan berpengaruh terhadap kemampuan guru RA dalam melaksanakan proses pembelajaran di Raudlatul Athfal sehingga pencapaian tujuan pembelajaran di RA 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.

Di mata anak-anak, ada beberapa alasan kenapa permainan dibutuhkan sebagai media pembelajarannya. Menurut Sudono, beberapa alasan tersebut adalah sebagai berikut: (1) Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik, (2) Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal hal baru yang menantang dan menarik, (3) Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak yang terlibat (visual, audio, dan audio visual) dalam suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan siswa untuk belajar, (4) Anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukan gerak dalam pembelajaran, (5) Pengulangan adalah kunci belajar. Berikan kegiatan yang membuat siswa dapat mengulang pembelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh, (6) Permainan (games) menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhabat oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelelahan (Sudono, 2004).

Pengunaan Alat Permainan Edukatif 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, memotivasi anak untuk berpikir kritis menemukan hal-hal yang baru untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Demikianlah halnya dengan proses pembelajaran di RA Al-Khairiyah Pontang Kecamatan Pontang, Kabupaten Serang berdasarkan pengamatan penulis, masih ada guru RA 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 belajar anak. Begitu pun tentang minat belajar di RA Al-Khairiyah Pontang masih menjadi masalah. Siswa masih kurang aktif mengikuti pembelajaran. Terindikasi siswa masih sering mengalihkan perhatian ke hal lain ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang senang dan semangat mengikuti pembelajaran. Hal-hal tersebut menurut asumsi penulis di antaranya adalah karena kurangnya pemanfaatan atau penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam pembelajaran

KAJIAN TEORITIK

Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran di PAUD. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Masa anak-anak selalu berkaitan dengan bermain sehingga dunia anak adalah dunia bermain. Sebagian besar kegiatan bermain menggunakan media yaitu alat permainan yang mengandung edukasi. Menurut Rolina Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lain, dan tentu saja bernilai edukatif. (Mursyid, 2010).

Lebih lanjut, Tedjasaputra dalam Rolina berpendapat bahwa Alat Permainan Edukatif adalah permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri, antara lain: (a) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk. (b) Ditujukan untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan serta motorik anak. (c) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat. (d) Membuat anak terlibat secara aktif (d) Sifatnya konstruktif (Hasnida, 2015).

Alat Permainan Edukatif merupakan media penunjang yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat berbagai jenis Alat Permainan Edukatif yang bervariasi bentuknya, agar anak menjadi tertarik dalam memainkannya. Penggunaan Alat Permainan Edukatif bagi anak disesuaikan dengan usia dan tingkat pencapaian perkembangannya. Di usia 5-7 tahun anak-anak membutuhkan 30% Alat Permainan Edukatif sensori motor, 20% Alat Permainan Edukatif simbolik, dan 30% pembangunan.

Menurut Haenillah jenis alat permainan edukatif tersebut dapat diuraikan sebagai berikut. Pertama, alat Permainan Edukatif yang bersifat sensori motor adalah seluruh alat indera dan motorik anak. Aktivitas yang dapat memfasilitasi anak untuk menggunakan Alat Permainan Edukatif yang bersifat sensori motor di antaranya yaitu, bermain pasir, bermain air dan meniup gelembung. Kedua, alat permainan edukatif yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan anak dalam memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Penggunaan Alat Permainan Edukatif ini difasilitasi melalui bermain fantasi dan imajinasi.

Ketiga, Alat Permainan Edukatif yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan perkembangannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah kisah nyata. Terdapat dua jenis Alat Permainan Edukatif pembangunan ini bahan sifat cair/bahan alam seperti air, pasir dan cat jari kemudian pembangunan yang terstruktur seperti balok dan lego. (Haenillah, 2010).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui kebutuhan anak dalam menggunakan jenis Alat Permainan Edukatif disesuaikan dengan usianya, beda usia berbeda juga kebutuhan jenis Alat Permainan Edukatif yang digunakan. Anak usia 5-7 tahun membutuhkan kombinasi Alat Permainan Edukatif yang bersifat sensori motor, simbolik dan pembangunan.

Minta Belajar Siswa

Slameto menyatakan bahwa minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada hakekatnya adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar dirinya semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya (Slameto, 2010). Selanjutnya Hurlock mengatakan bahwa: suatu "minat" sebagai sesuatu dengan apa anak mengidentifikasi keberadaan pribadinya. Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat

bahwa sesuatu akan menguntungkan mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan bila kepuasan berkurang minatpun berkurang.

Minat yang dikembangkan sangat mempengaruhi perilaku tidak saja selama periode masa kanak-kanak tetapi juga sesudahnya. Itulah sebenarnya mengapa perkembangan minat yang bermanfaat dan penting yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak sering diabaikan. Akibatnya, anak cenderung memandang enteng dan menganggap bahwa anak akan mengakhiri minat-minat ini dengan bertambahnya usia dan bertambah luasnya pengalaman. (Tandrasa, 1993).

Menurut M. Ngalim Purwanto faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dibedakan menjadi dua golongan yaitu:

- a. Faktor yang ada di organisme itu sendiri (faktor individual) yaitu faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada diluar individu atau faktor sosial atau faktor keadaan keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan motivasi sosial. (Purwanto, 1990)

Jadi minat merupakan perangkat mental yang menggerakkan individu dalam memilih sesuatu. Timbulnya minat terhadap suatu objek ini ditandai dengan adanya rasa senang atau tertarik. Jadi boleh dikatakan orang yang berminat terhadap sesuatu maka seseorang tersebut akan merasa senang atau tertarik terhadap objek yang diminati tersebut. Dalam pembelajaran yang efektif, guru pertama-tama membangkitkan perhatian (attention) siswa terhadap pesan pembelajaran yang akan dipelajari. Setelah perhatian tersebut muncul kemudian diikuti dengan upaya guru menumbuhkan minat (interest) belajar yang merupakan tingkatan lebih tinggi dari perhatian. Minat merupakan titik pangkal untuk tumbuhnya hasrat (desire) atau motivasi. Selanjutnya, guru harus pandai membawa hasrat tersebut untuk menjadi suatu keputusan (decision) siswa untuk melakukan suatu kegiatan (action) belajar yang diharapkan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk meluruskan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, juga menyajikan data, menganalisis data, dan menginterpretasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah dengan proses pelaksanaan observasi. peneliti juga mengumpulkan data dengan teknik wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik wawancara adalah proses tanya jawab

dalam penelitian yang berlangsung secara lisan. Studi dokumentasi adalah mencari, mengumpulkan dan menganalisis data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa buku, catatan, transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda dan sebagainya. Untuk memperoleh data yang benar, maka data perlu dianalisis. Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu untuk data kualitatif dianalisis dengan prinsip logika, sedangkan untuk data kuantitatif dianalisis dengan prosedur data statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Dan Analisis Data Variabel X (Alat Permainan Edukatif)

Untuk mengumpulkan data tentang Alat Permainan Edukatif, penulis melaksanakan observasi kepada 20 siswa sebagai subyek penelitian. Terdapat 12 item yang diobservasi, 4 dimensi dan masing-masing dimensi terdapat 3 indikator. Penilaian item dalam observasi diberi skor dengan menggunakan empat kriteria (skala empat). Semua item pernyataan observasi berbentuk positif, dengan kriteria jawaban Sangat Baik (SB) diberi nilai = 4, Baik (B) = 3, Cukup Baik (CB) = 2, Kurang Baik (KB) diberi nilai = 1.

Adapun dimensi yang dijadikan penilaian terhadap Alat Permainan Edukatif ialah: Kelengkapan; Kombinasi Warna; Variasi Bentuk; dan Kemudahan Penggunaan. Masing-masing dimensi memiliki 3 indikator. Lebih jelas mengenai instrumen penelitian observasi ini dapat dilihat di bagian lampiran skripsi ini. Adapun data yang diperoleh mengenai Alat Permainan Edukatif dari nilai observasi juga dapat dilihat di bagian lampiran skripsi ini. Selanjutnya, data yang diperoleh mengenai Alat Permainan Edukatif dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa.

Berdasarkan data tersebut di atas, dapat diidentifikasi bahwa nilai tertinggi adalah 46, dan nilai terendah adalah 33. Maka untuk melakukan pengolahan dan analisis data variabel X, penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

Menentukan rentang skor, dengan rumus:

$$\begin{aligned} R &= (H - L) + 1 \\ &= (46 - 33) + 1 \\ &= 13 + 1 \\ &= 14 \end{aligned}$$

Jadi rentang skor (R) adalah 14.

Menentukan banyaknya kelas, dengan rumus:

$$\begin{aligned}K &= 1 + (3,3) \text{ Log } n \\&= 1 + (3,3) \text{ Log } 20 \\&= 1 + (3,3) (1,30) \\&= 1 + 4,29 \\&= 5,29 = 5\end{aligned}$$

Jadi banyaknya kelas (K) adalah 5.

Menentukan interval atau panjang kelas, dengan rumus:

$$\begin{aligned}P &= R/K \\&= 14/5,29 \\&= 2,65 \\&= 3\end{aligned}$$

Jadi panjang kelas (P) adalah 3, istilah atau simbol lainnya adalah interval (i).

Membuat tabel distribusi frekuensi variabel X

Distribusi Frekuensi Variabel X

Interval	F	xi
45 - 47	4	46
42 - 44	8	43
39 - 41	5	40
36 - 38	1	37
33 - 35	2	34
$\Sigma = (n)$	20	-

Grafik Poligon Distribusi Frekuensi Variabel X

Membuat tabel distribusi frekuensi kumulatif variabel X

Menentukan ukuran gejala pusat atau analisis tendensi sentral variabel X, dengan menghitung:

Mean (M), dengan rumus:

$$M = (\sum Fxi)/n$$

$$M = 833/20$$

$$M = 41,7$$

Jadi nilai rata-rata hitung pada variabel X (mean) adalah 41,7.

Median (Md) dengan rumus:

$$Md = l + ((1/2 n - Fk(b))/Fi) \times i$$

$$Md = 41,5 + ((1/2 \cdot 20 - 8) / 8) \times 3$$

$$Md = 41,5 + ((10 - 8) / 8) \times 3$$

$$Md = 41,5 + (0,25) \times 3$$

$$Md = 41,5 + (0,75)$$

$$Md = 42,25$$

Jadi nilai rata-rata tengah pada variabel X (median) adalah 42,25.

Modus (Mo), dengan rumus:

$$Mo = l + (f_a / (f_a + f_b)) \times i$$

$$Mo = 41,5 + (4 / (4 + 5)) \times 3$$

$$Mo = 41,5 + (0,44) \times 3$$

$$Mo = 41,5 + (1,32)$$

$$Mo = 42,82$$

$$Mo = 42,82$$

Jadi nilai atau data yang sering muncul pada variabel X (modus) adalah 42,82. Pada pengolahan dan analisis data variabel X dari hasil penelitian tentang Alat Permainan Edukatif di atas, menghasilkan nilai-nilai yaitu: mean sebesar 41,7; median sebesar 42,25; dan modus adalah 42,82. Dapat disimpulkan distribusi data variabel X adalah normal, artinya Alat Permainan Edukatif di RA Al-Khairiyah Pontang adalah dalam kategori baik.

Deskripsi Dan Analisis Data Variabel Y (Minat Belajar Siswa)

Untuk mengumpulkan data tentang minat belajar siswa, penulis melaksanakan observasi kepada 20 siswa sebagai subyek penelitian. Terdapat 12 item yang diobservasi, 4 dimensi dan masing-masing dimensi terdapat 3 indikator. Penilaian item dalam observasi diberi skor dengan menggunakan empat kriteria (skala empat). Semua item pernyataan observasi berbentuk positif, dengan kriteria jawaban Sangat Baik (SB) diberi nilai = 4, Baik (B) = 3, Cukup Baik (CB) = 2, Kurang Baik (KB) diberi nilai = 1.

Adapun dimensi yang dijadikan penilaian terhadap minat belajar siswa ialah: Perasaan Senang; Ketertarikan, Perhatian, Keterlibatan. Masing-masing dimensi memiliki 3 indikator. Lebih jelas mengenai instrumen penelitian observasi ini dapat dilihat di bagian lampiran skripsi ini. Adapun data yang diperoleh mengenai minat dari nilai observasi juga dapat dilihat di bagian lampiran skripsi ini. Selanjutnya, data yang diperoleh mengenai minat belajar siswa dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Berdasarkan data tersebut di atas, dapat diidentifikasi bahwa nilai tertinggi adalah 46, dan nilai terendah adalah 37.

Maka untuk melakukan pengolahan dan analisis data variabel Y, penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

Menentukan rentang skor, dengan rumus:

$$\begin{aligned} R &= (H - L) + 1 \\ &= (46 - 37) + 1 \\ &= 9 + 1 \\ &= 10 \end{aligned}$$

Jadi rentang skornya (R) adalah 10.

Menentukan banyaknya kelas, dengan rumus:

$$\begin{aligned} K &= 1 + (3,3) \text{ Log } n \\ &= 1 + (3,3) \text{ Log } 20 \\ &= 1 + (3,3) (1,30) \\ &= 1 + 4,29 \\ &= 5,29 = 5 \end{aligned}$$

Jadi banyaknya kelas (K) adalah 5.

Menentukan interval atau panjang kelas, dengan rumus:

$$\begin{aligned} P &= R/K \\ &= 10/5,29 \\ &= 1,89 \\ &= 2 \end{aligned}$$

Jadi panjang kelas (P) adalah 2, istilah atau simbol lainnya adalah interval (i).

Membuat tabel distribusi frekuensi variabel Y

Setelah melakukan langkah-langkah tersebut di atas dan untuk melakukan analisis, maka penulis membuat tabel distribusi frekuensi dari data variabel Y sebagai berikut:

Deskripsi penyajian data variabel Y selain dengan tabel 9 di atas, juga dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut:

Menentukan ukuran gejala pusat atau analisis tendensi sentral variabel Y, dengan menghitung:

Mean (M), dengan rumus:

$$M = (\sum Fx_i) / n$$

$$M = 808 / 20$$

$$M = 40,4$$

Jadi nilai rata-rata hitung variabel Y (mean) adalah 40,4.

Median (Md) dengan rumus:

$$Md = l + ((1/2 n - F_k(b)) / f_i) \times i$$

$$Md = 40,5 + ((1/2 \cdot 20 - 9) / 9) \times 2$$

$$Md = 40,5 + ((10 - 9) / 9) \times 2$$

$$Md = 40,5 + (0,11) \times 2$$

$$Md = 40,5 + (0,22)$$

$$Md = 40,72$$

Jadi nilai rata-rata tengah variabel Y (median) adalah 40,72.

Modus (Mo), dengan rumus:

$$Mo = l + (f_a / (f_a + f_b)) \times i$$

$$Mo = 40,5 + (1 / (1 + 4)) \times 2$$

$$Mo = 40,5 + (1/5) \times 2$$

$$Mo = 40,5 + (0,2) \times 2$$

$$Mo = 40,5 + (0,4)$$

$$Mo = 40,9$$

$$Mo = 41$$

Jadi nilai atau data yang sering muncul pada variabel Y (modus) adalah 41.

Pengolahan dan analisis data variabel Y dari hasil penelitian tentang minat belajar siswa di atas, menghasilkan nilai-nilai yaitu: mean sebesar 40,4; median sebesar 40,72; dan modus adalah 41. Dapat disimpulkan distribusi data variabel Y adalah normal, artinya minat belajar siswa di RA Al-Khairiyah Pontang adalah dalam kategori baik.

Analisis Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Minat Belajar Siswa

Analisis ini dimaksudkan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh Alat Permainan Edukatif (variabel X) dengan minat belajar siswa (variabel Y). Adapun langkah-langkah yang penulis tempuh dalam analisis ini adalah sebagai berikut:

Menyusun data variabel X dan variabel Y

Dari penyajian tabel di atas diketahui bahwa:

$$\sum X = 832$$

$$\sum Y = 811$$

$$\sum X^2 = 34836$$

$$\sum Y^2 = 32983$$

$$\sum XY = 33809$$

Mencari persamaan regresi dengan rumus:

$$Y = a + bX$$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{(N)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(811)(34836) - (832)(33809)}{(20)(34836) - (832)^2}$$

$$a = \frac{28251996 - 28129088}{696720 - 692224}$$

$$a = 122908/4496$$

$$a = 27,33718861$$

$$a = 27,34$$

$$b = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{(N)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{20(33809) - (832)(811)}{(20)(34836) - (832)^2}$$

$$b = \frac{676180 - 674752}{696720 - 692224}$$

$$b = 1428/4496$$

$$b = 0,317615658$$

$$b = 0,32$$

Jadi persamaan regresinya adalah $Y = 27,34 + 0,32 X$, artinya setiap perubahan dari sebuah variabel X , maka akan terjadi perubahan pula sebesar 0,32 terhadap variabel Y pada konstanta 27,34.

Menentukan koefisien korelasi dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{(n \sum X_i Y_i) - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{(\sqrt{(n \sum X_i^2) - (\sum X_i)^2})(\sqrt{(n \sum Y_i^2) - (\sum Y_i)^2})}$$

$$r_{xy} = \frac{(20 \cdot 33809) - (832 \cdot 811)}{(\sqrt{(20 \cdot 34836) - 692224})(\sqrt{(20 \cdot 32983) - 657721})}$$

$$r_{xy} = \frac{(676180) - (674752)}{(\sqrt{4496})(\sqrt{1939})}$$

$$r_{xy} = 1428/(67,05)(44,03)$$

$$r_{xy} = 1428/2952,21$$

$$r_{xy} = 0,483705427459429$$

$$r_{xy} = 0,48$$

Nilai koefisien korelasi hasil dari perhitungan di atas adalah $r_{xy} = 0,48$. Dalam memberikan interpretasi secara sederhana terhadap angka indeks koefisien korelasi “ r ” product moment (r_{xy}), pada umumnya dipergunakan pedoman atau ancar-ancar dengan tabel pedoman interpretasi koefisien korelasi di bawah ini. Jika merujuk pada tabel tersebut maka koefisien korelasi atau $r_{xy} = 0,48$ yang terletak pada interval 0,40 – 0,70 yang

interpretasinya adalah terdapat hubungan atau korelasi yang sedang atau cukup antara variabel X dan variabel Y. Jadi kesimpulannya adalah Alat Permainan Edukatif dengan minat belajar siswa memiliki hubungan yang sedang atau cukup.

Hasil koefisien korelasi (r_{xy}) dapat juga diinterpretasikan merujuk pada tabel r , dengan cara membandingkan r hitung dan r tabel, bila r hitung $>$ r tabel maka hipotesis nihil (H_0) ditolak akan tetapi dalam keadaan lain hipotesis alternatif (H_a) diterima. Degrees of freedom (df) atau derajat bebas (db) pada penelitian ini adalah 19, hasil dari $N-1$. Jika merujuk pada tabel nilai koefisien korelasi “ r ” product moment dari Pearson untuk berbagai df dengan df atau db 19 didapatkan bahwa nilai r tabel adalah 0,433 pada taraf signifikansi 5% dan 0,549 pada taraf signifikansi 1%. Artinya r hitung atau $r_{xy} = 0,48$ signifikan pada taraf signifikansi 5% dan tidak signifikan pada taraf signifikansi 1%. r hitung = 0,48 $>$ r tabel = 0,433 maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Nilai t hitung diperoleh sebesar 2,32. Jika merujuk pada tabel nilai “ t ” untuk berbagai df dengan df = 19, maka didapat t tabel = 2,09 pada taraf signifikansi 5% dan t tabel = 2,86 pada taraf signifikansi 1%. Jika t hitung = 2,32 $>$ t tabel = 2,09 yang berarti bahwa hubungan dua variabel pada penelitian ini signifikan pada taraf signifikansi 5% dan tidak pada taraf signifikansi 1%. Dan kesimpulannya hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa pengaruh Alat Permainan Edukatif (variabel X) dengan minat belajar siswa (variabel Y) ialah 23%. Sedangkan sisanya sebesar 77% berhubungan dengan faktor lain yang dapat diteliti lebih lanjut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Alat Permainan Edukatif di RA Al-Khairiyah Pontang dalam kategori baik, hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan dan analisis data penelitian yaitu: mean sebesar 41,7; median sebesar 42,25; dan modus adalah 42,82. Ini artinya Alat Permainan Edukatif di RA Al-Khairiyah Pontang sudah baik dan ini bisa dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswanya. Sedangkan Minat belajar siswa di RA Al-Khairiyah Pontang tergolong baik, hal ini bisa dilihat hasil pengolahan dan analisis data penelitian tentang minat belajar yaitu: mean sebesar 40,4; median sebesar 40,72; dan modus adalah 41. Ini artinya siswa di RA Al-Khairiyah Pontang sudah memiliki minat belajar yang baik, karena akibat pengaruh Alat Permainan Edukatif yang ada. Selanjutnya, tingkat hubungan

antara pengaruh Alat Permainan Edukatif (Variabel X) terhadap minat belajar siswa (Variabel Y) tergolong sedang atau cukup. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan koefisien korelasi r_{xy} = sebesar 0,48 merujuk pada tabel tersebut maka koefisien korelasi atau r_{xy} = 0,48 yang terletak pada interval 0,40 – 0,70 yang interpretasinya adalah terdapat hubungan atau korelasi yang sedang atau cukup. Sedangkan pengaruh (koefisien determinasi) antara kedua variabel yaitu mencapai 23%.

Saran

Pada penelitian dalam pengaruh alat permainan edukatif (APE) terhadap minat belajar siswa di ra al-khairiyah pontang kabupaten serang menjadi bahan literasi guru referensi dalam memahami, menguasai dan menerapkan pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Brunner. 1990. *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 Tahun*. Jakarta: Erlangga, 1990.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dina, Vereen. 2016. *Hubungan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dengan Perkembangan Bereksplorasi Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Beringin Raya Bandar Lampung*”, (Skripsi Sarjana Pendidikan Universitas Lampung, Lampung, 2016).
- Fauziddin, Mohammad. 2015. *Pembelajaran PAUD; Bermain, Cerita dan Menyanyi Secara Islami*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Haenillah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hurlock, Elizabeth B.1980. *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Alih Bahasa: Istiwardyanti dan Soedjarwo, Jakarta: Erlangga.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Luxima Metro Media.
- Jenab,Siti. 2011. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Kelompok B di TK. Harapan Kecamatan Cimerak, Kabupaten Ciamis Tahun Ajaran 2010/2011)*.
- Mursid. 2010. *Manajemen Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Semarang: AKFI Media.
- Novan Ardi Wiyani dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Oemar Hamalik. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Purwanto, M. Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak usia Dini*, Yogyakarta: Ombak.
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers
- Siddik, M. Fathir. 2015. *Hubungan Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Anak Usia 3-5 Tahun di PAUD Uswatun Khasanah Sleman Yogyakarta*”, (Skripsi Sarjana Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan ‘Aisyiyah Yogyakarta, Yogyakarta, 2015).
- Sardiman A.M, 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudono, Anggani. 2004. *Sumber Belajar dan Alat permainan untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya; Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.