

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK MELALUI ANEKA PERMAINAN BERGAMBAR DI TK MEKAR TERAPUNG KABUPATEN BOMBANA

Iis Sulistiawati¹⁾ Sitti Rahmaniar Abubakar¹⁾ Ahid Hidayat¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: iissulistiawatyyy@gmail.com

Abstrak

Minat belajar didalam diri anak usia dini harus di perhatikan karena akan mempengaruhi kegiatan belajar anak oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui aneka permainan bergambar di TK Mekar Terapung Desa Baliara Kecamatan Kabaena Barat Kabupaten Bombana. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian adalah guru dan anak di TK Mekar Terapung yang berjumlah 11 orang terdiri dari 2 putra dan 9 putri. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan studi dokumen. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian di temukan bahwa: (1) Aktivitas mengajar guru dari 75% menjadi 93,75%. (2) Aktivitas belajar anak dari 62,5% menjadi 87,5%. (3) Minat belajar anak dari 63,63% menjadi 90,90% dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak dapat ditingkatkan melalui aneka permainan bergambar di TK Mekar Terapung Desa Baliara Kecamatan Kabaena Barat Kabupaten Bombana.

Kata kunci: bergambar, minat belajar, permainan.

IMPROVING CHILDREN'S LEARNING INTEREST THROUGH VARIOUS PICTURE GAMES IN TK MEKAR TERAPUNG BOMBANA REGENCY

Abstract

Interest in learning in early childhood must be considered because it will affect children's learning activities. Therefore, this study aims to increase children's interest in learning through various picture games at Mekar Terapung Kindergarten, Baliara Village, Kabaena Barat Subdistrict, Bombana Regency. This type of research is a class room action research. The subjects were teachers and children at Mekar Terapung Kindergarten, 11 of whom consisted of 2 boys and 9 girls. This research was conducted in two cycles. Data collection techniques are observation and document study. The data analysis technique used is descriptive analysis technique. Based on the results of the study found that: (1) Teacher teaching activities from 75% to 93.75%. (2) Children's learning activities from 62.5% to 87.5%. (3) Children's learning interest from 63.63% to 90.90%. Thus, this study can be concluded that children's learning interest can be improved through various picture games at Mekar Terapung Kindergarten, Baliara Village, Kabaena Barat Subdistrict, Bombana Regency.

Keyword: games, learning interest, picture

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan paling mendasar sebagai peletakan pondasi bagi kehidupan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditujukan bagi anak prasekolah agar anak dapat mengembangkan potensi sejak dini yaitu dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah agar anak dapat memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat

usianya. Taman Kanak-kanak menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar. Pada masa usia dini, anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka yang terjadi pada setiap anak itu berbeda-beda seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual (Anshoriyah & Watini, 2022).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat

14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak siap untuk memulai pendidikan lebih lanjut (Pura & Asnawati, 2019). Pendidikan anak usia dini merupakan suatu ilmu Pendidikan yang memiliki pemahaman, pembinaan, pengembangan potensi anak sedini mungkin (Abubakar, 2018).

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini juga adalah anak yang masih berada dalam masa-masa bermain. Masa ini anak baru belajar mengenal dunia yang masih sangat luas selain lingkungan keluarganya. Karena anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia ini sering disebut “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk mengembangkan kualitas manusia (Trenggonowati & Kulsum, 2018).

Usia dini merupakan pondasi awal dan utama bagi perkembangan anak dalam segala aspek tumbuh kembangnya. Masa anak usia dini, pertumbuhan kognitif dan gerak harus selalu distimulasi dengan baik karena anak belajar mengenai hal-hal baru dan menguasai jenis gerak baru, Aktivitas fisik yang baik akan dapat mempengaruhi keterampilan motorik dan perkembangan kognitif pada anak (Zeng et al., 2017).

Perkembangan anak usia dini selalu perlu di perhatikan oleh lingkungan sekitarnya terutama oleh orang tua anak, karena pada masa perkembangan ini, pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat. Jamil (2016), berpendapat pada masa ini proses perkembangan sangat pesat dan mendasar bagi kehidupan berikutnya, maka dari itu untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan dilakukan pada usia dini. Untuk meningkatkan proses belajar anak supaya anak-anak dapat meningkatkan prestasi yang ingin dicapai sejak dini. Salah satu bentuk lembaga pendidikan yang menangani anak usia dini yaitu Taman Kanak-kanak (TK).

Minat adalah sebuah ketertarikan, keterlibatan sepenuhnya seseorang pada bidang studi tertentu dan merasa suka, senang mempelajari materi itu untuk memperoleh

pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang baru. Dengan demikian minat belajar dapat ditandai dengan: (a) rasa senang dan suka terhadap pelajaran; (b) perhatian dalam proses belajar mengajar; (c) keingintahuan terhadap matematika lebih dibandingkan disiplin ilmu yang lain; (d) ketekunannya dalam belajar; dan (e) kemauan untuk lebih terlibat dalam berbagai kegiatan (Matondang, 2018). Sependapat dengan Astuty & Watini, (2022) bahwa minat belajar ini sangat besar pengaruhnya bagi anak usia dini, anak yang memiliki minat belajar akan memberikan perhatian lebih terhadap suatu ilmu yang dipelajarinya, sehingga ilmu tersebut bukan hanya berlalu begitu saja tetapi bermakna pada anak dan diharapkan dapat dihayati serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Minat belajar dalam diri seorang anak akan berpengaruh pada pusat perhatian, karena dorongan atau rangsangan yang didapat membuat anak mau melakukan sebuah pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Aneka permainan bergambar merupakan salah satu jenis permainan yang dapat memicu minat dan kreativitas anak-anak. Menurut Sakur et al., (2022) menggambar adalah kegiatan yang sangat menyenangkan yang disukai anak-anak salah satunya dengan kegiatan-kegiatan menggambar, karena menggambar merupakan kegiatan naluriah atau alami bagi anak, karena hampir setiap hari anak melakukan kegiatan ini untuk dapat bercerita dengan temannya. Menurut Harjanty (2019 :2), menggambar adalah aktivitas yang tidak statis sehingga tidak membosankan. Menurut Lakari et al., (2021) penggunaan media gambar sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat memiliki minat dalam belajar dan bersemangat mengikuti pembelajaran untuk mengetahui berbagai hal yang baru.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Mekar Terapung Desa Baliara melihat dari aktivitas belajar anak, minat belajar anak masih kurang efektif, ketika guru mengajar di depan dan bila guru menyuruh anak untuk belajar, masih banyak anak yang kurang berminat dalam belajar dan tidak fokus pada pelajaran yang diberikan oleh guru, anak juga masih kurang berpartisipasi dan masih kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Bila guru memberikan tugas, anak juga jarang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga perlu dikembangkan dengan cara atau metode yang dapat mengembangkan minat belajar anak seperti metode aneka permainan bergambar.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar anak-anak di TK Mekar Terapung, aneka

permainan bergambar merupakan suatu metode yang dapat efektif dan menyenangkan. Aneka permainan bergambar memungkinkan anak-anak untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar melalui aktivitas yang menarik dan menantang, menurut Izatusholihah (2021), karena pada masa-masa ini sangat menentukan pengembangan kemampuan dan potensi anak dalam pembentukan karakter sehingga anak dapat menerapkan serta dapat mempraktekkan kedalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian di TK Mekar Terapung dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui aneka permainan bergambar desa baliara kecamatan kabaena barat kabupaten bombana

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelompok A TK Mekar Terapung Desa Baliara Kecamatan Kabaena Barat Kabupaten Bombana. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik pada kelompok A TK Mekar Terapung Desa Baliara Kecamatan Kabaena Barat Kabupaten Bombana dengan jumlah anak didik 11 orang 2 anak laki-laki 9 anak perempuan. Partisipan yang terlibat dalam kegiatan ini adalah guru dan peserta didik yang ada di TK Mekar Terapung Desa Baliara Kecamatan Kabaena Barat Kabupaten Bombana.

Faktor yang diteliti dalam penelitian ini yaitu faktor anak dan faktor guru; (1) Faktor anak, melihat aktivitas anak-anak dalam proses kegiatan belajar yang berlangsung di dalam kelas dan untuk mengamati hasil belajar anak tentang minat belajar anak yang terdiri atas partisipasi, perhatian, ketekunan dan perasaan senang melalui aneka permainan bergambar, (2) Faktor guru, mengamati segala aktivitas mengajar guru dengan menggunakan aneka permainan bergambar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dihimpun melalui hasil observasi dan studi dokumen. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yaitu, teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dalam kurun waktu tertentu, dan mengadakan pengamatan terhadap beberapa aspek yang di amati meliputi apakah anak bersedia ikut serta dalam permainan, anak memiliki perhatian dalam permainan, apakah anak tekun dalam permainan, dan anak senang dengan permainan dengan menggunakan aneka

permainan bergambar. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang dapat memberikan informasi yang berguna dengan mengambil data anak di sekolah berupa hasil karya anak pada saat anak sedang melakukan proses pembelajaran selain itu foto-foto yang di peroleh merupakan data yang peneliti temukan pada saat meneliti, guna menyempurnakan penelitian yang dilakukan.

Pengelolaan data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif disesuaikan dengan teknik penilaian di TK Mekar Terapung Desa Baliara Kecamatan Kabaena Barat Kabupaten Bombana yaitu dengan menggunakan : Belum Berkembang (BB)=*, Mulai Berkembang (MB)=**, Berkembang Sesuai Harapan (BSH)=***, Berkembang Sangat Baik (BSB)=****. (Yono, Sri, & Nurhayati, 2021).

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Klasikal

Interval	Kategori	Simbol Bintang
95%- 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
85% - 94%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
75% - 84%	Mulai Berkembang (MB)	**
<75%	Belum Berkembang (BB)	*

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terdiri dari indikator proses, dan indikator hasil apabila rencana kegiatan pembelajaran terlaksana minimal 85% dari jumlah anak TK Mekar Terapung Desa Baliara Kecamatan Kabaena Barat Kabupaten Bombana mencapai nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) maka pelaksanaannya dikatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan penelitian ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal dengan kepala sekolah TK Mekar Terapung pada kamis 23 November 2023 untuk menyampaikan maksud dan tujuan peneliti yaitu untuk melakukan penelitian di TK Mekar Terapung. Selanjutnya kepala sekolah mengarahkan peneliti untuk diskusi dengan guru kelompok A.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 23 November 2023 bersama guru kelompok A, bahwa siswa kelompok dalam kegiatan pembelajaran minat anak masih kurang karena anak yang terlalu banyak bermain bersama temannya ketika kegiatan belajar pembelajaran

berlangsung. Ketika guru mengajar di depan, anak dan temannya fokus bermain dan saling mengganggu sesama temannya, apabila guru menyuruh anak untuk mengerjakan tugas anak malas untuk mengerjakan, anak juga kurang antusias dan berpartisipasi ketika proses belajar dan pembelajaran berlangsung, pada kelompok A TK Mekar Terapung masih dalam taraf Mulai Berkembang (MB) atau dengan *symbol*/nilai (**).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan menunjukkan minat belajar anak pada kelompok A TK Mekar Terapung dijelaskan bahwa secara klasikal peningkatan minat belajar anak melalui aneka permainan bergambar dikelompok A TK Mekar Terapung anak-anak memperoleh nilai rata-rata, nilai bintang (***) atau Mulai Berkembang, yang diperoleh dari 6 orang anak atau sebesar 36,36% dengan kata lain terdapat 2 anak memperoleh nilai bintang (*) atau Belum Berkembang 27,27% dan 3 orang anak memperoleh bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan 27,27% dan 1 anak memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) 9,09%, yang berate dalam meningkatkan minat belajar anak belum mencapai target indikator keberhasilan penilaian sehingga perlu diadakan pembelajaran pada kelompok A. Berdasarkan nilai perolehan anak sebelum tindakan tersebut peneliti dan guru bersepakat untuk melaksanakan tindakan perbaikan dalam meningkatkan minat belajar anak dengan media aneka permainan bergambar seperti permainan mewarnai gambar, permainan mencocokkan gambar, permainan puzzle gambar dan permainan tebak gambar. Menurut peneliti ini akan mampu meningkatkan minat belajar anak pada kelompok A.

Pertemuan I dilaksanakan pada hari senin, 27 November 2023 pada pukul 07.30 - 09.30 WITA. Pada kegiatan inti siklus 1 pertemuan 1 dalam mengenal permainan mewarnai gambar dan permainan mencocokkan gambar, diawali dengan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan tema yang sudah dirancang sebelumnya yaitu tema aku sayang bumi/habitat hewan dan sub tema jenis hewan/hewan buas dalam kelas guru memperlihatkan dan memperkenalkan media yang akan digunakan pada pertemuan kedua dan ketiga pada siklus I yaitu mewarnai gambar dan mencocokkan gambar, guru menjelaskan kepada anak-anak tentang kegiatan apa saja yang akan dilakukan yang sudah terencana dalam RPPH.

Dalam proses pembelajaran guru terlebih dahulu menjelaskan jenis-jenis hewan peliharaan itu seperti apa. Setelah itu guru memperkenalkan

media pembelajaran yang akan anak mainkan untuk tema berikutnya, guru memperlihatkan dan memperkenalkan media permainan mewarnai gambar dan media permainan mencocokkan gambar, guru kemudian menjelaskan bagaimana cara dimainkannya media pembelajaran tersebut. Anak terlihat senang saat guru memperkenalkan media yang akan digunakan dan ada juga anak yang terlihat biasa saja dan saling mengganggu sesama temannya sehingga guru sering menegur untuk memperhatikan di depan. Saat guru sedang memperkenalkan cara menggunakan media pembelajaran, ada salah satu anak bertanya “bu guru hewan buas itu makan apa?” guru kemudian menjawab, murid pun memperhatikan dan mendengarkan dengan cermat bahwa hewan buas itu makannya daging-dagingan. Setelah memperkenalkan media, guru memanggil beberapa anak untuk maju ke depan untuk mencoba mencocokkan gambar tetapi hanya satu anak yang ingin maju, anak tersebut kemudian maju dan dengan tekun mencoba mencocokkan gambar.

Setelah waktu istirahat tiba anak diberikan waktu untuk makan, minum dan bermain bersama temannya. Selesai beristirahat anak diarahkan untuk masuk kembali dalam kelas guna mendengarkan kesimpulan tentang kegiatan hari ini serta pesan pesan sambil menunggu arahan untuk pulang. Setelah itu anak diarahkan untuk berdoa sebelum pulang dan menunggu jemputan apabila tidak ada orang tua yang datang menjemput maka guru yang akan mengantarkan anak pulang ke rumahnya masing-masing.

Pertemuan II dilaksanakan pada hari selasa, 28 November 2023 pada pukul 07.30 - 09.30 WITA. Pada kegiatan inti dari siklus 1 pertemuan II, Setelah kegiatan inti dilakukan guru melakukan tinjauan kembali tentang pembelajaran kemarin. Diawali dengan penjelasan guru tentang kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan tema yang sudah dirancang sebelumnya yaitu tema aku sayang bumi/habitat hewan dan sub tema jenis hewan/hewan peliharaan. Berhubung anak sudah dilatih di hari sebelumnya atau pada pertemuan pertama maka pada hari itu anak akan langsung bermain permainan mewarnai gambar. Langkah pertama yang dilakukan guru membagi anak dalam beberapa kelompok yang berjumlah dua orang anak walaupun dengan sedikit paksaan karena anak ingin mau mewarnai sendiri tidak mau mewarnai berkelompok tetapi saat sudah dijelaskan bahwa harus berkelompok anak pun bersedia ikut serta, setelah itu guru menjelaskan peraturan mainnya bahwa mewarnai tidak boleh keluar garis, anak pun memperhatikan dan

mendengarkan dengan serius arahan dari guru. Setelah itu, anak lalu mulai mewarnai dengan rasa senang hati dan siapa yang terlebih dahulu selesai maka dia pemenangnya, anak terlihat sangat tekun mewarnai gambar bersama teman kelompoknya.

Setelah permainan selesai anak diberikan waktu untuk beristirahat yakni minum dan makan. Selesai beristirahat anak diarahkan untuk masuk kembali dalam kelas guna mendengarkan arahan serta motivasi dari guru sambil menunggu arahan untuk pulang. Setelah itu anak diarahkan untuk berdoa sebelum pulang dan menunggu jemputan apabila tidak ada yang datang menjemput maka guru yang akan mengantar anak pulang ke rumahnya.

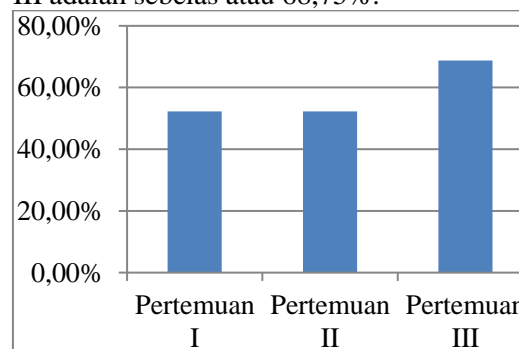
Pertemuan III dilaksanakan pada hari rabu, 29 November 2023 pada pukul 07.30 - 09.30 WITA. Pada kegiatan inti dari siklus 1 pertemuan III, setelah kegiatan inti dimulai guru melakukan tinjauan kembali tentang pembelajaran kemarin. Berhubung anak sudah dilatih di hari sebelumnya atau pada pertemuan pertama maka pada hari itu anak akan langsung bermain. Sebelumnya guru menjelaskan terlebih dahulu hewan ternak itu yang seperti apa dan bagaimana jenis-jenis hewan ternak, anak akan mengenali apa itu hewan ternak dan bagaimana jenisnya agar memudahkan anak dalam bermain permainan mencocokkan gambar.

Guru berdiri di depan dengan memegang papan media mencocokkan gambar dan gambar-gambar hewan ternak yang akan di cocokkan, anak pun terlihat senang dengan media pembelajaran yang digunakan hari ini, guru kemudian bertanya kepada anak siapa yang ingin maju mencocokkan gambar di depan, jika ada anak yang angkat tangan terlebih dahulu guru akan menunjuk anak tersebut, anak pun engan rasa senang mengangkat tangannya dan bersedia iku serta untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang akan diberikan. Anak kemudian maju kedepan dan guru lalu menyuruh anak untuk melihat gambar sapi yang berwarna hitam yang guru pegang, guru lalu bertanya “ini gambar apa?” anak dengan tekun mencari dan kemudian menjawab “ini gambar sapi bu guru”, guru kemudian bertanya lagi di antara gambar di atas meja ini yang mana gambar yang sama atau yang cocok dengan gambar-gambar ini dengan memperlihatkan gambar sapi yang berwarna hitam, anak dengan tekun mencari dan memilih gambar yang sama dengan yang guru perlihatkan. Jika anak sudah dapat gambar yang serupa, anak kemudian menyimpan di tempat yang sudah tersedia di media papan mencocokkan gambar.

Setelah permainan selesai anak diberikan waktu untuk beristirahat yakni minum dan makan.

Setelah beristirahat anak diarahkan untuk masuk kembali dalam kelas guna mendengarkan arahan untuk pulang. Sebelum pulang guru melakukan tanya jawab dan memberikan kesimpulan kegiatan hari ini serta memberikan motivasi dan pesan-pesan. Setelah itu anak diarahkan untuk berdoa sebelum pulang dan menunggu jemputan apabila tidak ada yang datang menjemput maka guru yang akan mengantar anak pulang ke rumahnya.

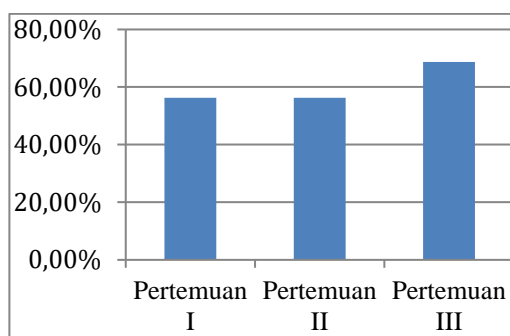
Hasil analisis observasi terhadap aktivitas mengajar guru terhadap 12 aspek yang diamati yang harus dicapai oleh guru pada pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III, atas terlihat pada pertemuan I ada tujuh aspek tidak terlaksana atau 43,75% dari 16 aspek yang harus dilaksanakan guru, pada pertemuan II ada tujuh aspek tidak terlaksana atau 43,75% dari 16 aspek yang harus dilaksanakan guru, pada pertemuan III ada lima aspek tidak terlaksana atau 31,25%, sedangkan aspek yang terlaksana pada pertemuan I adalah sembilan aspek atau 52,25%, aspek yang terlaksana pada pertemuan II adalah sembilan atau 52,25% dan aspek yang terlaksana pada pertemuan III adalah sebelas atau 68,75%.



Gambar 1. Histogram Capaian Guru Mengajar Siklus I

Analisis hasil observasi Aktivitas anak yang diamati dalam proses pembelajaran pada pertemuan I, pertemuan II dan pertemuan III dalam lembar observasi terdiri dari 16 aspek, terlihat pada pertemuan I ada tujuh indikator tidak terlaksana atau 43,75% dari 16 indikator yang harus dicapai anak, pada pertemuan II ada tujuh indikator tidak terlaksana atau 43,75% dari 16 indikator yang harus dicapai anak, pada pertemuan III ada lima indikator tidak terlaksana atau 31,25%, sedangkan indikator yang terlaksana pada pertemuan I adalah 9 indikator atau 56,25%, indikator yang terlaksana pada pertemuan II adalah 9 atau 56,25% dan indikator yang terlaksana pada pertemuan III adalah 11 atau 68,75%.

Gambar 2. Histogram Aktivitas Capaian Belajar Anak Siklus I



Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	(%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	36,36
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	27,27
Mulai berkembang (MB)	3	27,27
Belum Berkembang (BB)	1	9,09
Jumlah	11	100%

Dari tabel presentase perolehan nilai klasikal anak yang tampak pada tabel diatas dinyatakan bahwa kemampuan dalam meningkatkan minat belajar anak dengan menggunakan permainan mewarnai gambar dan permainan mencocokkan gambar secara klasikal pada siklus I mencapai tingkat keberhasilan sebesar 63,63% atau 7 anak memperoleh nilai BSB dan BSH yaitu 4 orang mencapai kategori bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 36,36%, 3 orang anak mencapai kategori bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 27,27%, 3 orang mencapai kategori bintang (**) atau Mulai Berkembang dengan presentase 27,27%, dan 1 orang dengan kategori bintang (*) atau Belum Berkembang dengan presentase 9,09%. Jika dibandingkan dengan hasil sebelumnya tindakan meningkatkan minat belajar anak hanya mencapai 36,36% atau diperoleh 4 anak dari 11 orang anak didik dengan kategori (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Presentase minat belajar anak meningkat menjadi 63,63%.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I (satu) dilaksanakan pada hari senin, 04 Desember 2023 pada pukul 07.30 - 09.30 WITA. Pada kegiatan inti dari siklus II pertemuan I, setelah kegiatan inti dimulai guru sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu hewan yang hidup di udara itu yang seperti apa dan bagaimana jenis-

jenis hewan yang hidup di udara itu, anak akan mengenali apa saja hewan yang hidup di udara dan bagaimana jenisnya agar memudahkan anak untuk mengingat dalam bermain permainan puzzle gambar. Kemudian guru memperkenalkan dan menjelaskan bagaimana cara bermain permainan puzzle gambar.

Namun sebelum itu, guru terlebih dahulu membagi anak yang bersedia ikut serta dalam permainan secara berpasangan atau berkelompok dalam menyusun permainan puzzle, setelah itu guru akan mencontohkan cara bermain permainan puzzle gambar bahwa anak harus mengenali gambar hewan apa itu dan bagian kepala hewan itu disimpan dibagian mana, ekor hewan itu dibagian mana, untuk memudahkan anak guru menyiapkan gambar hewan yang gambarnya lengkap agar anak dapat mengikuti gambar itu, anak pun dengan penuh perhatian mendengarkan penjelasan guru. Anak dengan perasaan senang kemudian mulai menyusun puzzle bersama kelompoknya tetapi terlebih dahulu anak memperhatikan gambar potongan puzzle yang di bagi dalam beberapa bagian dengan mengikuti gambar lengkap atau yang utuh yang ada seperti gambar puzzle yang akan disusun oleh anak, anak kemudian akan mengikuti arahan dari guru tadi bahwa cari potongan gambar yang anak kenali dan menyusunnya di bagian yang anak rasa sudah sesuai pada tempat penyusunan papan permainan media puzzle, anak pun bersama kelompoknya dapat bekerjasama dengan sangat tekun dalam mencari potongan-potongan puzzle dengan melihat gambar utuh sebagai arahan dimana potongan puzzle disimpan.

Setelah permainan selesai anak diberikan waktu untuk beristirahat yakni minum dan makan. Setelah beristirahat anak diarahkan untuk masuk kembali dalam kelas guna mendengarkan arahan untuk pulang. Sebelum pulang guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang di lakukan hari ini, guru memberikan kesimpulan kegiatan hari ini serta memberikan pesan-pesan kepada anak. Setelah itu anak diarahkan untuk berdoa sebelum pulang dan menunggu jemputan apabila tidak ada yang datang menjemput maka guru yang akan mengantar anak pulang ke rumahnya.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II (kedua) dilaksanakan pada hari selasa, 05 Desember 2023 pada pukul 07.30 - 09.30 WITA. Pada kegiatan inti dari siklus II pertemuan II, setelah kegiatan inti dimulai guru sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu hewan yang hidup di darat itu yang seperti apa dan bagaimana jenis-jenis hewan yang hidup di darat, anak akan mengenali hewan yang hidup di darat dan

bagaimana jenisnya agar memudahkan anak mengingat dalam bermain permainan tebak gambar. Sebelum bermain permainan tebak gambar, guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain permainan tebak gambar yaitu dengan cara guru menanyakan “apa saja hewan yang hidup di darat dan apakah anak sudah mengetahui dan mengingat hewan apa saja yang hidup di darat?” anak kemudian menjawab “iya bu guru sudah”.

Setelah itu guru memberitahu cara bermainnya bahwa guru akan memperlihatkan sebuah gambar setengah atau gambar yang utuh tetapi gambar itu gambar yang kurang berwarna atau sedikit kurang dikenali, anak pun memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, bahwa gambar yang akan anak tebak seperti contohnya bagian belakang atau bagian tangan, kaki, atau kepala hewan yang dijadikan pilihan yang akan di tebak gambarnya. Setelah anak memahami cara bermain permainan tebak gambar, guru kemudian akan bertanya dan anak yang mengangkat tangan dia yang akan maju, anak dengan senang dan percaya diri mengangkat tangan mereka untuk menebak gambar yang guru perlihatkan, guru lalu memilih anak yang bersedia ikut serta dan terlebih dahulu mengangkat tangannya dan mempersilahkan anak untuk maju didepan, guru pun kemudian memperlihatkan setengah gambar jika anak belum bisa menebak maka guru memperlihatkan lagi gambar yang utuh tetapi gambarnya masih tetap kurang warna atau gambar sedikit pudar warnanya, disitu anak akan langsung mengenal hewan apa yang di perlihatkan, anak pun dengan tekun melihat gambar yang akan di tebak. Apabila anak sudah berhasil menebak maka guru dan anak-anak lainnya akan bertepuk tangan untuk mengapresiasi.

Setelah permainan selesai anak diberikan waktu untuk beristirahat yakni minum dan makan. Setelah beristirahat anak diarahkan untuk masuk kembali dalam kelas guna mendengarkan arahan untuk pulang. Sebelum pulang guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang di lakukan hari ini dan memberikan pesan-pesan kepada anak. Setelah itu anak diarahkan untuk berdoa sebelum pulang dan menunggu jemputan apabila tidak ada yang datang menjemput maka guru yang akan mengantarkan anak pulang ke rumahnya.

Pelaksanaan tindakan siklus II pada pertemuan III (ketiga) dilaksanakan pada hari rabu, 06 Desember 2023 pada pukul 07.30 - 09.30 WITA. Pada kegiatan inti dari siklus II pertemuan III, setelah kegiatan inti dimulai guru sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu hewan yang hidup di air asin itu yang seperti apa dan bagaimana jenis-jenis hewan yang hidup di air asin. Sebelum

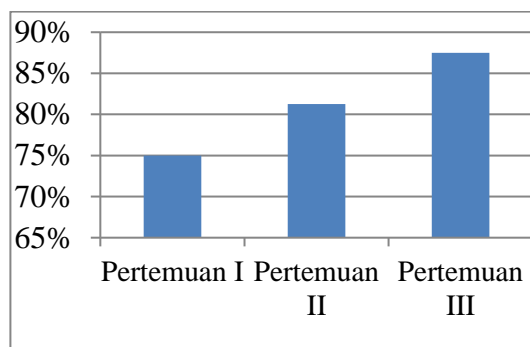
bermain permainan mewarnai gambar dan permainan puzzle gambar, guru tidak lagi menjelaskan bagaimana cara memainkan permainan mewarnai gambar dan permainan tebak gambar tetapi guru langsung membuat anak berkumpul di meja mereka dan guru membagi anak seperti bermain permainan mewarnai yang sebelumnya yaitu anak pun bersedia ikut serta dan di bagi lagi secara berkelompok yang dimana satu kelompok berisi dua orang anak, guru langsung membagikan gambar hewan yang akan diwarnai, guru menjelaskan bahwa anak tidak boleh mewarnai keluar dari garis gambar dan kelompok siapa yang selesai duluan maka kelompok tersebut yang menang, anak lalu bersama kelompoknya dengan tekun dalam menyelesaikan permainan.

Selesai bermain permainan mewarnai gambar di lanjut dengan bermain permainan puzzle gambar yang dimana, anak yang bersedia ikut serta dalam permainan akan menyusun puzzle gambar hewan yang hidup di air asin, guru menjelaskan kepada anak bahwa sebelum menyusun puzzle anak harus teliti dalam memperhatikan potongan-potongan puzzle dengan menyesuaikan dengan gambar yang utuh yang guru berikan sebagai patokan anak untuk menyusun puzzle, anak berkata “ Bu guru ayo kita sama sama menyusun puzzle, siapa yang duluan selesai dia yang menang”, guru kemudian menjawab “ayo siapa yang menang harus di berikan hadiah”. Anak bersama kelompoknya serta guru lalu berlomba menyelesaikan susunan puzzle. Anak terlihat senang sekali dalam bermain permainan mewarnai gambar dan permainan puzzle gambar.

Setelah permainan selesai anak diberikan waktu untuk beristirahat yakni minum dan makan. Setelah beristirahat anak diarahkan untuk masuk kembali dalam kelas guna mendengarkan arahan untuk pulang. Sebelum pulang guru melakukan tanya jawab, memberikan kesimpulan tentang kegiatan yang di lakukan hari ini dan memberikan pesan-pesan kepada anak. Setelah itu anak diarahkan untuk berdoa sebelum pulang dan menunggu jemputan apabila tidak ada yang datang menjemput maka guru yang akan mengantarkan anak pulang ke rumahnya.

Hasil analisis observasi guru pada pertemuan I ada empat aspek tidak terlaksana atau 25% dari 16 aspek yang harus dilaksanakan guru, pada pertemuan II ada tiga aspek tidak terlaksana atau 18,75% dari 16 aspek yang harus dilaksanakan guru, pada pertemuan III ada dua aspek tidak terlaksana atau 12,5%, sedangkan aspek yang terlaksana pada pertemuan I adalah dua belas aspek atau 75%, aspek yang terlaksana pada

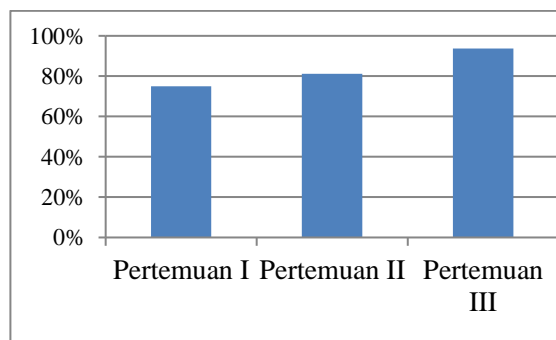
pertemuan II adalah tiga belas atau 81,25% dan aspek yang terlaksana pada pertemuan III adalah empat belas atau 87,5%.



Gambar 3. Historgram Capaian Guru Mengajar Siklus II

Analisis hasil aktivitas belajar anak pada pertemuan I ada empat aspek tidak terlaksana atau 25% dari 16 aspek yang harus dicapai oleh anak, pada pertemuan II ada tiga aspek tidak terlaksana atau 18,75% dari 16 aspek yang harus dicapai oleh anak, pada pertemuan III ada satu aspek tidak terlaksana atau 6,25%, sedangkan aspek yang terlaksana pada pertemuan I adalah lima belas aspek atau 93,75%, aspek yang terlaksana pada pertemuan II adalah tiga belas atau 81,25% dan aspek yang terlaksana pada pertemuan III adalah sebelas atau 91,67%.

Gambar 4. Histogram Aktivitas Capaian Belajar Anak Siklus II

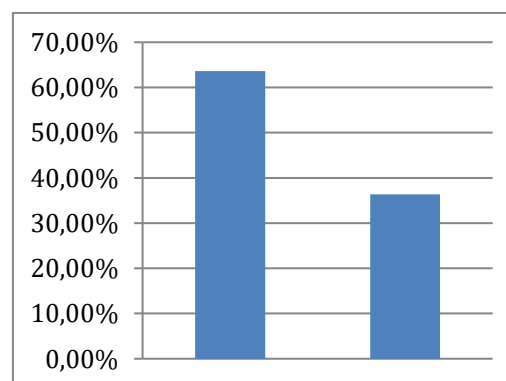


Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal Pada Siklus II

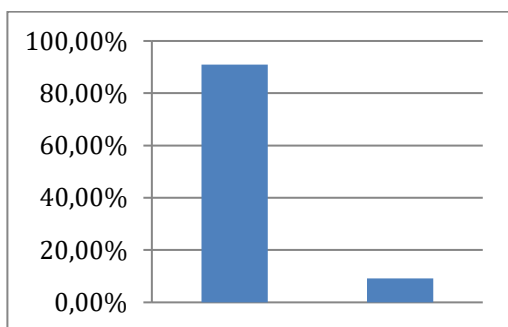
Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	72,72
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	18,18
Mulai Berkembang (MB)	1	9,09
Belum Berkembang (BB)	0	0
Jumlah	11	100%

Dari tabel perolehan nilai klasikal anak yang tampak pada tabel diatas dinyatakan bahwa dalam meningkatkan minat belajar anak melalui permainan puzzle gambar, mewarnai gambar, dan tebak gambar. secara klasikal pada siklus II mencapai tingkat keberhasilan sebesar 90,90% atau 10 orang anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH yaitu 8 orang anak mencapai kategori (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 72,72%, 2 orang anak mencapai kategori bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 18,18% dan 1 orang anak mencapai kategori bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 18,18%. Jika dibandingkan dengan hasil tindakan siklus I kemampuan meningkatkan minat belajar anak hanya mencapai 63,63% atau diperoleh 7 anak dari 11 anak didik dengan kategori bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan bintang (***) atau kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan setelah pelaksanaan tindakan siklus II, presentase meningkat menjadi 90,90%.

Berdasarkan data hasil temuan yang diperoleh sebagaimana dideskripsikan pada halaman sebelumnya dan pada pelaksanaan kegiatan penelitian, dapat dikatakan bahwa kegiatan dalam rangka meningkatkan minat belajar anak melalui aneka permainan bergambar dilaksanakan dengan baik dan seoptimal mungkin pada setiap pertemuan yaitu siklus I dan siklus II, kegiatan tersebut sangat memberi manfaat bagi anak terutama dalam meningkatkan minat belajar anak. Jika melihat dari daya pemahaman anak melalui kegiatan tersebut mulai dari tindakan siklus I (63,63%) jika dibandingkan dengan tindakan siklus II yang mencapai menunjukkan adanya peningkatan minat belajar anak dari sebelumnya. Untuk lebih jelasnya pada Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 5. Histogram Minat Belajar Anak Siklus I



Gambar 6. Histogram Minat Belajar Anak Siklus II

Berdasarkan hal tersebut, perolehan anak didik mulai dari tahap pelaksanaan siklus I sampai pelaksanaan siklus II, maka diperoleh fakta bahwa berdasarkan indikator ketercapaian keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu jika secara klasikal perolehan nilai kemampuan anak didik telah mencapai minimal 85% maka penelitian telah berhasil. Berdasarkan kenyataan yang ada presentase yang tercapai pada akhir siklus II telah melampaui target nilai keberhasilan yang ditetapkan yaitu 90,90%.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa aneka permainan bergambar dapat meningkatkan minat belajar anak pada kelompok A TK Mekar Terapung Desa Baliara Kecamatan Kabaena Barat Kabupaten Bombana, penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sumiati (2018) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak Melalui Media Gambar di Kelompok B TK Melati Puri Tawang Alun Kendari, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak melalui media gambar di Kelompok B Tk Melati Puri Tawang Alun Kendari dapat ditingkatkan melalui media gambar. Hal ini dibuktikan pada siklus I diperoleh persentase 66,67% atau 10 orang anak didik dengan kategori BSB yaitu 1 orang anak. Pada siklus II diperoleh persentase sebesar 93,33% atau 14 orang anak didik dengan kategori BSB yaitu 5 orang anak didik, dan kategori BSH 9 orang anak didik. Kemudian penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Arikah Kasim (2019) dengan judul Meningkatkan Kosak Kata Bahasa Inggris Anak Melalui Kegiatan Bermain Gambar di Kelompok B TK Tunas Mutiara Kendari, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan kosakata bahasa inggris anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain gambar di Kelompok B TK Tunas Mutiara Kendari. Hal ini dibuktikan dengan data pada pra siklus diperoleh rata-rata sebesar 25% meningkat menjadi 75% pada siklus I, meningkat menjadi 91,67 % pada siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak didik kelompok A TK Mekar Terapung Desa Baliara Kecamatan Kabaena Barat Kabupaten Bombana dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran aneka bergambar. Hal ini terbukti aktivitas mengajar guru pada siklus I memperoleh presentase keberhasilan klasikal 75% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 93,75%. Selanjutnya hasil observasi aktivitas belajar anak didik pada siklus I memperoleh presentase keberhasilan klasikal 62,5% dan juga mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,5%. Peningkatan minat belajar anak pada siklus I mencapai 63,63%, dimana ada 4 orang anak didik yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) dan ada 3 orang anak yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya pada siklus II diperoleh 90,90% ketuntasan secara klasikal yaitu 8 orang anak didik yang memperoleh Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 2 orang anak didik yang memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran permainan aneka bergambar, sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar anak karena dari hasil penelitian terbukti bahwa dengan permainan aneka bergambar seperti permainan mewarnai gambar, permainan mencocokkan gambar, permainan puzzle gambar dan permainan tebak gambar dapat meningkatkan minat belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, S.R, 2018. Mencegah Lebih Efektif dari Pada Menangani (Kasus Bullying Anak Usia Dini). 1-9. *Jurnal. <https://smartpaud.uho.ac.id/>*.
- Anshorihyah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Media TV Sekolah dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Kelompok B di RA Amal Shaleh Jember. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 135-144.
- Harjanty, R. (2019). Peningkatan Kreativitas Melalui Aktivitas Menggambar pada Anak Usia 5-6 Tahun. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5), 4-8.
- Izatusholihah, Y., & Muslihin, H. Y. (2021). Permainan Tebak Gambar dalam Menstimulasi Karakter Percaya Diri Anak

- Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 71-80.
- Jamil, I. M. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 1(1), 6.
- Kasim, A. (2019). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Kegiatan Bermain di Kelompok B TK Tunas Mutiara Kendari. Skripsi: Universitas Halu Oleo.
- Lakari, F., Ismail, F., & Syah, I. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar. *Journal of Elementary Educational Research*, 1(2), 49-55.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24-32.
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131-140.
- Sakur, S., Ma'ruf, A., Indah, N., Moriska, S., Pratiwi, A., & Arpani, H. A. (2022). Melatih Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kompetensi Lomba Mewarnai di RA Ulil Amri Desa Paritbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(3), 60-65.
- Sumiati, (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Melalui Media Gambar di Kelompok B TK Melati Puri Tawang Alun Kendari. Skripsi: Universitas Halu Oleo.
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48-56.
- Yono, Y. S., M, S. Y., & Nurhayati, N. (2021). Pemanfaatan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(1), 55.
- Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early Childhood: A Systematic Review. *SARBioMed Research International*, (2017), 1-13.