PERMAINAN ENGKLEK BERBASIS PENDIDIKAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK PADA KELOMPOK B RA NURUL ISLAM II KETAPANG SUKODONO SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh :

MALIH LAILA NAJIHA

NIM. D08215006

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Malih Laila Najiha

NIM : D08215006

JURUSAN : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyertakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 29 September 2019

Yang membuat pernyataan

Malih Laila Najiha

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Malih Laila Najiha

NIM : D08215006

Judul : **Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Pada Kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 29 September 2019

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dra. Ilun Muallifah, M.Pd	**Sulthon Mas'ud. S.Ag. M.Pd.I**
NIP. 196707061994032001	**NIP. 197309102007011017**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Malih Laila Najiha ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 23 Desember 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag.M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dr. Eni Purwati, M.Ag
NIP. 196512211990022001

Penguji II,

Yahya Aziz, M.Pd.I
NIP. 197208291999031003

Penguji III,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd
NIP. 196707061994032001

Penguji IV,

Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MALIH LAILA NAJIHA

NIM : D08215006

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

E-mail address : najihalaila22@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PERMAINAN ENGKLEK BERBASIS PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK PADA KELOMPOK B ROUDLOTUL ATHFAL NURUL ISLAM II KETAPANG SUKODONO SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Desember 2019

Penulis

(MALIH LAILA NAJIHA)

ABSTRAK

Malih Laila Najiha, 2019. *Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo.* Skripsi Program Studi Pendidkan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. **Dosen Pembimbing I Dra. Ilun Muallifah, M.Pd dan Dosen Pembimbing II Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I**

Kata kunci : Permainan Engklek, Pembelajaran Tematik

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar anak di RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo. Minimnya metode dan media yang digunakan guru saat pembelajaran dikelas membuat anak merasa bosan dengan pelajaran sehingga mereka kurang berminat untuk belajar.

Pada Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar anak pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model kurt levin yang terdiri dari pra siklus, sikulus I, siklus II dan tiap siklusnya terdapat 4 tahapan (perencanaan, pengamatan, refleksi, dan tindakan). Pengumpulan data didapat melalui wawancara, observasi, penelitian non tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah : 1) Penerapan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dalam meningkatkan minat belajar dapat dilaksanakan dengan baik. Peneliti memberikan media yang telah disiapkan sesuai dengan tema yang ditentukan. Setiap pertemuan menggunakan sub tema yang berbeda sehingga anak tidak mudah bosan dan selalu ingin tahu apa kegiatan selanjutnya. Peneliti memberikan contoh cara bermain engklek yang benar sehingga anak dapat berlatih keseimbangan untuk tubuhnya. Selain itu, permainan ini belum pernah dikenalkan sebelumnya oleh guru. Dengan modifikasi berbasis pembelajaran tematik membuat anak antusias melakukannya sehingga mereka mudah menerima materi dan dapat meningkatkan minat belajarnya. 2) Minat belajar kelompok B RA Nurul Islam II terjadi peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata pada siklus I yaituu 52,7 dengan persentase 47,6% dan kategori Mulai Berkembang(MB). Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 83,7 dengan persentase 85,7% dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar anak pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo. Hal tersebut dapat diketahui dari penilaian unjuk kerja pada permainan engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar anak pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 54,1 dengan persentase 42,7% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), kemudian terjadi peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 80,35 dengan persentase 85,7% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v
PERSETUJUAN PEMBIMBING vi
PENGESAHAN TIM PENGUJI vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
DAFTAR GRAFIK xvi
DAFTAR LAINNYA
BAB I: PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tindakan yang Dipilih 8
D. Tujuan Penelitian 9
E. Lingkup Penelitian 9
F. Manfaat atau Siginifikansi Penelitian 10
BAB II: KAJIAN TEORI
A. Tinjauan Tentang Konsep Belajar
1. Pengertian belajar 12
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar 15
3. Gaya dan Tipologi Belajar 16
B. Tinjauan Tentang Minat
1. Pengertian Minat 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Indikator Minat 21
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat 22
4. Karakteristik Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun 22
C. Tinjauan Tentang Permainan Engkle
1. Permainan Tradisional Engklek 27
2. Cara Bermain Permainan Engklek 29
3. Manfaat Permainan Engklek 30
4. Cara Penilaian Tradisional Engklek 31
5. Pengertian Pembelajaran Tematik 31
6. Permainan Tradisional Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik 33
7. Keterkaitan Permainan Tradisional Engklek Berbasis 34
Pembelajaran Tematik dengan Minat Belajar Anak .....
D. Analisis Teori Tentang Peningkatan Minat Belajar Anak Melalui
Permainan Tradisional Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik 34
E. Hasil Penelitian yang Relevan 36
BAB III: METODE DAN RENCANA PENELITIAN
A. Metode Penelitian 38
B. *Setting* Peneliti dan Karakteristik Subyek Penelitian 40
1. Tempat Penelitian 40
2. Waktu Penelitian 40
C. Variabel yang Diselidiki 41
D. Rencana Tindakan 41
1. Siklus I 42
2. Siklus II 44
E. Data dan Cara Pengumpulannya 46
1. Sumber data 46
2. Teknik Pengumpulan Data 47
3. Teknik Analisis Data 53
F. Indikator Kinerja 57
G. Tim Peneliti dan Tugasnya 58
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Hasil Penelitian 60
1. Deskripsi Hasil Penelitian 60
2. Pra Siklus 61
3. Tahap Siklus I 64
4. Tahap Siklus II 77
B. Pembahasan 89
BAB V: PENUTUP
A. Simpulan 96
B. Saran 97
DAFTAR PUSTAKA 99
RIWAYAT HIDUP 103
LAMPIRAN-LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang membutuhkan pembinaan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani merupakan definisi dari anak usia dini. Periode emas *(the golden age)*sedang terjadi pada usia ini. Pertumbuhan dan perkembangan otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan otak anak mencapai 80% dari otak ketika dia dewasa.[2]Untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangannya agar lebih optimal pada masa ini, diperlukanpemberian stimulasi. Kecerdasan anak tidak bisa jika hanya diukur dengan fungsi otak saja, tetapi dapat juga diukur dengan pertumbuhan dan perkembangannya melalui aspek-aspek yang lain yaitu aspek spiritual, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni/keterampilan.

Pendidik yang pertama bagi anak adalah orangtua ketika ia di rumah, sedangkan pendidik yang kedua bagi anak adalah guru ketika ia di sekolah.Pada zaman sekarang ini para orangtua mulai mengasuhkan dan mendidik anaknya ketika usia dini melalui pendidikan formal/non

[2]Tim Pengembang, Pusat Kurikulum, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Pembinaan TK dan SD. *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. (Departemen Pendidikan Nasional: Universitas Negeri Jakarta, 2007), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

formal mulai dari Kelompok Bermain (*Play group*), Taman Kanak-Kanak (TK)/ Roudlotul Athfal (RA), yang sederajat. Hubungan antara orangtua dengan guru di sekolah sangat intens dengan tujuan untuk mengarahkan tumbuhkembang anak sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah, sehingga anak jauh dari gangguan mental serta dapat tumbuh kembang secara optimal.

Minat dibutuhkan dalam pembelajaran. Minat adalah penyebab kegiatan dan partisipasi seseorang dalam mengikuti kegitan.[3] Minat juga sebagai faktor *intern* terutama faktor psikologis yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik.Minat didefinisikan sebagai kondisi yang terjadijika seseorang melihat kondisi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang tentu akan membangkitkan minatnya. Sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal itu menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan atau keinginan dalam jiwa seseorang yang disertai dengan perasaan senang.Apabilapeserta didikminat padasalah satu jenis kegiatan pembelajaran terte-ntu, maka peserta didik berkeinginan untuk mengikutinya atau ikut andil di dalamnya. Minat yang tinggi pada bidang akademik tentu akan mendukungpeserta didik untuk berprestasi lebih maksimal.

[3]Abd. Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Tiara Wacana,1983), 58.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Proses yang bersifat internal (*a purely internal event*) definisi dari belajar. proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata.[4] Proses itu terjadi pada diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar. Keinginan batin yang tumbuh dari peserta didik untuk meningkatkan kegiatan belajar dengan tujuan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Minat belajar akan bertimbal balik pada prestasi peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang besar akan menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya jika minat belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi yang rendah. Firman Allah dalam surah An-Najm ayat 39 :

وَاَنْ لَّيْسَ لِلْاِنْسَانِ اِلاَّمَاسَعى

Artinya: *" Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang diusahakannya".*

Pada ayat tersebut menerangkan bahwa ketika hati kita sudah mempunyai niat/kemauan untuk belajar dengan sungguh sungguh maka, keberhasilan yang kita dapat. Ada juga hadits maudlu'yang menerangkan tentang minat, yaitu :

Artinya: *" Apabila kamu menghendaki sesuatu (dalam hal kemauan dan cita-cita)hendaklah tunaikanlah dengan penuh bijaksana (teliti yang sedetail mungkin) sehingga Allah*

[4]Ibid,. 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperlihatkan bagimu jalan keluarnya untuk meraih cita-cita tersebut. (HR. Bukhori)

Dari hadits tersebut dapat disimpulkan bahwa semua amal perbuatantergantung pada niatnya, termasuk dalam mencari ilmu yaitu atasdasar niat dankeinginan yang kuat dari peserta didik. Salah satu faktor utamadalam pencapaian tujuan pendidikan adalah faktor niat/minat/kemauan dari peserta didik yang timbul dari hati bukan berasal dari orang lain atau paksaaandari orang lain.

Minat belajar usia 5-6 tahun merupakan minat belajar yang sedang berkembang pesat. Tahap Operasional sedang dialami oleh anak usia 5-6 tahun. Peserta didik dapat berfikir kritis dalam berbagai area (seni, bahasa, kognitif, sosial emosional,dsb).Mereka senang untuk mengidentifikasi, mengimitasi,mengeksplorasi, dan bermain.Perilaku belajar secara konkrit, integratif, dan hierarkis mulai ditunjukkan oleh peserta didik. Sehubungan dengan minat belajar peserta didik usia 5-6 tahun yang sedang berkembang, maka isi dan proses belajar yang terkandung haruslah dirancang dengan sebaik-baiknya. Cara belajar peserta didik usia 5-6 tahun dalam setiap aspek perkembangan berbeda, perlunya diperhatikan dan dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan materi yang akan diajarkan. Modalitas belajar juga bebeda. Gurudan orangtua perlu memahami karakteristik peserta didik agar dapat memilih pembelajaran yang tepat. Sementara itu, Jean Piaget menilai bahwa pelajaran (Calistung)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilarang untuk dikenalkan pada anak usia 5-6 tahun. Peserta didik belum mencapai tahap operational konkrit dimana peserta didik sudah berpikir terstuktur.Piaget mengkhawatirkan otak peserta didik terbebani.[6]

Namun pada kenyataannya, pada zaman modern ini karakter peserta didik yang sebenarnya yaitu mereka dalam masa bermain telah dilupakan oleh banyak guru.Namun, Peserta didik diberi tugas membaca, menulis, dan menghitung (Calistung) setiap harinya dengan metode konvensional atau metode ceramah sehingga mereka lebih cepat bosan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang diperhatikan. Terkadang guru juga terpaku dengan tuntutan orangtua dalam menyiapkan masuk pada sekolah dasar (SD). Karena ada beberapa sekolah dasar (SD) yang mengharuskan peserta didik mampu membaca, menulis, menghitung (Calistung) ketika masuk kelas satu.

Berdasarkan Praktik Pengalaman Magang Mandiri yang dilakukan selama 90 hari, Beberapa pokok permasalahan telah ditemukan oleh peneliti selama kegiatan belajar mengajar.Pertama, ketika guru menjelaskan materiperhatian peserta didik sangat minim.Hal ini terlihat bahwa beberapa peserta didik asyik dengan aktivitasnya sendiri tanpa menghiraukan pendidik meskipun sudah ada peneguran oleh guru.Ada peserta didik yang bermain ketuk-ketuk meja

[6]Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka Abadi, 2010, 198.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan ada pula peserta didik yang mengobrol dengan temannya.Kedua, kurang tertariknya peserta didik terhadap media yang digunakan pendidik.Hal ini disebabkan media yang digunakan oleh guru terlalu monoton.Mereka seringkali diajak untuk calistung, menggambar, dan mewarnai.Ketiga, adanya dominasi peserta didik yang aktif. Maksudnya, dalam kegiatan belajar mengajar, hanya peserta didik tertentu saja yang berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar sedangkan peserta didik yang lain berpartisipasi apabila ditunjuk oleh guru. Kuantitas peserta didik di RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo berjumlah 21 dengan 1 guru.Hal ini yang menyebabkan guru harus bekerja lebih keras guna mendidik, membimbing, menarik perhatian peserta didik setiap harinya.

Untuk meminimalisir permasalahan tersebut dan betapa pentingnya minat dalam belajar maka dibutuhkan kegiatan pembelajaran dengan menerapkanberbagai macam pengajaran. Salah satunya adalah merekonstruksi cara belajar dengan pendekatan belajar sambil bermain. Sesuai dengan prinsip PAUD yaitu " bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain ", hal tersebut merupakan cara paling efektif untuk meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik dan kreatifitas peserta didik. Pemanfaatan media/alat permainan edukatif sangatlah penting dalam meningkatkan kecerdasan peserta didik.Dalam menyampaikan tema pembelajaran, pendidik harus memiliki strategi yang menumbuhkan suasana yang menyenangkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bagi peserta didik.Strategi pembelajaran ini dapat didukung dengan menciptakan permainan-permainan edukatif yang memiliki perbedaan dengan permainan lainnya. Misalnya, permainan "Engklek/ Engkle". Permainan Engklek ini masih sering dimainkan oleh anak zaman 90-an. Namun seiring perkembangan zaman, permainan ini jarang dimainkan bahkan tidak sama sekali. Karena banyak games online dan permainan yang dijual di toko yang dapat menarik perhatian anak. Sehingga permainan tradisional tersebut tidak dimainkan lagi.

Permainan engklek ini perlu dimodifikasi menjadi permainan engklekyang berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.Arti penting pembelajaran tematik yaitu menggabungkan beberapa aspek perkembangan yaitu aspek spiritual, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni, dan fisik motorik dalam satu permainan dan tema pada hari itu.

Menerapkan permainan engklek untuk meningkatkan minat belajar adalah ketertarikan peneliti.Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak pada Kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Suko, Sukodono, Sidoarjo".

B. Rumusan Masalah

Pokok masalah yang akandiajukan dalam penelitian ini dirumuskan melalui dua pertanyaan berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Bagaimana penerapan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dalam meningkatkan minat belajar anak pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar melalui permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo?

C. Tindakan Yang Dipilih

Peneliti memilih tindakan meningkatkan minat belajar menggunakan permainan engklekberbasis pembelajaran tematik pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo menggunakan penelitian rindakan kelas. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Mengamati, menganalisis dan menyimpulkan karakteristik minat belajar kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo, kemudian menyusun strategi pembelajaran melalui permainan engklek yang berbasis pembelajaran tematik.
2. Melaksanakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo, karena permainan engklek yang berbasis pembelajaran tematik dapat menggabungkan beberapa aspek dalam satu permainan sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Sebagai permainan tradisional, permainan ini dapat dikenalkan kepada anak agar mereka mampu melestarikan budaya bangsa Indonesia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat ditentukan dengan berdasar rumusan masalah di atas, yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik dalam meningkatkan minat belajar anak pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Suko, Sukodono, Sidoarjo.
2. Untuk peningkatan minat belajar anak melalui permainan engklek berbasis tematik pada kelompok B RA Nurul Islam II Sukodono Sidoarjo.

E. Lingkup Penelitian

Adapun pembahasan dalam lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi pembahasan fokus pada minat belajar anak yang berhubungan dengan pemainan engklek berbasis pembelajaran tematik.
2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B tahun pelajaran 2018-2019 di RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo.
3. Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian tindakan kelas, terutama minat belajar yang berkaitan dengan permainan engklek.
4. Implementasi kegiatan ini menggunakan permainan engklek.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Manfaat atau Signifikansi Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, bahan masukkan yang berharga pada sekolah dalam meningkatkan mutu belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didiknya.
2. Bagi pendidik, menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar.
3. Bagi peserta didik, melalui permainan tradisional engklek peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif untuk mengikuti pembelajaran.
4. Bagi mahasiswa dan calon pendidik dan bagi pembaca pada umumnya dan khususnya pada peneliti dalam kemampuan menggunakan permainan tradisional engklek dapat menambah pengetahuan sebagai calon pendidik PAUD untuk lebih mengetahui cara meningkatkan minat belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 1.1
Kompetensi Dasar, Indikator Minat Belajar

KI	KD	Indikator	Lingkup Pengembangan
KI.2	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menye-suaikan diri	Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif	Sosial Emosional
KI.2	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah	Sosial Emosional
KI. 3	3.11.Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Bahasa

Tabel 1.2
Kompetensi Dasar, Indikator Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik

KI	KD	Indikator	Lingkup Pengembangan
KI. 2	2.3Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	Menaaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan	Sosial emosional
KI.3	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	Fisik Motorik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Konsep Belajar

1. Pengertian Belajar

Para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan definisi belajar yang beragam.Sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing. Berikut ini beberapa definisi belajar yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya yaitu:

a. James O. Whittaker mengungkapkan bahwa, belajar sebagai proses yang mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
b. Cronbach berpendapat bahwa belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
c. Howard L. Kingskey mengatakan bahwa belajar adalah proses ketika tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan.
d. Hilghard Bower mengartikan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang oleh situasi itu.[7]

[7]Ula,Shoimatul.S, *Revolusi Belajar,* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari berbagai definisi belajar yang diungkapkan para pakar psikologi dan pendidikan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan seseorang dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang telah dilakukan.

Belajar terdiri dari dua unsur yang berbeda, yaitu jiwa dan raga. Unsur jiwa dan raga sangat berperan terhadap proses belajar. Jiwa terlibat dalam pola pikir yang diindikasikan pada sikap.Sedangkan raga memegang peranan dalam keterampilan, kebiasaan, kecakapan.[8]

Perubahan adalah hasil dari belajar.Dari para pakar yang telah mengungkapkan makna belajar, terdapat "perubahan". Dipastikan bahwa perubahan memiliki sebuah harapan dan tujuan dari adanya proses belajar. Ciri-ciri perubahan yang dihasilkan oleh belajar adalah:

a. Perubahan yang bersifat positif dan aktif

Pada proses belajar, perubahanakan bertambah dan bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Maka, semakin banyak usaha belajar yang dilakukan tentuakan semakin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan dalam belajar juga bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya. Tetapi, ada usaha sadar dari

[8] Ibid,.14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seseorang untuk melakukan proses belajar yang kemudian menghasilkan perubahan dalam dirinya.

b. Perubahan yang bersifat kontinu dan fungsional

Dari proses belajar menghasilkansebuah perubahan yang berkesinambungan, yaitu terus-menerus dan tidak statis. Perubahan yang terjadi akanmenghasilkan perubahan yang berikutnya yang tentunya akan bermanfaat bagi kehidupan maupun proses belajar selanjutnya.

c. Perubahan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang terjadi setelah proses belajar adalah sebuah perubahan pada seluruh aspek tingkah laku.

d. Perubahan yang memiliki tujuan atau terarah

Perubahan yang dihasilkan dari proses belajar terjadi karena adanya tujuan yang akan dicapai. Hal tersebut merupakan bahwa proses belajar mempunyai tujuan kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.[9]

Setelah mengetahui definisi dari para ahli psikologi dan pendidikan tentang belajar, belajar juga memiliki tujuan dan harapan yang akan dihasilkan. Sehingga proses belajar memiliki perubahan positif dalam segala aspek tingkah laku melalui lingkungan dan pengalaman.

[9] Ibid,.15-17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

a. Faktor *intern*

Beberapa faktor *intern* yang mempengaruhi proses dan hasil belajar antara lain sebagai berikut.

1). Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis sangat berpengaruh pada proses dan hasil belajar. Seseorang yang belajar dalam kondisi fisik yang sehat dan seimbang, maka proses dan hasil belajarnya akanlebih optimal. Selain itu, kondisi pancaindra juga sangat pentingnya dalam proses dan hasil belajar. Ketika pancaindra seseorang berada dalam kondisi baik atau seimbang, maka proses dan hasil belajarnya juga lebih optimal.

2). Faktor Psikologis

Faktor psikologis mempengaruhi proses dan hasil belajar. Salah satunya adalah minat. Menurut Slameto, minat merupakan kecenderungan terhadap sesuatu yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat diidentifikasikan menjadi perasaan yang lebih suka dan ketertarikan terhadap sesuatu. Minat berpengaruh pada proses belajar. Apabila alat/media yang dipelajari tidak diminati seseorang,maka iatidak bersemangat dalam belajar. Hal tersebutakan membawa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dampak negatif pada hasil belajarnya. Berbeda dengan seseorang yang belajar dengan alat/media yang diminatinya. Tentu seseorang itu akan bersemangat dalam proses belajarnya sehingga hasil belajarnya lebihoptimal. [10]

Untuk itu, mengingat tujuan belajar adalah adanya perubahan dalam diri seseorang, maka faktor inilah yang nantinya akan menentukan hasil tidaknya proses belajar.

3. Gaya dan Tipologi Belajar

Seseorang memiliki kecenderungan untuk belajar yang sangat beragam. Setiap orang juga memiliki cara dan tipologi belajar yang berbeda-beda, tetapi juga ada yang sejenis. Menurut para ahli, ada tiga gaya dan tipologi belajar. Gaya dan tipologi belajar tersebut berdasarkan cara seseorang menyerap informasi kemudian mengolah serta menyampaikannya dan secara universal atau bagimana seseorang tersebut belajar.[11]

Ketiga gaya dan tipologi belajar menjadi acuan dan pedoman untuk setiap individu sehingga memiliki karakteristik yang menonjol untuk memudahkan menyerap materi yang diajarkan. Ketiga gaya belajar tersebut antara lain :

[10] Ibid,.18-20
[11]Ibid,.30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Tipe Visual

Tipe belajar visual merupakan tipe belajar melalui melihat, memandangi, serta mengamati.[12]

Tipe belajar visual merupakan tipe belajar yang lebih menyukai mendapatkan informasi melalui melihat ataupun membaca. Mereka lebih suka untuk menyerp secara langsung informasi yang ia dapat. Kekuatan gaya belajar tipe visual terletak pada indera penglihatan.

b. Tipe Auditorik

Tipe auditorik merupakan tipe belajar yang mengutamakan indra pendengar. Belajar dengan mendengarkan sesuatu melalui kaset, mp3, ceramah, diskusi, dsb merupakan belajar yang mdah dicerna bagi orang auditorik.[13]

Tipe belajar auditorik sering ditandai dengan cirri-ciri lebih senang dibacakan (sebagai pendengar), jika membaca suka membaca dengan sura lantang, dan mudah terganggu ketika ada suara yang berisik.

c. Tipe Kinestetik

Tipe kinestetik merupakan tipe belajar melalui kegiatan yang berhubungan dengan fisik dan keterlibatan secara langsung.[14]

---

[12]Ibid,.31
[13]Ibid,.33
[14]Ibid,.34

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tipe kinestetik lebih menyukai belajar melalui gerakan dan sentuhan secara langsung.Mereka mudah menyerap materi yang diajarkan dengan bergerak, meraba, serta bertindak sesuatu.Tipe ini juga suka belajar dengan praktik secara langsung.Tipe ini ditandai dengan gerakan fisik serta melalui praktik secara langsung.

B. Tinjauan Tentang Minat

1. Pengertian Minat

Menurut WS Winkel, "Minat didefinisikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk merasakan tertarik pada suatu bidang atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu". Pada dasarnya rumusan inibeda dengan yang dikemukakan Slameto, bahwa "minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Atau rumusan yang dikemukakan Doyles Fryer, bahwa "Minat atau interest adalah gejala psikis yang berkaitan dengan obyek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada individu".[15]

Menurut Olivia pengertian minat belajar adalah suatu sikap ketaatan dalam kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif dalam melakukan usaha tersebut

[15]Winkel. WS, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1989), 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan sungguh-sungguh.[16] Bergin mengemukakan bahwa konsep minat terdiri dari minat individu dan minatsituasional. Minat individu diartikan sebagai minat yang mendalam pada suatu bidang atau kegiatan yang ditimbulkan berdasarkan pengetahuan,emosi, pengalaman pribadi yang telah ada dan merupakan keinginan pada diri untuk memahami sehingga menimbulkan pengalaman baru.[17]

Selanjutnya menurut Alexander minat situasional tumbuh secara spontan, sementara dan adanya rasa ingin tahu yang termotivasiyang dipengaruhi oleh lingkungan.Garcia mengemukakan tiga model sebagai faktor yang membedakan minat situasional.*Pertama*, mendorong minat situasional.*Kedua,* mempertahankan minat situasional menyangkut perasaan, dan *Ketiga* memelihara minat situasional sebagai nilai.Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.[18]

Ketertarikan untuk belajar didefinisikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias

---

[16] Olivia, F, *Teknik Ujian Efektif*.(Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2011), 44.

[17]Ekawati, A. *Pengaruh Motivasi dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII di SMPN 13 Banjarmasin.*LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan, 9(2), 2014, 1-10.

[18]Slameto.*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*.(Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 40.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan tanpa ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal yang lainnya. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, ketika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Motivasi adalah pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dengan mewujudkan perilaku yang terarah untuk pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.Pengetahuan didefinisikan apabila seseorang berminat pada suatu pelajaran maka iaakan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut dan bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.[19]

Berdasarkan definisi di atas, maka minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sengaja di luar diri.Semakin kuat atau dekat hubungan itu, maka semakin besar pula minat yang ditampilkannya.Suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.Peserta didik yang memiliki minat terhadap obyek

[19]Sudaryono.*Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu , 2012), 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap obyek tersebut.

2. Indikator Minat

Seperti halnya yang telah diungkapkan oleh para ahli di atas, terdapat unsur-unsur psikis dari ranah afektif yang berkaitan dengan minat belajar seseorang.[20]

Seseorang dikatakan memiliki minat terhadap sesuatu, apabila ia mempunyai perasaan senang, perasaan tertarik dan penuh perhatian terhadap sesuatu hal tersebut. Hal ini akan muncul apabila didukung dengan sikap positif atau sikap menerima terhadap hal tersebut. Selanjutnya minat hampir tidak dapat dilepaskan dari perasaan terpenuhinya kebutuhan yang menimbulkan kepuasan bagi dirinya.Dari berbagai pengertian tersebut, maka dapat disebutkan berbagai indikator minat, yakni perasaan senang, perasaan tertarik, penuh perhatian, bersikap positif, dan terpenuhinya kebutuhan. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat antara lain meliputi : kedisiplinan, perhatian, partisipasi, dan inisiatif.

Indikator/Aspek yang diamati dalam memotivasi belajar anak adalah sebagai berikut :[21]

a. Peserta didik siap menerima kegiatan dari Guru

[20]Slameto.*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*.(Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 43.

[21]Drs. Syaiful Bahri Djamarah dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, PT. Rineke Cipta,2002), 166.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Memperhatikan penjelasan Guru

c. Tidak berbicara sendiri atau menganggu teman

d. Peserta didik dapat mengerjakan perintah Guru

e. Berminat mengerjakan perintah Guru

f. Terlihat aktif, ceria dan senang

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat.Dalam meningkatkan minat peserta didik, guru harus berusaha menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat memperoleh hasil pembelajaran yang optimal.[22] Ada tiga faktor yang mempengaruhi minat, yaitu:

a. Faktor Dorongan Dalam

b. Faktor Motivasi Sosial

c. Faktor Emosional

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat tidak hanya berasal dari dalam diri seseorang tetapi juga berasal dari luar diri seseorang (*Faktor Eksternal*).Faktor luar yang mempengaruhi minat yaitu, Sistem pemberian umpan balik, fasilitas yang tersedia, dan lain sebagainya.

4. Karakteristik Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun

Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu minat belajar. Hal ini disandarkan pada pendapat bahwa

[22]Taufani.2008, http://Kamriantiramli.Wordpress.Comdiakses tanggal 1 April 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

minat memiliki banyak efek positif pada proses dan hasil pembelajaran.[23]Tingkat minat yang tinggi akan menyebabkan tingkat perhatian dan tingkat kesiapan peserta didik terlibat dalam objek pembelajaran sehingga menimbulkan kemungkinan keberhasilan dalam pembelajaran. [24]

Pada awal abad 20, Dewey pada tahun 1913 membahas pentingnya minat dan mengusulkan dua faktor dalam membangun minat yaitu identifikasi dan pengaplikasian. Dewey berargumen bahwa jika peserta didik mengakui dan mengidentifikasi dirinya dengan kegiatan belajar, ia akan mencurahkan seluruh perhatiannya untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, Dewey mengusulkan bahwa cara yang lebih baik untuk mengajarkan adalah membangkitkan minat peserta didik bukan memaksa peserta didik untuk bekerja keras. Meskipun kita mungkin semua setuju bahwa memicu minat seseorang untuk membaca novel lebih besar dari pada memicu minat untuk belajar matematika.Terlebih lagi minat adalah karakteristik dari kepribadian seseorang.[25]

Dalam Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa, strandar proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaksi, inspiratif, menyenangkan,

---

[23]Krapp, A. Structural and Dynamic Aspects of Interest Development: Theoretical Considerations From an Ontogenetic Perspective. Learning and Instruction, (2002), 12, 383-409.

[24]Krapp, A. Interest, Motivation and Learning: An Educational–Psychological Perspective. European Journal of Psychology in Education, (1999), 14,23-40.

[25] Singer, Kurt, *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*, (Bandung: Remaja Karya, 1987), 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi anak didik.[26]

Untuk memperoleh proses dan hasil pembelajaran yang maksimal, maka dalam proses pembelajaran memerlukan berbagai inovasi dan gagasan baru. Pembelajaran merupakan sebuah proses yang akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini juga menuntut perkembangan proses pembelajaran yang membutuhkan berbagai metode dan cara baru dalam realisasi pembelajaran.

Seberapa besar minat belajar peserta didik dapat diukur melalui perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan kesukaan.Kesukaan dapat dilihat dari kegairahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.Perhatian dapat diukur melalui keseriusan seseorang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.Perhatian muncul dari rasa keingintahuan seseorang terhadap sesuatu.

Menurut Piaget, Peserta didik usia 5-6 tahun adalah masa dimana mereka sedang berada pada tahap Operasional. pada tahap ini anak mulai mampu berfikir logis untuk memecahkan masalah. Walaupun demikian, pada tahap ini peserta didik memerlukanobjek

[26]Peraturan Pemerintah No. 19, 2005: Bab IV Pasal 19 ayat 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang konkret dalam belajar. Kecerdasan anak usia 5-6 tahun bukan hanya diukur dengan kecerdasan otak saja. Kecerdasan pada aspek-aspek yang lain ditentukan oleh tingkat capaian perkembangan yang sesuai dengan usia mereka.[27]

Namun, jika diperhatikan antara peserta didik satu dengan yang lainnya selalu ada sisi yang berbeda.Ditinjau dari segi psikologi bermain, terdapat anak yang sangat senang bermain menggunakan fisiknya, dan ada anak yang hanya menyenangi permainan yang melibatkan otaknya.Bahkan ada anak yang menyenangi permainan keduanya.Hal ini bisa terjadi karena dipengaruhi minat belajar mereka.Setiap peserta didik dengan segala sifat uniknya mempunyai ciri khas dan kepribadian yang berbeda.Oleh karena itu guru dan orangtua tidak boleh memaksakan jenis permainan tertentu pada peserta didik, meskipun permainan tersebut sangat penting diberikan.Sebab pemaksaan dapat menekan mental peserta didik, sehingga tanpa disengaja guru telah sengaja menanamkan bibit kebencian pada peserta didik. Beberapa peserta didik dalam satu kelas yang usianya sama, pencapaian perkembangannya sangat berbeda. Hal ini disebabkan oleh minat belajar peserta didik ketika di kelas dengan gaya mengajar guru.

[27] Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD,* (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010), 95.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beragamnya karakter peserta didik dan gaya belajar pada akhirnya menuntut pendidik lebih mengenal sehingga mampu merancang dan melahirkan pembelajaran yang inovatif, bermakna, dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Untuk itu pendidik perlu menggunakan berbagai macam metode pembelajaran. Jika pendidik telah mengenal karakter peserta didik dan gaya belajarnya, pendidik akan mudah menerapkan metode pembelajaran yang sesuai sehingga peserta didik tidak membosankan. Metode pembelajaran yang inovatif, sesuai, dan tepat akan membawa peserta didik menuju kenyamanan dalam menerima serta menjalani proses pembelajaran. Hasilnya kemudian adalah peserta didik lebih mudah menyerap bahan ajar atau materi pembelajaran sehingga mereka mampu mengembangkan kemampuan intelektualnya.[28]

Dalam berinteraksi dengan peserta didik.Pendidik hendaknya mengedepankan karakteristik peserta didik serta mengesampingkan egonya sendiri. Jika dalam pembelajaran, pendidik menggunakan cara dan metode yang berpihak serta mengutamakan karakteristik peserta didik, maka peserta didik akan menjalani proses pembelajaran dengan baik dan hasilnya lebih maximal. Begitu sebaliknya, jika pendidik lebih mengedepankan "seleranya" dan mengabaikan karakteristik peserta didik dalam

[28]Ula,Shoimatul.S, *Revolusi Belajar,* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajarannya, maka peserta didik terkesan memaksakan mereka dalam proses pembelajaran sehingga hasilnya tidak maximal.

C. Tinjauan Tentang Permainan Engklek

1. Permainan Tradisioanal Engklek

Permainan Tradisional adalah biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya.Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.[29]

Pendapat lain dikemukakan oleh Mahendra yang menyatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu

[29]Wahyuningsih, Sri. *Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun*. (Bandung: Sandiarta Sukses,2009), 32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah,dsb.[30]

Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang sangat popular.Engklek atau sondah adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki.Dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki.Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah.Permainan ini ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Di setiap daerah, permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda, antara lain *teklek, ingkling, sundamanda atau sundah-mandah, jling jlong, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu,* dan masih banyak lagi. Tetapi bentuk permainannya sama.[31]

Engklek biasanya dapat dimainkan di bidang pelataran tanah, aspal atau semen dengan digambar menggunakan kapur atau batang kayu.Jumlah pemain tidak dibatasi, setiap pemain harus memiliki *gacuk* atau kereweng yaitu pecahan dari genteng atau batu. Sebelum bermain peserta mengadakan *hompimpa* terlebih dahulu, peserta yang menang akan bermain terlebih dahulu

2. Cara Bermain Permainan Engklek

[30]Mahendra, Agus. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. (Jakarta: Universitas Terbuka,2005), 50.

[31] Achroni, Keen. 2012, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.*(Yogyakarta: Javalitera, 2012), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Cara bermain harus diketahui oleh setiap pemain.Agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan tidak terjadi kesalahan saat bermain. Adapun cara bermain engklek menurut Achroni adalah sebagai berikut :

a. Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan *gacuk* atau *kereweng* miliknya ke dalam kotak. *Kereweng* atau*gacuk* tidak boleh dilempar hingga melebihi garis kotak atau petak yang ada. Jika pemain melempar *kereweng* atau *gacuk* melebihi garis kotak atau petak, pemain dianggap gugur dan permainan diganti pemain selanjutnya.
b. Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak yang lainnya dengan menggunakan satu kaki dan tidak boleh bergantian. Jadi, *engklek* dilakukan dengan menggunakan kaki yang sama hingga selesai satu putaran. Namun, ketika sampai pada dua kotak yang berada di samping, kedua kaki harus menginjak tanah.
c. Kotak yang terdapat *gacuk*tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jika, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dan mengelilingi petak-petak yang ada. Saat mlompay, pemain tidak boleh menginjak garis atau luar kotak. Jika melakukan hal tersebut ia dinyatakan gugur dan permainan dilanjutkan pemain berikutnya.
d. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melemparkan *gacuk* dengan cara membelakangi bidang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan. Jika, *kereweng* atau *gacuk* jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik (sawah) pemain itu. Pemilik sawah boleh menginjak petak tersebut selama permainan.[32]

3. Manfaat Permainan Engklek

Semua permainan yang diciptakan terdapat manfaat yang akan diperoleh oleh setiap pemain. Sehingga setiap permainan memiliki manfaat tersendiri. Adapun manfaat dari permainan engklek menurut Achroni antara lain:

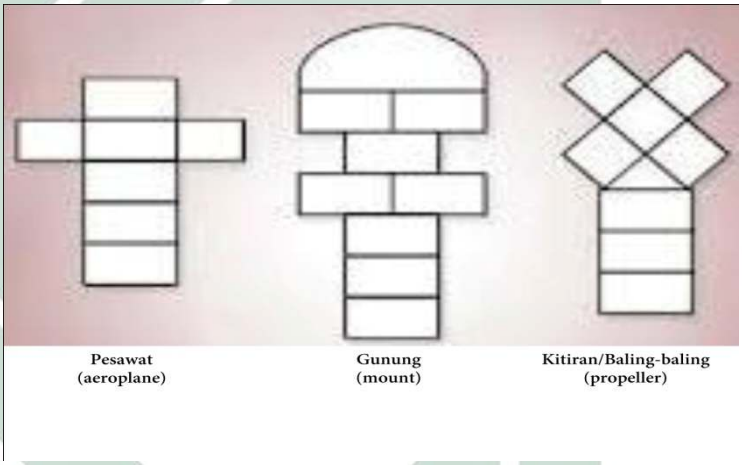
a. Memberikan kegembiraan pada anak.
b. Menyehatkan fisik anak. Sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat.
c. Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.
d. Mengajarkan kedisiplinan untuk memenuhi aturan permainan.
e. Mengembangkan kemampuan berosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama.
f. Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

4. Cara Penilaian Permainan Engklek

[32]Achroni, Keen. 2012, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.*(Yogyakarta: Javalitera, 2012), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilainan dalam permainan engklek yang akan menjadi pemenang yaitu yang memiliki banyak rumah atau sawah. Jadi setiap pemain harus berusaha bermain sebaik mungkin agar tidak mengalami kegagalan dalam bermain dan dapat memenangkan permainan tersebut.[33]Adapun tiga bentuk permainan engklek yang paling digunakan yaitu pesawat, gunung dan baling-baling. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 2.1
Permainan Tradisional Engklek[34]

5. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan proses interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.[35] Peran guru dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan agar bisa menunjang terjadinya perubahan perilaku siswa termasuk cara berpikirnya. Prinsip yang

[33]Ibid,.10
[34]Husna,*100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasaan, dan Keakraban*(Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2009), 37.
[35] Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), 281.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

harus terjadi dalam proses pembelajaran adalah adanya keterlibatan seluruh atau sebagian potensi yang dimiliki siswa sehingga keterlibatan itu akan menghadirkan pengalaman baru yang bermakna bagi kehidupan saat ini dan di masa yang akan dating. Pengalaman baru itu merupakan hasil dari sebuah proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu teknik pembelajaran terpadu yang mengaitkan konsep-konsep dari beberapa mata pelajaran dengan tema sebagai pemersatu. Dengan pembelajaran tersebut siswa akan terlatih mengaitkan informasi yang satu dengan yang lain, sehingga dapat menghadapi situasi lingkungan yang menyenangkan dan sekaligus menjadikan mereka belajar aktif dan terlibat langsung dalam kehidupan nyata.

a. Ciri-Ciri Pembelajaran

1) Berpusat pada Siswa (*Student Centered)*

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar agar mereka bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

2) Memberikan Pengalaman Langsung (*Direct Experience*)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) dengan melihat sendiri, merasakan sendiri, mengobservasi sendiri, sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak.[36]

6. Pengertian Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik

Permainan engklek berbasis pembelajaran tematik merupakan permainan engklek yang dapat digunakan untuk permainan edukasi di Taman Kanak-Kanak (TK) atau Roudlotul Athfal (RA). Permainan engklek modifikasi diperuntukkan pada anak usia 5-6 tahun yang bertujuan untuk dapat meningkatkan minat belajar anak. Desain permainan engklek berbasis pembelajaran tematik tidak jauh beda dengan permainan engklek tradisional. Sehingga permainan ini tidak meninggalkan ciri khas dari permainan yang aslinya dan tetap mempertahakan kebudayaan yang dimiliki Indonesia untuk dilestarikan. Hanya saja ada tambahan desain dan perubahan sedikit dari tata cara bermainnya.

Permainan engklek sebelumnya sering menggunakan bidang atau arena bermain yang berbentuk gunung atau pesawat.[37]Namun, Permainan engklek berbasis pembelajaran tematik ini menggunakan puzzle yang disediakan sekolah.Karena megingat banyak sekali media/permainan yang terbengkalai dan jarang dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Puzzle disusun

[36] Ibid,.228

[37]Achroni, Keen. 2012, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.*(Yogyakarta: Javalitera, 2012), 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sepertiengklek pada umumnya.Namun,cara bermainnya yang berbeda dan peraturan permainan yang sederhana, serta menambahkan amplop yang berisi pertanyaan dan perintah yang harus dijawab dan dikerjakan oleh anak dengan tujuan meningkatkan minat belajar mereka. Untuk pelaksanakannya, dalam permainan engklek berbasis pembelajaran tematik ini sama dengan menggunakan satu kaki dan menggunakan *kereweng* atau *gacuk.* Namun untuk gambar petaknya tidak dilakukan di atas tanah atau bidang datar tetapi menggunakan puzzle huruf.

7. Keterkaitan Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik dengan Minat Belajar

Kegiatan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi secara langsung secara konkret. Dalam permainan ini anak dihadapkan pada berbagai macam kartu pertanyaan yang dimasukkan dalam amplop.Selain itu, permainan engklek ini juga bersifat menyenangkan karena dilaksanakan dalam bentuk permainan.Pada akhirnya, permainan engklek berbasis pembelajaran tematik ini dapat meningkatkan minat belajar anak.

D. Analisis Teori Tentang Peningkatan Minat Belajar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar. Siswa yang berminat pada suatu pelajaran, ia akan mempelajarinya dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sungguh-sungguh. Proses pembelajaran akan berjalan dengan lancer apabila peserta didik mempunyai minat. Oleh karena itu, guru perlu membangkitkan minat kepada peserta didik sehingga materi yang disampaikan akan mudah untuk dipahami.[38]

Beberapa macam cara untuk membangkitkan minat belajar peserta didik,yaitu :

a. Membandingkan adanya suatu kebutuhan peserta didik, sehingga ia rela belajar tanpa ada paksaan dari oranglain.
b. Menghubungkan pelajaran dengan pengalaman peserta didik, sehingga peserta didik mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.
c. Memberi kesempatan kepada siswa agar memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal dengan menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
d. Menggunakan berbagai macam bentuk teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual peserta didik, seperti penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.[39]

Dari uraian diatas maka peran guru sangat penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru sangat perlu menciptakan pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran, strategi pembelajaran, media

[38] Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2009), 65.
[39]Ibid,.66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran, alat maupun sumber belajar. Peserta didik sangat tertarik jika pembelajaran tidak selalu monoton.

Namun pada kenyataanya, masih terdapat sekolah yang minat belajar peserta didiknya menurun.Hal ini menyebabkan peserta didik kurang maksimal dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru.Peserta didik sering melampiaskan kebosanan mereka dengan tidak mendengarkan guru ketika menjelaskan materi.Penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif terkadang kurang diperhatikan oleh guru, sehingga media pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian peserta didik. Untuk itu guru perlu mempunyai inovasi-inovasi baru dalam menyampaikan materi sehingga hasil belajar peserta didik dapat maksimal dan dapat mencapai perkembangan yang sesuai dengan usia mereka.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam meningkatkan minat belajar anak, terdapat penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kifti Kaifa Tamala (2017) dari Fakultas Ilmu Trabiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul " Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak TK Melalui Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) di TK IT Salsabila Al-Muthi'inmaguwo Banguntapan Bantul Yogyakarta". Penelitian lain juga dilaksanakan oleh Dariyani (2014) dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul " Efektifitas Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Konsep Bilangan Anak Kelompok A di RA Fatimah Suren Kecamatan Kutoarjo Kabupaten Purworejo Jawa Tengah". Dari kedua penelitian tersebut menunjukkan perbedaan.Dimana penelitian yang dilakukan oleh Kifti Kaifa Fatmala lebih fokus pada efektivitas strategi pembelajaran (PAIKEM) untuk meningkatkan minat belajar. Sedangkan Dariyani menekankan dan focus pada penggunaan media gambar untuk meningkatkan minat belajar konsep bilangan.

Sedangkan skripsi yang ditulis dalam penelitian ini lebih menekankan pada penerapan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini.Proses yang terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses penelitian tersebut dilakukan secara bersiklus, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas merupakan definisi dari penelitian tindakan kelas.[40]

Bentuk inovasi yang akan diterapkan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik. Tujuan penelitian ini dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan. Peneliti ikut turun ke lapangan untuk mengamati serta meneliti secara langsung pada saat guru melakukan penelitian tindakan yang menggunakan bentuk kolaboratif, dimana guru kelas sebagai mitra kerja peneliti.

Mengangkat masalah yang dihadapi oleh guru pada saat pembelajaran di kelas adalah ciri khusus Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dapat dilakukan apabila guru sejak awal memang

[40]Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008), 26

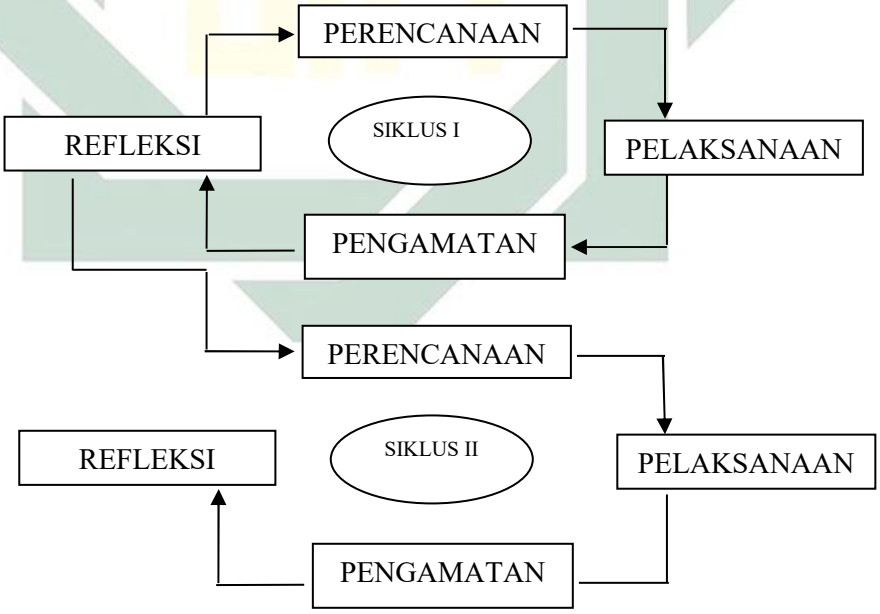
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyadari adanya permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran yang dihadapi di kelas.[41]

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*acting)*
3. Pengamatan atau observasi (*observing*)
4. Refleksi (*reflecting).*[42]

Siklus yang dapat digambarkan dalam bentuk dibawah ini merupakan emapt komponen yang terhubung.



Gambar 3.1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

[41]Jauhar Fuad dan Hamam, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK),* (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2012), 2.
[42]Ibid,.87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari ke-empat komponen tersebut mempunyai hubungan dengan selanjutnya

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

Setting penelitian ini adalah: tempat dan waktu penelitian, serta siklus penelitian tindakan kelas.

a) Tempat Penelitian

Kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo sebagai tempat dilaksanakannya penelitian. Dengan alasan:

a. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran yang minim.
b. Minat belajarnya yang rendah.
c. Keterbukaan sekolah dan dukungan dari kepala sekolah RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo untuk bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
d. Guru kelas kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo siap berkolaborasi untuk penelitian tindakan kelas guna memperbaiki kualitas pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar.

b) Waktu Penelitian

Pada semester genap pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo tahun ajaran 2018 – 2019 penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini dilaksanakan.Waktu penelitian menyesuaikan pada kalender akademik sekolah karena dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memerlukan beberapa siklus dan membutuhkan proses belajar yang efektif di kelas.

C. Variabel yang Diselidiki

Variabel dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel *Input* : Siswa-siswi kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo tahun pelajaran 2018-2019.
2. Variabel Proses :Permainan Tradisional Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik.
3. Variabel *Output* :Peningkatan minat belajar.

D. Rencana Tindakan

Model Kurt Lewin merupakan metode yang telah dipilih dalam penelitian ini, Prosedurnya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.Jika dalam penggunaan permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik pada siklus I belum melampaui indikator kinerja, maka dapat dilakukan perbaikan lagi pada siklus II agar dapat memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan dan mencapai tujuan pembelajaran.Apabila pada siklus II kriteria belum juga melampaui indikator kinerja, maka dapat dilakukan siklus selanjutnya hingga target yang diinginkan tercapai dengan kriteria indikator kinerja yang telah ditentukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Siklus I

a) Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Perencanaan Harian (RPPH) seseuai dengan materi yang akan diajarkan.
2) Menyiapkan alat dan sumber pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik beserta bahan-bahan yang dibutuhkan.
3) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
4) Menyiapkan instrumen penilaian untuk mengukur minat belajar.
5) Menyusun instrumen observasi untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran.

b) Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar. Kegiatan pelaksanaan yang dilakukan sebagai berikut :

1) Guru menyampaikan motivasi kepada peserta didik, agar siap dalam memulai materi yang akan diajarkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan materi sebelumnya atau mengaitkan materi dengan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
3) Guru menyampaikan tujuan yang akan diajarkan.
4) Guru memperkenalkan kepada peserta didik mengenai permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu permainan engklek berbasis permbelajaran tematik.
5) Guru melaksankan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat.
6) Guru menyiapkan lembar pengumpulan data dengan bantuan guru kelas. Peneliti melakukan penelitian pada semua proses pembelajaran serta aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dan guru kelas dalam melakukan pembelajaran.

c) Pengamatan (*Observasi*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pengamatan yang berhubungan dengan semua proses pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengamatan yang dilakukan peneliti diantaranya, sebagai berikut :

1) Mengamati secara langsung aktivitas guru untuk mengetahui keberhasilan guru dalam menerapkan permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Mengamati aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran yang bertujuan mengetahui keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik.
3) Mengamati dan mencatat semua peristiwa yang muncul, baik yang mendukung maupun yang menghambat dalam pembelajaran tersebut.

d) Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti dan guru merefleksi atau menilai seluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil observasi. Hasil observasi yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan mencari apa yang masih menghambat selama penelitian ini dilaksanakan. Jika ternyata hasil yang diperoleh belum mencapai indikator yang telah ditetapkan maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II merupakan kegiatan perbaikan dari siklus I. Tahapan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap refleksi peneliti dan guru mendiskusikan dan menganalisis hasil observasi yang telah diperoleh.Setelah dianalisis, peneliti dan guru menyimpulkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang melalui permainan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik dalam meningkatkan minat belajar setelah melaksanakan kegiatan siklus I dan siklus II.

Perbedaan siklus I dan siklus II pada kegiatan inti.Dimana pada siklus I peserta didik diminta untuk bermain engklek berbasis pembelajaran tematik secara bergantian dengan menggunakan satu kaki.Kemudian peserta didik mampu mejawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Telah dibahas sebelumnya bahwa permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik ini dapat mengembangkan beberapa aspek sehingga dalam pertanyaan-pertanyaan yang diberikan akan mengandung aspek yang dikembangkan pada usia 5 - 6 tahun. Namun, siklus II peserta didik lebih diberi penguatan untuk melakukan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dan dibagi menjadi 3 kelompok agar peserta didik lebih tertib dan lebih antusias dalam melakukan permainan tersebut. Selain itu mereka akan dihadapkan dengan benda-benda yang konkrit supaya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan.

Dari perbedaan kedua siklus tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui permainan engklek yang berbasis pembelajaran tematik sehingga peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran dan tidak cepat bosan.Selain itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif sehingga menciptakan pembelajaran yang *Student Center*.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber data

Peneliti mendapatkan berbagai informasi dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari beberapa sumber, diantaranya:

a) Guru

Dari sumber data guru kelas, peneliti dapat mengetahui peningkatan minat belajar dan penerapan permainan tradisional engklek.

b) Peserta didik

Dari sumber data peserta didik, peneliti mendapat data yang berhubungan perkembangan mereka selama belajar di kelas yang dapat dilihat dari hasil belajar mereka.

c) Data Kualitatif

Data yang berupa informasi yang berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dan hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar peserta didik.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik observasi, wawancara, penilaian unjuk kerja (*Performance*), dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti agar mendapat data yang valid, maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara diantaranya, sebagai beikut :

a. Observasi

Pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial terhadap gejala-gejala psikis untuk kemudia dilakukan pencatatan arti dari observasi.[43]Observasi digunakan utuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan aktivitas peserta didik dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik.Instrumen observasi aktivitas peserta didik dan instrumen observasi aktivitas guru.(Lembar observasi terlampir).

b. Wawancara

Suatu kegiatan yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber untuk menggali

[43]Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informasi secara langsung disebut wawancara.Wawancara bersifat secara langsung antara interview dengan narasumber, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.[44]

Narasumber dari wawancara penelitian ini adalah guru kelas kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo. Teknik wawancara yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan minat belajar peserta didik, baik sebelum dan sesudah diberikan tindakan dengan menggunakan permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik. Pedoman wawancara adalah instrument yang digunakan.

c. Penilaian Unjuk Kerja (*Performance*)

Proses pengumpulan informasi melalui pengamatan secara sistematis untuk mengambil keputusan terhadap peserta didik merupakan arti dari unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian unjuk kerja yang digunakan untuk penilaian tes dan non tes yang berupa informasi yang dihasilkan peserta didik selama pembelajaran.

[44]Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas,* (Bogor: Gia Indonesia, 2008, 127.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1
Lembar Pedoman Penilaian Unjuk Kerja minat Belajar

NO	Nama Peserta Didik	Kegiatan												Nilai Akhir	Kriteria
		1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif				2. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks				3. Mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
Jumlah Nilai															
Jumlah Siswa yang Tuntas															
Presentase yang mendapatkan nilai ≥ BSH															

Keterangan :

a. **Mampu menjawab pertanyaan secara kompleks**

Skor 1: Anak belum mampu menjawab pertanyaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor 2: Anak mulai mampu menjawab pertanyaan dengan bantuan guru.

Skor 3: Anak menjawab pertanyaan, namun belum tuntas.

Skor 4: Anak mampu menjawab pertanyaan tanpa bantuan guru dan menyelesaikan dengan tuntas.

b. **Mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)**

Skor 1: Anak terlihat kurang antusias

Skor 2: Anak mulai antusias namun masih kebingungan melakukan permainan serta membuat gaduh di kelas

Skor 3: Anak antusias bermain namun belum terlihat tuntas

Skor 4: Anak bermain dengan antusias dari awal hingga akhir

c. **Mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah**

Skor 1 : Anak merasa mudah menyerah dalam belajar

Skor 2 : Anak mulai semangat dalam belajar

Skor 3 : Anak semangat dan tidak menyerah ketika belajar

Skor 4 : Anak terbiasa bersemangat dalam belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.2
Lembar Pedoman Penilaian Unjuk Kerja Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik

NO	Nama Peserta Didik	Kegiatan								Nilai Akhir	Kriteria
		1. Menaaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan				2. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan,dan kelincahan					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
Jumlah Nilai											
Jumlah Siswa yang Tuntas											
Presentase yang mendapatkan nilai ≥ BSH											

Keterangan :

a. Menaati aturan yang berlaku pada permainan

Skor 1 : Anak tidak dapat menaati aturan permainan

Skor 2 : Anak mulai dapat menaati aturan permainan

Skor 3 : Anak dapat menaati permainan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor 4 : Anak terbiasa menaati aturan permainan

b. Mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan

Skor 1 : Anak masih belum mampu melompat dengan 1 kaki.

Skor 2 : Anak mampu menggunakan satu kaki hanya dalam 3 kali melompat.

Skor 3 : Anak mampu menggunakan satu kaki namun belum sampai finish.

Skor 4 : Anak mampu menggunakan satu kaki dengan sempurna hingga finish.

d. Dokumentasi

Instrumen untuk mengumpulkan informasi/data tentang peristiwa yang telah didokumentasikan arti dari dokumentasi. Dapat dikatakan bahwa dokumentasi dapat dijadikan alat untuk menggali data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, notulen, surat kabar, prasasti, rapat, agenda, transkip, majalah dan sebagainya.[45]

Untuk mengumpulkan data-data foto serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang terjadi pada proses pembelajaran pada peserta didik kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo dengan menggunakan permainan tradisional engklek berbasis pembelajaran tematik yang bertujuan

[45]E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010), 67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai pendukung hasil dari penelitian dapat menggunakan dokumentasi.

3. Teknik Analisis Data

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat dua jenis data yang akan diperoleh, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dari informasi yang berbentuk kalimat yang memberi gambaran suasana pembelajaran dapat memperoleh data kualitatif diperoleh.Data kualitatif tersebut berupa lembar observasi aktifitas peserta didik, lembar observasi guru, wawancara pada guru dan peserta didik serta dokumentasinya.[46]

Dari nilai hasil belajar peserta didik yang berupa data perhitungan sederhana yang diuraikan secara deskriptif dapat memperoleh data kuantitatif. Nilai hasil belajar peserta didik yang telah terkumpul dari masing-masing peserta didik akan dihitung dengan perolehan skor. Analisis data dapat dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana sebagai berikut.

a. Penilaian rata-rata

Untuk mengetahui minat belajar peserta didik dapat menggunakan instrument unjuk kerja. Skor rata-rata dapat diklasifikasikan dalam bentuk sebuah predikat yang mempunyai skala sebagai berikut:[47]

---

[46]Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 45.
[47]Bambang Prasetyo, Lina Miftachul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rumus 3.1

$$M=\frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata (*mean*)

Σx = Jumlah nilai seluruh peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Kemudian skor rata-rata yang telah diperoleh dapat diklasifikasikan dalam bentuk sebuah predikat yang mempunyai skala sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-rata Kelas

Penilaian	Kriteria
76-100	BSB = Berkembang Sangat Baik
51-75	BSH = Berkembang Sesuai Harapan
26-50	MB = Mulai Berkembang
0-25	BB = Belum Berkembang

b. Penilaian Ketuntasan Belajar

Jika terjadinya peningkatan berupa peningkatan hasil belajar yang didapatkan peserta didik selama mendapat perlakuan maka kegiatan pembelajaran dinyatakan tuntas.Keberhasilan ini jika persentase menunjukkan 75% peserta didik mengalami peningkatan minat belajar.Rumusnya sebagai berikut.

Rumus 3.2

$$P = \frac{f}{N} \text{x } 100\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan :

P = Persentase yang akan dicari

f = Jumlah yang tuntas belajar

N = jumlah seluruh peserta didik

Kemudian, untuk mengetahui persentase yang telah didapatkan, maka diklasifikasikan dalam beberapa kriteria. Kriteria tersebut sama dengan yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto yang memiliki persentase sebagai berikut:[48]

Tabel 3.4
Persentase Ketuntasan Belajar

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
76%-100%	BSB = Berkembang Sangat Baik
51%-75%	BSB = Berkembang Sesuai Harapan
26%-50%	MB = Mulai Berkembang
0-25%	BB = Belum Berkembang

Kemudian data yang telah diketahui hasilnya akan diinput dalam table data ketuntasan belajar anak antar siklus:

Tabel 3.5
Data Ketuntasan Belajar Antar Siklus

NO	Kategori	Skor	Ketuntasan Belajar Siklus I					
			Indikator I		Indikator II		Indikator III	
			Jumlah peserta didik	%	Jumlah peserta didik	%	Jumlah peserta didik	%
1	BSB							
2	BSH							
3	MB							
4	BB							
Jumlah								

[48] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Nilai akhir aktivitas guru dan peserta didik didapatkan dengan cara membagi skor yang didapatkan dengan skor maksimum kemudian dikalikan seratus. Adapun rumus nilai akhir aktivitas guru sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{skor\ yang\ didapatkan}{skor\ maksimum} \text{ x } 100$$

Kemudian, skor yang diperoleh dari hasil observasi guru dan peserta didik, dapatdiklasifikasikan dalam beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru dan Peserta Didik

Penilaian	Kriteria
75-100	Sangat baik
51-75	Baik
26-50	Cukup
0-25	Kurang

F. Indikator Kinerja

Sebuah kriteria yang ditetapkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam meningkatkan proses pembelajaran di kelas definisi dari indikator. Penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo pada penelitian ini dinyatakan berhasil apabila telah mencapai indikator sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Apabila meningkatnya minat belajar peserta didik memperoleh bintang 4 dengan nilai ≥ 75 maka dinyatakan tuntas.
2. Ketuntasan belajar peserta didik 75% dengan kategori berkembang sesuai harapan.
3. Peserta didik memperoleh nilai rata-rata ≥ 75.
4. Skor yang didapat dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik dengan nilai 75 berkriteria baik.

Tabel 3.7
Kompetensi Dasar, Indikator Minat Belajar

KI	KD	Indikator	Lingkup Pengembangan
KI.2	2.11.Memiliki perilaku yang dapat menye-suaikan diri	Menunjukkan antusiasme dalam kegiatan pembelajaran	Sosial Emosional
KI.2	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah	Sosial Emosional
KI. 3	3.11.Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Bahasa

Tabel 3.8
Kompetensi Dasar, Indikator Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik

KI	KD	Indikator	Lingkup Pengembangan
KI.2	2.3Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	Menaaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan	Sosial emosional
KI.3	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	Fisik Motorik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan secara kolaboratif, antara guru kelas sebagai guru pendamping dan mahasiswa sebagai peneliti.Tugas guru dalam penelitian ini adalah menerapkan penggunaan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningktakan minat belajar anak kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo. Adapun rincian tugas guru dan mahasiswa sebagai berikut:

1. Indentitas guru

   Nama : Umami Ulfa,S.Pd

   Jabatan : Guru Kelas Kelompok B

   Tugas :Bertanggung jawab atas semua jenis kegiatan pembelajaran, mengamati pelaksanaan pembelajaran, dan terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

2. Identitas Peneliti

   Nama : Malih Laila Najiha

   NIM : D08215006

   Status :Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya

   Tugas :Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyusun instrument penelitian, membuat lembar observasi, menilai hasil tugas dan evaluasi akhir materi, dan menilai aktivitas guru dan peserta didik,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran, melakukan diskusi dengan guru, dan menyusun laporan hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di RA Nurul Islam II ketapang Sukodono Sidoarjo pada semester I Tahun Ajaran 2019/2020.Letak lokasi sekolah berada di desa yang tidak dekat dengan jalan raya.Para warga sekitar banyak yang menyekolahkan di RA ini karena dirasa berbasis islami.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di RA Nurul Islam II ini lebih menonjolkan pada calistung dan mewarnai. Karena sekolah ini memiliki target jika lulus sudah harus bisa calistung. Sementara masih banyak aspek-aspek lainnya yang harus dikembangkan.Disamping itu supaya suasa belajarnya tidak monoton saja. Guru menjadi lebih aktif sedangkan anak menjadi lebih pasif. Kondisi kelaspun sering kurang kondusif karena anak mudah bosan dengan kegiatan yang diberikan guru monoton saja setiap harinya. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian terkait dengan minat belajarnya.Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berjumlah 21 anak, yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Hasil dari penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik pada kelompok B di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo diperoleh dari tindakan penelitian pada siklus I dan siklus II. Setiap siklus mempunyai langkah-langkah yang sama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari wawancara, observasi guru, observasi anak, dokumentasi, dan hasil karya anak.

2. Pra Siklus

Tahapan pra siklus adalah tahap ketika peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo. Observasi tentang minat belajar dilakukan sejak peneliti melakukan kegiatan magang pada tanggal 20 Januari 2018. Menurut peneliti, kegiatan pembelajaran pada RA Nurul Islam II lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas yang monoton.Sehingga anak mudah cepat bosan dan keadaan kelas sering tidak kondusif.Kurangnya guru dalam menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran juga menjadi faktor menurunnya minat belajar anak.

Pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo minat belajarnya sangat rendah.Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana pada anak, hanya anak yang aktif saja yang mau menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian, ketika anak diminta untuk memimpin berdo'a ke depan, banyak dari mereka yang kurang antusias sehingga didominasi oleh anak yang aktif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saja yang memimpin berdo'a ke depan. Selain itu, setiap harinya anak kurang untuk diajari motorik kasar oleh guru.Pernah sesekali mereka diajak untuk melompat menggunakan satu kaki, namun masih banyak yang belum mencapai indikator yang ditentukan.

Tabel 4.1
Hasil Minat Belajar pada Tahap Pra Siklus

No	Nama	Indikator			Total skor	Kriteria skor	Jumlah skor
		Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah			
1	Aditya	1	2	2	5	MB	41,6
2	Arsyfa	1	1	1	3	BB	25
3	Nayla	1	2	1	4	MB	33,3
4	Vallen	2	3	2	7	BSH	58,3
5	Dzaky	1	3	3	7	BSH	58,3
6	Kenzo	2	2	2	6	MB	50
7	Abi	4	1	3	8	BSH	66,6
8	Alif	1	1	1	3	BB	25
9	Firman	2	1	2	5	MB	41,6
10	Gazza	1	2	1	4	MB	33,3
11	Ibad	1	3	3	7	BSH	58,3
12	Rania	1	1	1	3	BB	25
13	Queen	1	2	2	5	MB	41,6
14	Annisa	2	3	2	7	BSH	58,3
15	Vanesha	1	1	1	3	BB	25
16	Kazio	2	3	3	8	BSH	66,6
17	Sadid	3	3	1	7	BSH	58,3
18	Radit	3	4	3	10	BSB	83,3
19	Yusuf	1	1	1	3	BB	25
20	Vino	1	1	1	3	BB	25
21	Zawal	1	2	1	4	MB	33,3
JUMLAH							932,7
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS							8
RATA-RATA PRA SIKLUS							44,4
PERSENTASE ANAK YANG MENDAPATKAN NILAI ≥BSH							38%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan Nilai :

76 – 100 = 4 (BSB)

51 – 75 = 3 (BSH)

26 – 50 = 2 (MB)

0 – 25 = 1 (BB)

Untuk mengetahui hasil nilai perolehan, maka peneliti menggunakan rumus berikut ini :

$$\textbf{Nilai akhir} = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \text{ x } 100$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata minat belajar, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma X(\textbf{Jumlah nilai seluruhanak})}{N(Jumlahanak)}$$

$$= \frac{932{,}7}{21}$$

$$= \mathbf{44{,}4}$$

Untuk mengetahui hasil persentase ketuntasan minat belajar anak, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \textbf{ x 100\%}$$

$$= \frac{8}{21} \times \mathbf{100\ \%}$$

$$= \mathbf{38\ \%}$$

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil pra siklus peserta didik yang belum tuntas 13 anak dan anak yang tuntas 8 anak, ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunjukkan minat belajar anak <70.Persentase ketuntasan minat belajar anak yaitu 38% dan nilai rata-rata 44,4.

3. Tahap Siklus I

a. Siklus I pertemuan pertama

Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 5 Agustus 2019. Adapun pada tahapan ini yang dilakukan adalah :

1) Tahap Perencanaan (Planning)

Berdasarkan pengamatan pada tahap pra siklus, maka peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas untuk mencari solusimeningkatkan minat belajar pada kelompok B. Berdasarkan pengamatan pada tahap pra siklus dan hasil dari diskusi dengan guru kelas, maka peneliti melakukan persiapan, yaitu :

a) Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar

b) Menyiapkan rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang akan dilaksanakan selama dua hari dalam siklus I. peneliti diberi kebebasan oleh guru kelas dalam menentukan tema. Peneliti memilih tema diri sendiri yang akan disesuaikan dengan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Menentukan media apa yang dipilih dalam pelaksanaan meningkatkan minat belajar menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik pada siklus I. Pemilihan media memperhatikan tema yang digunakan, sehingga media yang dipilih adalah puzzle yang disusun berbentuk engklek yang sudah disediakan pihak sekolah.

d) Menyusun instrumen observasi sebagai alat untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung. Berdasarkan koreksi dari validator RPPH dan instrumen penilaian, sekaligus persetujuan dari guru kelas B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono, maka yang menjadi objek penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian ini dapat diketauhi melalui hasil persentase ketuntasan belajar siswa kelompok B. Dengan begitu, hasil penelitian menjadi lebih fokus dengan permasalahan yang sedang teliti dan diperbaiki.

2) Tahap pelaksanaan (acting)

Pada tahap siklus I ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas, Guru kelas di sini akan mengajar, mengamati dan menilai siswa yang sedang memainkan permainan engklek dengan mengembangkan motorik kasar anak. Peneliti sendiri mempunyai tugas yaitu mendampingi peneliti ketika penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada tahap refleksi. Berikut adalahpenjelasan dari pelaksanaan pada siklus I:

a) Kegiatan awal

Sebelum berdoa kebiasaan di RA Nurul Islam II adalah membentuk lingkaran dan bernyanyi lagu dan gerak. Kemudian saat anak-anak sudah duduk dan memulai kegiatan dengan salam, kemudian berdoa seperti kebiasan di RA Nurul Islam II. Kegiatan awal ini peneliti hanya mendampingi sedangkan guru kelas mamandu peserta didik. Setelah itu guru melakukan apersepsi dilanjut dengan bercakap-cakap mengenai kegiatan hari ini. Guru kelas memberikan penjelasan tentang permainan engklek. Sebelum memulai kegiatan inti guru mengajak anak-anak melihat video seseorang bermain angklek.

b) Kegiatan inti

Siklus pertemuan pertama ini dengan tema diri sendiri dan sub teman panca indra. Guru mengajak anak untuk memaksimalkan kepanca indraanya. Kegiatan inti yang pertama yaitu anak diajak untuk keluar kelas menuju engklek yang berada dihalaman sekolah. Setelah berkumpul guru mempraktikan bagaimana caranya memainkan engklek tersebut. Engklek ini diterapkan untuk melatih motorik kasar anak terutama pada keseimbangannya.Sebagian anak dirasa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mampu untuk bermain engklek dengan baik, bahkan beberapa dari mereka sangat antusias.Sehingga dengan begitu guru kelas dan peneliti mempunyai ide memasukkan pembelajaran didalamnya yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak tersebut.

Setelah bermain engklek anak kembali ke kelas dengan rasa bahagia karena permainan ini tidak membuat bosan. Kemudian anak diminta untuk menceritakan kembali bagaimana perasaannya saat bermain engklek tersebut. Dari beberapa anak tersebut ada yang sangat senang dan ada yang mengeluh capek saat bermain engklek. Semua siswa selesai bermain engklek kemudian mereka istirahat dan makan.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ini diisi oleh guru kelas dengan lagu-lagu. Guru kelas dan peneliti melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru kelas mengulas kembali kegiatan apa yang dilakukan hari ini dan kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu, pelajaran diakhiri dengan berdoa pulang dan salam kemudian pulang.

b. Siklus I Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus I pada hari selasa, tanggal 06 Agustus 2019dengan tahap sebagai berikut :

a) Kegiatan awal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebelum berdoa kebiasaan di RA Nurul Islam II adalah membentuk lingkaran dan bernyanyi lagu dan gerak. Kemudian saat anak-anak sudah duduk dan memulai kegiatan dengan salam, kemudian berdoa seperti kebiasan di RA Nurul Islam II. Kegiatan awal ini peneliti hanya mendampingi sedangkan guru kelas mamandu peserta didik. Setelah itu guru melakukan apersepsi dilanjut dengan bercakap-cakap mengenai kegiatan hari ini. Guru kelas memberikan mainan berupa engklek beserta amplop yang berisi tebakan yang nantinya anak harus menjawabnya. Sebelum memulai kegiatan inti guru mengajak anak-anak bernyanyi tentang "dua mata saya".

Dua mata saya yang kiri dan kanan

Dua kaki saya pakai sepatu baru

Dua tangan saya yang kiri dan kanan

Satu mulut saya tidak berhenti makan

b) Kegiatan inti

Tema diriku di siklus pertemuan kedua ini dengan sub tema fungsi panca indra. Guru kelas menggunakan media poster tentang panca indra, guru dan peserta didik bersama-sama mengamati poster tersebut. peserta didik melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan bagian-bagian panca indra dan fungsinya. Selanjutnya kegiatan inti yaitu mengarahkan anak untuk berkumpul diluar kelas bermain engklek. Satu persatu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak bermain engklek dan melempar gaco.Gaco dilempar ke kotak engklek yang sudah diberi nomor. Nantinya yang mendapat nomor 1akan mendapatkan amplop nomor 1. Kemudian anak akan menebak gambar apa yang ada diamplop tersebut dan apa fungsinya.

Beberapa anak sangat antusias dan dapat menebak dengan baik walaupun dari beberapa masih mengalami kebingungan.Setelah satu persatu dari mereka selesai bermain engklek guru melakukantanya jawab tentang permainan engklek tadi. Semua siswa selesai melakukan tanya jawab kemudian mereka istirahat dan makan.

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ini diisi oleh guru kelas dengan lagu yang diajarkan kegiatan awal dan tepuk secara klasikal. Guru kelas dan peneliti melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru kelas mengulas kembali kegiatan apa yang dilakukan hari ini dan kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu, pelajaran diakhiri dengan berdoa pulang dan salam kemudian pulang.

2) Tahap pengamatan (observing)

Pada tahap ini pengamatan sudah dilakukan sesuai dengan apa yang sudah direncankan. Diawal siswa dapat memahami bagaimana bermain engklek berbasis pembelajaran tematik,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

walaupun ada beberapa dari mereka yang masih kebingungan untuk memainkan namun dengan arahan guru yang jelas mereka sudah tidak lagi kebinggungan. Setelah melakukan dua pertemuan dengan anak melalui permainan engklek namun ada variasi anak lebih suka jika bermain engklek menggunakan variasi karena didalamnya juga terdapat pembelajaran.Sehingga anak lebih mudah memahami pembelajaran yang ada.Anak juga tidak bosan hanya dengan pembelajaran dikelas saja.

Setelah anak mengenal engklek, diharapkan selain dapat mengembangkan permainan tradisional ini anak juga dapat menerapakannya dirumah dengan orang tua.

Hasil pengamatan telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Berikut ini adalah beberapa hasil observasi siklus 1 :

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1. Menyampaikan petunjuk permainan engklek berbasis pembelajaran tematik	4	Guru menyampaikan petunjuk permainan engklek berbasis pembelajaran tematik
2. Memberikan contoh cara bermain engklek berbasis pembelajaran tematik	4	Guru memberikan contoh cara bermain engklek berbais pembelajaran tematik sehingga anak mampu mempraktikannya.
3. Membimbing anak menyelesaikan tugasnya dengan memberikan semangat	4	Guru membimbing anak menyelesaikan tugasnya dengan baik, melakukan pendampingan dan memenuhi kebutuhan anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
4. Mengajak anak untuk aktif bertanya jawab ketika bermain engklek	4	Guru memberikan pertanyaan sehingga anak menjadi lebih aktif
5. Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	1	Guru tidak mengevaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, namun masih kurang dalam penguatan materi.
6. Guru menyampaikan pesan-pesan tentang kegiatan yang telah dilakukan.	1	Guru tidak menyampaikan pesan-pesan yang data diambil pada kegiatan hari ini.
Jumlah Skor Keseluruhan	**18**	
Nilai Observasi	**75**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Persentase nilai yang diperoleh : $\frac{SkorKeseluruhan}{AspekPengamatanxSkorMaksimum} \times 100$

$= \frac{18}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 75$

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus I

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1. Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan petunjuk permainan	3	Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan petunjuk permainan namun ada yang masih membuat gaduh
2. Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara bermain engklek berbasis pembelajaran tematik sehingga anak mampu mempraktikkannya	3	Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara bermain engklek berbasis pembelajaran tematik namun masih ada yang kebingungan dalam praktiknya
3. Anak mampu bermain engklek berbasis pembelajaran tematik	2	Anak belum mampu bermain engklek berbasis pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
sesuai dengan aturan bermainnya		tematik karena masih bingung dengan aturan bermainnya
4. Anak mampu menjawab pertanyaan yang ada di amplop dibacakan oleh guru.	3	Anak mampu menjawab dengan benar namun ada beberapa yang masih kebingungan
5. Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran	2	Anak belum mampu menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran
6. Anak mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah	2	Anak mulai mampu menunjukkan sikap tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan
Jumlah Skor Keseluruhan	**15**	
Nilai Observasi	**62,5**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Prosentase nilai yang diperoleh : $\frac{SkorKeseluruhan}{AspekPengamatanxSkorMaksimum} \times 100$

$= \frac{15}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 62,5$

Tabel 4.4
Hasil Observasi Minat Belajar pada Siklus I

No	Nama	Indikator			Total skor	Kriteria skor	Jumlah skor
		Menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah			
1	Aditya	2	2	2	6	MB	50
2	Arsyfa	1	3	2	6	MB	50
3	Nayla	1	3	1	5	MB	41,6
4	Vallen	3	2	2	7	BSH	58,3
5	Dzaky	4	2	2	8	BSH	66,6
6	Kenzo	3	1	3	7	BSB	58,3
7	Abi	4	3	2	9	BSH	75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama	Indikator			Total skor	Kriteria skor	Jumlah skor
		Menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah			
8	Alif	1	2	1	4	MB	33,3
9	Firman	1	3	2	6	MB	50
10	Gazza	1	1	2	4	MB	33,3
11	Ibad	3	3	4	10	BSB	83,3
12	Rania	1	1	1	3	BB	25
13	Queen	2	1	2	5	MB	41,6
14	Annisa	3	2	2	7	BSH	58,3
15	Vanesha	3	1	1	5	MB	41,6
16	Kazio	2	2	4	8	BSH	66,6
17	Sadid	2	3	3	8	BSH	66,6
18	Radit	4	2	4	10	BSB	83,3
19	Yusuf	1	1	1	3	BB	25
20	Vino	2	1	1	4	MB	41,6
21	Zawal	2	3	2	7	BSH	58,3
JUMLAH							1107,6
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS							10
RATA-RATA SIKLUS I							52,7
PERSENTASE ANAK YANG MENDAPATKAN NILAI ≥ BSH							47,6%

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Unjuk Kerja pada Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siklus I

NO	Nama Peserta Didik	Kegiatan								Total skor	Kriteria Skor	Jumlah Skor
		Menaaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan				Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aditya				4			3		7	BSB	87,5
2	Arsyfa			3				3		6	BSH	75
3	Nayla		2				2			4	MB	50
4	Vallen	1				1				2	BB	25
5	Dzaky			3					4	7	BSB	87,5
6	Kenzo		2						4	6	BSH	75
7	Abi	1					2			3	MB	37,5
8	Alif			3					4	7	BSB	87,5
9	Firman			3		1				4	MB	50
10	Gazza	1				1				2	BB	25
11	Ibad	1					2			3	MB	37,5
12	Rania	1							4	5	BSH	62,5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NO	Nama Peserta Didik	Kegiatan								Total skor	Kriteria Skor	Jumlah Skor
		Menaaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan				Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
13	Queen	1				1				2	BB	25
14	Annisa		2			1				3	MB	37,5
15	Vanesha			3		1				4	MB	50
16	Kazio	1							4	5	BSH	62,5
17	Sadid	1				1				2	BB	25
18	Radit	1						3		4	MB	50
19	Yusuf		2				2			4	MB	50
20	Vino		2						4	6	BSH	75
21	Zawal			3			2			5	BSH	62,5
Jumlah Nilai		1137,5										
Jumlah Siswa yang Tuntas		9										
Rata-rata pra siklus		54,1										
Persentase yang mendapatkan nilai ≥ BSH		42,7%										

Keterangan Nilai :

76 – 100 = 4 (BSB)

51 – 75 = 3 (BSH)

26 – 50 = 2 (MB)

0 – 25 = 1 (BB)

Untuk mengetahui hasil nilai perolehan, maka peneliti menggunakan rumus berikut ini :

$$\textbf{Nilai akhir} = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata minat belajar, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma X(\textbf{Jumlah nilai seluruhanak})}{N(Jumlahanak)}$$

$$= \frac{1170{,}6}{21}$$

$$= \mathbf{52{,}47}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetahui nilai rata-rata permainan engklek berbasis pembelajaran tematikuntuk meningkatkan minat belajar anak, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\Sigma X\ (\textbf{Jumlahnilaiseluruhanak})}{N\ (\textbf{Jumlahanak})}$$

$$= \frac{1137,5}{21}$$

$$= 54,1$$

Untuk mengetahui hasil persentase ketuntasan minat belajar anak, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

$$= \frac{10}{21} \times 100\ \%$$

$$= 47,6\ \%$$

Untuk mengetahui hasil persentase ketuntasan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dalam meningkatkan minat belajar anak, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{x } 100\%$$

$$= \frac{9}{21} \text{x} 100\%$$

$$= 42,7\%$$

Hasil dari meningkatkan minat belajar menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik mengalami peningkatan walaupun tidak seberapa hal itu dapat dilihat dari nilai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diperoleh sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan Nilai rata-rata minat belajar 44,4, dengan persentase 38%, dan setelah dilakukan tindakan nilai rata-rata 52,47 dengan persentase 47,6 %. Meskipun mengalami peningkatan namun belum mencapai 75 % dari kriteria keberhasilan.Sedangkan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik memperoleh nilai rata-rata 54,1 dengan persentase 42,7%.

3) **Refleksi (reflecting)**

Tahap refleksi yang telah dilakukan guru kelas dan peneliti pada akhir siklus I, yakni meningkatkan minat belajar menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik belum mencapai indikator kinerja yang sudah ditentukan. Dilihat dari ketuntasan belajar peningkatan mnat belajar anak belum mencapai 70% dari seluruh jumlah peserta didik kelompok B. Sehingga perlu dilaksanakan pertemuan siklus 2, diantaranya :

a) Peserta didik masih kebingungan dengan cara bermain engklek yang benar. Hal ini juga disebabkan karena siswa sebelumnya belum memahami aturan-aturan dalam bermain engklek tersebut.
b) Media yang digunakan kurang real, karena anak hanya melihat dari video saja awalnya. Seharusnya anak diperkenalkan langsung bagaimana bermain angklek yang benar dari peneliti maupun guru kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Pada pertemuan kedua sudah mencapai hasil maksimal namun perlunya mengevaluasi untuk kegiatan yang lebih kepada pembelajaran tematik nantinya.

4. Siklus II

Pelaksanaan pertemuan siklus II ini dilaksanakan pada hari senin, 12 agustus 2019. Adapun tahapan yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Tahap perencanaan (planning)

Berdasarkan penelitian pada tahap siklus I pertemuan kedua, maka peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai permasalahan yang ada. Siklus I pertemuan kedua permasalahan yang ada adalah anak masih kesulitan dengan kegiatan bermain engklek dan memasukkan didalamnya pembelajaran tematik. Dari penelitian tersebut guru dan peneliti menyimpulkan bahwa di siklus II ini harus ada perubahan, peneliti menyarankan agar tetap memasukkan pembelajaran tematik didalamnya. Dengan adanya permasalahan tersebut guru kelas dan peneliti berdiskusi untuk melakukan perbaikan pada siklus II, dan berharap pada siklus II nantinya akan mengalami perbaikan dan ada peningkatan minat belajar menggunakan engklek berbasis pembelajaran tematik. Penelitian selanjutnya melakukan beberapa persiapan yaitu :

1) Menyiapakan rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang akan dilakuakan pada siklus II. Pada tahap ini guru dan peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan RPPH yang berbeda dengan siklus I, disiklus II ini memakai sub tema binatang darat. Diharapkan dengan melalui lagu peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru kelas dan terjadi peningkatan minat belajar menggunakan engklek berbasis pembelajaran tematik.

2) Menyusun instrumen observasi sebagai alat untuk mempermudah perolehan data ketika penelitian berlangsung.
3) Menentukan media apa yang dipilih dalam pelaksaanpada siklus II. Pemilihan media memperhatikan tema yang digunakan, sehingga media yang dipilih adalah miniatur binatang darat yang ada disekolah.
4) Menyusun instrumen observasi sebagai alat untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung. Berdasarkan koreksi dari validator RPPH dan instrumen penilaian, sekaligus persetujuan dari guru kelas B RA Nurul Islam II, maka yang menjadi objek penelitian ini hanya peningkatan minat belajar menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik. Dengan begitu, hasil penelitian menjadi lebih fokus dengan permasalahan yang sedang teliti dan diperbaiki.

b. Tahap pelaksanaan (acting)

Pada tahap pertemuan pertama siklus II ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas, peneliti di sini akan mengajar, mengamati dan menilai siswa yang sedang melakukan kegiatan permainan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

engklek. Guru kelas sendiri mempunyai tugas yaitu mendampingi peneliti ketika penelitian pada tahap refleksi. Berikut ini adalah penjelasan dari pelaksanaan pada pertemuan pertama siklus II :

1) Kegiatan awal

Sebelum berdoa kebiasaan di RA Nurul Islam II adalah membentuk lingkaran dan bernyanyi lagu dan gerak. Kemudian saat anak-anak sudah duduk dan memulai kegiatan dengan salam, kemudian berdoa seperti kebiasan di RA Nurul Islam II. Kegiatan awal ini guru hanya mendampingi sedangkan peneliti mamandu peserta didik. Setelah itu peneliti melakukan apersepsi dilanjut dengan bercakap-cakap mengenai kegiatan hari ini. peneliti memberikan mainan berupa miniatur yang berkaki empatyang disediakan disekolah, setiap anak memegang satu miniatur binatang. peneliti membebaskan anak untuk mengamati ukuran setiap bagian binatang.

2) Kegiatan inti

Tema binatang di siklus II pertemuan pertama ini dengan sub tema binatang darat. Peneliti menggunakan media miniatur binatang.Peneliti dan peserta didik bersama-sama mengamati bentuk binatang.Peserta didik melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan ukuran-ukuran setiap binatang. Misalnya : Gajah dengan penguin besaran mana?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah melakukan pengamatan, peserta didik diarahkan untuk bermain engklek. Sebelum bermain peneliti memberi tahu bahwa nanti mereka yang bermain satu persatu akan diberi pertanyaan oleh guru tentang membandingkan ukuran binatang. Kemudian, mereka bermain secara bergantian dengan urut absen.Siswa yang belum mendapat giliran bermain diberi tugas mengerjakan lembar kerja terlebih dahulu agar suasana kelas tetap kondusif.

3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ini diisi oleh peneliti dengan melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. peneliti mengulas kembali kegiatan apa yang dilakukan hari ini dan kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu, pelajaran diakhiri dengan berdoa pulang dan salam kemudian pulang.

Berikut adalahpenjelasan dari pelaksanaan pada pertemuan kedua siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2019:

1) Kegiatan awal

Sebelum berdoa kebiasaan di RA Nurul Islam II adalah membentuk lingkaran dan bernyanyi lagu dan gerak. Kemudian saat anak-anak sudah duduk dan memulai kegiatan dengan salam, kemudian berdoa seperti kebiasan di RA Nurul Islam II. Kegiatan awal ini guru hanya mendampingi sedangkan peneliti mamandu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik. Setelah itu peneliti melakukan apersepsi dilanjut dengan bercakap-cakap mengenai kegiatan hari ini. peneliti memberikan mainan berupa miniatur binatang darat yang disediakan disekolah, setiap anak memegang satu miniatur binatang. Peneliti membebaskan anak untuk mengamati bentuk-bentuk setiap bagian binatang dan apa makanannya. Sebelum memulai kegiatan inti peneliti mengajak anak-anak bernyanyi tentang "pergi tamasya ke kebun binatang".

Pada hari minggu aku diajak ayah
Pergi tamasya ke kebun binatang
Melihat-lihat aneka binatang
Sungguh asyik dan menyenangkan
Ada gajah yang besar, ada jerapah yang tinggi
Ada monyet lompa-lompat lucu sekali

2) Kegiatan inti

Tema binatang di siklus II pertemuan kedua ini dengan sub tema binatang darat. Peneliti menggunakan media miniatur binatangdarat.Peneliti telah menyiapkan permainan engklek.Kemudian anak dibagi menjadi tiga kelompok.Ada kelompok gajah, jerapah, dan monyet.Tiap kelompok melakukan *hom pim pa* terlebih dahulu. Yang menang akan bermain dahulu, kemudian yang kalah akan mengerjakan lembar kerja siswa agar kondisi kelas tetap kondusif. Kemudian guru juga menjelaskan beberapa anturan permainan.Permainan ini tetap menggunakan amplop sebagai modifikasinya.Di dalam amplop berisi pernyataan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang berbeda-beda.Anak diminta untuk menebak/menjawab deskripsi setiap hewan yang dibacakan oleh peneliti dari amplop yang sudah diberi nomor.Ada juga kalimat perintah untuk bernyanyi pada salah satu amplop.Ada juga yang diminta untuk berhitung guru. Menirukan cara berjalannya, dan lain-lain.Setelah itu peserta didik diarahkan keluar untuk bermain permainan engklek.Beberapa anak terlihatdapat mengikuti dengan sangat sempurna.

Setelah bermain engklek tersebut anak diarahkan untuk kembali kekelas maju ke depan kelas dan menceritakan binatang apa yang tadi sudah bisa ditebak dengan benar. Dari beberapa anak dapat menebak binatang dengan sempurna. Semua siswa selesai bercerita kemudian mereka istirahat dan makan.

3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ini diisi oleh peneliti dengan lagu yang diajarkan kegiatan awal dan tepuk secara klasikal. Guru kelas dan peneliti melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Peneliti mengulas kembali kegiatan apa yang dilakukan hari ini dan kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu, pelajaran diakhiri dengan berdoa pulang dan salam kemudian pulang.

c. Tahap pengamatan (observing)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap ini pengamatan sudah dilakukan sesuai dengan apa yang sudah direncankan. Tahap ini peserta didik sudah mampu mengenal ukuran binatang, serta makanan binatang darat dengan baik. Hanya saja ada satu anak yang merasa kesulitan saat menjawab pertanyaan.Peserta didik dapat menyerap kegiatan ini dengan baik. Hasil pengamatan telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Berikut ini adalah beberapa hasil observasi pertemuan pertama siklus II :

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1. Menyampaikan petunjuk permainan engklek berbasis pembelajaran tematik	4	Guru menyampaikan petunjuk permainan engklek berbasis pembelajaran tematik
2. Memberikan contoh cara bermain engklek berbasis pembelajaran tematik	4	Guru memberikan contoh cara bermain engklek berbais pembelajaran tematik sehingga anak mampu mempraktikannya.
3. Membimbing anak menyelesaikan tugasnya dengan memberikan semangat	4	Guru membimbing anak menyelesaikan tugasnya dengan baik, melakukan pendampingan dan memenuhi kebutuhan anak.
4. Mengajak anak untuk aktif bertanya jawab ketika permainan	4	Guru memberikan pertanyaan sehingga anak menjadi lebih aktif
5. Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini	3	Guru mengevaluasi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, namun masih kurang dalam penguatan materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
6. Menyampaikan pesan-pesan tentang kegiatan yang telah dilakukan.	4	Guru menyampaikan pesan-pesan yang data diambil pada kegiatan hari ini.
Jumlah Skor Keseluruhan	**23**	
Nilai Observasi	**95,8**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Persentase nilai yang diperoleh : $\frac{SkorKeseluruhan}{AspekPengamatanxSkorMaksimum}$x100

$= \frac{23}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 95{,}8$

Tabel 4.7
Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus II

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
. 1. Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan petunjuk permainan	4	Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan petunjuk permainan namun ada yang masih membuat gaduh
2. Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara bermain engklek berbasis pembelajaran tematik sehingga anak mampu mempraktikkannya	4	Anak memperhatikan ketika guru memberikan contoh cara bermain engklek berbasis pembelajaran tematik namun masih ada yang kebingungan dalam praktiknya
3. Anak mampu bermain engklek berbasis pembelajaran tematik sesuai dengan aturan bermainnya	4	Anak mampu bermain engklek berbasis pembelajaran tematik sesuai aturan bermainnya hingga tuntas
4. Anak mampu menjawab pertanyaan yang ada di amplop dibacakan oleh guru.	3	Anak mampu menjawab dengan benar namun ada beberapa yang masih kebingungan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
5. Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran	4	Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran
6. Anak mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah	3	Anak mulai mampu menunjukkan sikap tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan
Jumlah Skor Keseluruhan	**22**	
Nilai Observasi	**91,6**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 6

Skor maksimum : 4

Persentase nilai yang diperoleh : $\frac{SkorKeseluruhan}{AspekPengamatanxSkorMaksimum} \times 100$

$= \frac{22}{6\ x\ 4} \times 100$

$= 91,6$

Tabel 4.8
Hasil Observasi Minat Belajar pada Siklus II

No	Nama	Indikator			Total skor	Kriteria skor	Jumlah skor
		Menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah			
1	Aditya	4	4	4	12	BSB	100
2	Arsyfa	4	4	4	12	BSB	100
3	Nayla	3	3	4	10	BSH	83,3
4	Vallen	3	3	3	9	BSH	75
5	Dzaky	2	3	4	9	BSH	75
6	Kenzo	4	4	4	12	BSB	100
7	Abi	3	3	4	10	BSH	83,3
8	Alif	2	3	4	9	BSH	75
9	Firman	1	3	4	8	MB	66,6
10	Gazza	2	2	4	8	MB	66,6
11	Ibad	3	4	4	11	BSH	91,6
12	Rania	3	3	2	8	MB	66,6
13	Queen	2	3	4	9	BSH	75
14	Annisa	3	3	3	9	BSH	75
15	Vanesha	3	3	3	9	BSH	75
16	Kazio	4	4	4	12	BSB	100
17	Sadid	2	2	4	8	MB	66,6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama	Indikator			Total skor	Kriteria skor	Jumlah skor
		Menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Mampu menunjukkan sikap yang tidak mudah menyerah			
18	Radit	4	3	4	11	BSB	91,6
19	Yusuf	3	4	4	11	BSH	91,6
20	Vino	4	4	4	12	BSB	100
21	Zawal	4	4	4	12	BSB	100
JUMLAH							1757,8
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS							18
RATA-RATA SIKLUS II							83,7
PERSENTASE ANAK YANG MENDAPATKAN NILAI ≥BSH							85,7%

Tabel 4.9
Hasil Penilaian Unjuk Kerja pada Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siklus II

NO	Nama Peserta Didik	Kegiatan								Total skor	Kriteria Skor	Jumlah Skor
		Menaaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan				Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aditya				4				4	8	BSB	100
2	Arsyfa				4				4	8	BSB	100
3	Nayla				4				4	8	BSB	100
4	Vallen				4				4	8	BSB	100
5	Dzaky				4				4	8	BSB	100
6	Kenzo		2				2			4	MB	50
7	Abi				4				4	8	BSB	100
8	Alif	1					2			3	MB	37,5
9	Firman				4				4	8	BSB	100
10	Gazza			3				3		6	BSH	75
11	Ibad				4		2			6	BSH	75
12	Rania		2						4	6	BSH	75
13	Queen				4				4	8	BSB	100
14	Annisa			3				3		6	BSH	75
15	Vanesha		2					3		5	BSH	62,5
16	Kazio		2						4	6	BSH	75
17	Sadid			3					4	7	BSB	87,5
18	Radit				4			3		7	BSB	87,5
19	Yusuf		2				2			4	MB	50

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NO	Nama Peserta Didik	Kegiatan								Total skor	Kriteria Skor	Jumlah Skor
		Menaaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan				Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
20	Vino		2						4	6	BSH	75
21	Zawal			3			2			5	BSH	62,5
Jumlah Nilai		1687,5										
Jumlah Siswa yang Tuntas		18										
Rata-rata pra siklus		80,35										
Persentase yang mendapatkan nilai ≥ BSH		85,7%										

Keterangan Nilai :

76 – 100 = 4 (BSB)

51 – 75 = 3 (BSH)

26 – 50 = 2 (MB)

0 – 25 = 1 (BB)

Untuk mengetahui hasil nilai perolehan, maka peneliti menggunakan rumus berikut ini :

$$\textbf{Nilai akhir} = \frac{skoryangdiperoleh}{skormaksimum} \times 100$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata minat belajar, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma X(\text{Jumlah nilai seluruhanak})}{N(Jumlahanak)}$$

$$= \frac{1757,8}{21}$$

$$= 83,7$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetaui nilai rata-rata permainan engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar, peneliti menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\Sigma X\ (Jumlahnilaiseluruhanak}{N(Jumlahanak)}$$

$$= \frac{1687,5}{21}$$

$$= 80,35$$

Untuk mengetahui hasil persentase ketuntasan minat belajar anak, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \text{x } 100\%$$

$$= \frac{18}{21} \times 100\ \%$$

$$= 85,7\ \%$$

Untuk mengetahui hasil persentase ketuntasan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{x} 100\%$$

$$= \frac{18}{21} \text{x} 100\%$$

$$= 85,7\%$$

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata minat belajar anak pada siklus II yaitu sebesar 83,7 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan ketuntasan minat belajar pada siklus II 85,7%. Jumlah anak yang tuntas sebanyak 18 anak.Sedangkan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dinyatakan dapat meningkatan minat belajar dengan memperoleh nilai rata-rata 80,35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan persentase 85,7% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena sudah melebihi 75%.

d. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi yang telah dilakukan guru kelas dan peneliti pada siklus II, yakni peningkatan minat belajar menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik sudah mencapai indikator kinerja yang sudah ditentukan. Dilihat dari ketuntasan peningkatan minat belajar sudah mencapai 70% dari seluruh jumlah peserta didik kelompok B. Permainan engklek berbasis pembelajaran tematik juga dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar karena hasil persentase lebih dari 70%

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Setiap anak berkembang dengan porsi yang berbeda-beda beda. Ada anak yang menonjol pada aspek perkembangan kognitifnya, ada juga yang menonjol pada aspek bahasanya, dan lain sebagainya.Namun dalam kegiatan pembelajaran diperlukan kreativitas yang tinggi untuk guru dalam menyampaikan materi agar anak dapat menerimanya dengan mudah.Dunia anak merupakan dunia bermain sehingga guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.Tentunya agar anak tidak mudah cepat bosan.

RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo, merupakan lembaga pendidikan yang memiliki banyak murid diantara sekolah lainnya. Artinya sekolah ini juga menjadi salah satu sekolah favorit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimata masyarakat sekitar.Namun, kurangnya kreativitas guru dalam membuat media yang digunakan untuk menyampaikan materi dan kegiatan pembelajaran yang monoton setiap harinya membuat anak bosan dan kurang mengeksplor diri.Rendahnya minat belajar sehingga kondisi kelas sering gaduh membuat anak kurang konsentrasi dan kurang menerima materi yang disampaikan guru.Guru juga lebih dominan memperhatikan anak yang lebih aktif dan pandai di kelas.

Pembelajaran setiap harinya ditekankan pada calistung saja sehingga minat belajarnya menurun.Setelah calistung anak hanya mengerjakan lembar kerja siswa yang juga lebih sering untuk mewarnai.

Minat belajar anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik dan yang berbeda setiap harinya.Artinya guru harus menyiapkan kegiatan sekreatif mungkin sebelumnya.Salah satunya yaitu menggunakan permainan engklek.Peneliti menggunakan permainan engklek yang berbeda dengan zaman dahulu.Permainan ini dimodifikasi dengan pembelajaran tematik.Dengan menggunakan permainan ini kita juga menyempaikan materi secara langsung kepada anak. Peneliti dan guru menjelaskan bagaimana cara bermainnya dengan beberapa aturan. Pada tiap siklus tema kegiatan dipilih berbeda agar minat belajar anak dapat meningkat. Peneliti juga memberikan *reward* sederhana sehingga anak bersemangat dan antusias dalam permainan tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah adanya kegiatan bermain engklek berbasis permbelajaran tematik ini anak lebih senang dan selalu bertanya pada peneliti ketika sudah selesai dilakukan. Kira-kira besok bermain apa lagi. Dari situ dapat disimpulkan antusias mereka untuk ingin diberi kegiatan-kegiatan yang baru agar mereka tetap bersemangat sekolah dan meningkatkan minat belajarnya.

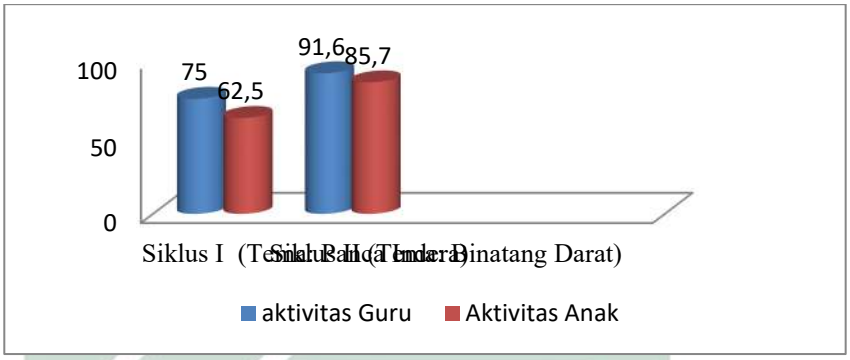
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan minat belajar telah meningkat dengan menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik. Dibuktikan dengan hasil yang telah didapatkan pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tahap pra siklus ini minat belajar kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo dengan persentase 38% dengan kategori Mulai Berkembang (MB)dimana anak masih belum antusias ketika belajar. Namun pada siklus I ada beberapa anak yang mengalami perubahan. Dari siklus I ini peneliti mendapatkan persentase minat belajar sebesar 47,6% dengan kategori Mulai Berkembang (MB) dimana ini menunjukkan bahwa anak mulai berminat ketika pembelajaran. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan minat belajar yang signifikan yaitu diperoleh persentase sebesar 85,7% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

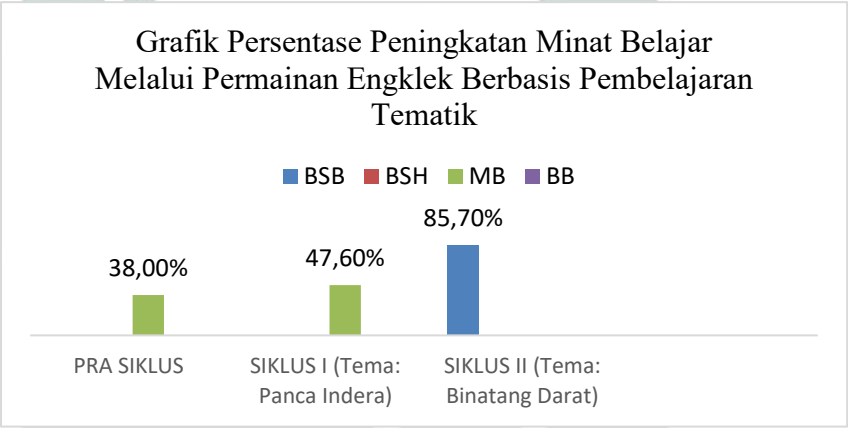
Pada permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dapat meningkatkan minat belajarnya walaupun belum mencapai ketuntasan yang diketahui dari persentase sebelumnya pada siklus I yaitu 47,6%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

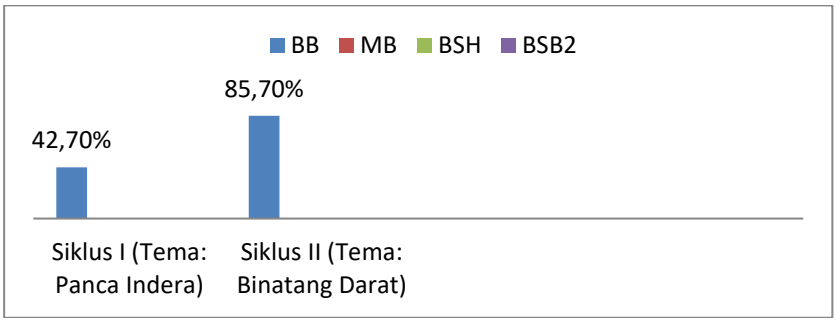
menjadi 85,7% pada siklus II dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).



Grafik 4.1
Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Anak



Grafik 4.2
Persentase Peningkatan Minat Belajar RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo



Grafik 4.3
Persentase Permainan Engklek Berbasis Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil grafik tersebut dari tahap pra siklus hingga siklus II mengalami peningkatan, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pada usia 6-7 tahun anak mengalami peningkatan minat belajar menggunakan permainan engklek. guru kelas menerapkannya dengan menyisipkan pembelajaran tematik didalamnya.

Perbedaan dari meningkatkan minat belajar menggunakan permainan angklek berbasis pembelajaran tematik akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Pra siklus

Tahap ini peneliti hanya melakukan pengamatan minat belajar pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo.Peneliti mengamati bagaimana guru dalam menerapkan pembelajaran dikelas. Guru hanyamemberikan pertanyaan-pertanyaan yang monotonsehingga anak mudah bosan. Dan yang menjawab hanya anak yang aktif saja.Kemudian, melakukan kegiatan motorik kasar yang sangat jarang sehingga keseimbangan anak kurang.Antusias anak dalam kegiatan pembelajaran sangat kurang sehingga mereka sering membuat gaduh di kelas.Dengan persentase 38% saja maka dinyatakan bahwa minat belajar kelompok B RA Nurul Islam II dinyatakan kurang.

b. Siklus I

Tahap siklus I merupakan perbaikan dari tahap sebelumnya yaitu tahap pra siklus, guru dan peneliti saling bekerja sama untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan hasil yang lebih baik. Setelah adanya komunikasi guru kelas dan peneliti akhirnya ada perbaikan dengan menggunakan media yang menunjang hasil belajar. Pada siklus I peneliti dan guru sudah menerapkan pembelajaran tematik dengan permainan engklek sebagai media pembelajaran.Disini engklek sangat membantu meningkatkan minat belajarnya.

c. Siklus II

Tahap siklus II juga merupakan tahap perbaikan dari tahap sebelumnya yaitu tahap siklus I, pada tahap ini peserta didik. Peneliti dan guru kelas berdiskusi untuk meperbaiki metode yang diharapkan nanti ada kemajuan. Metode yang diajarkan yaitu menggunakan 2 metode yaitu dengan menggunakan engklek dan memasukkan pembelajaran tematik didalamnya sehingga anak tidak saja bermain namun juga dapat belajar. Dengan permainan engklek ini ternyata kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan.Peneliti juga menggunakan miniatur binatang darat agar anak dapat mengeksplor secara langsung sesuai tema yang diberikan.Selain itu peneliti juga memberikan lembar kegiatan siswa untuk pemantapan siswa dalam menyerap materi yang diajarkan.Hasil persentase di siklus II ini mencapai 85,7 % dengan peserta didik 17 anak yang mampu melampaui kriteria berkembang sesuai harapan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan adanya perkembangan yang signifikan disetiap tahap dan setiap indikator sudah tercapai dengan baik dan secara tidak langsung mengalami peningkatan pada kemampuan peserta didik yang lain, diantaranya :

1. Mengenal permainan tradisional engklek.
2. Minat belajar peserta didik menjadi lebih meningkat
3. Kemampuan memahami sesuatu lebih meningkat.
4. Melatih motorik kasar anak.
5. Anak tidak mudah menyerah dalam menghadapi sesuatu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil yang didapat pada penelitian tentang peningkatan minat belajar menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik pada kelompok B di RA Nurul Islam II ketapang sukodono sidoarjo, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik dalam meningkatkan minat belajar dapat dilaksanakan dengan baik. Peneliti memberikan media yang telah disiapkan sesuai dengan tema yang ditentukan. Setiap pertemuan menggunakan sub tema yang berbeda sehingga anak tidak mudah bosan dan selalu ingin tahu apa kegiatan selanjutnya. Peneliti memberikan contoh cara bermain engklek yang benar sehingga anak dapat berlatih keseimbangan untuk tubuhnya. Selain itu, permainan ini belum pernah dikenalkan sebelumnya oleh guru. Dengan modifikasi berbasis pembelajaran tematik membuat anak antusias melakukannya sehingga mereka mudah menerima materi dan dapat meningkatkan minat belajarnya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi guru dengan persentase 75 pada siklus I dan 95,8 pada siklus II, sedangkan observasi anak diperoleh dengan persentase 62,5 pada siklus I dan 91,6 pada siklus II.
2. Minat belajar kelompok B RA Nurul Islam II terjadi peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata pada siklus I yaituu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

52,7 dengan persentase 47,6% dan kategori Mulai Berkembang(MB). Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 83,7 dengan persentase 85,7% dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Permainan engklek berbasis pembelajaran tematikdinyatakan dapat meningkatkan minat belajar anak pada kelompok B RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo. Hal tersebut dapat diketahui dari penilaian unjuk kerja pada permainan engklek berbasis pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar anak pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 54,1 dengan persentase 42,7% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), kemudian terjadi peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 80,35 dengan persentase 85,7% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

B. Saran

Penelitian mengenai meningkatkan minat belajar menggunakan permainan engklek berbasis pembelajaran tematik pada RA Nurul Islam II Ketapang Sukodono Sidoarjo yang dilakukan peneliti masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna walaupun sudah mengalami peningkatan pada siswa ketika pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, penelitian mempunyai beberapa harapan untuk peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut :

1. Penerapan permainan engklek berbasis pembelajaran tematikharus lebih bervariasi dengan kegiatan yang lebih menarik dalam rangka mengenalkan permainan tradisional yang telah dimodifikasi. Selain itu agar anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan pengalaman-pengalaman baru sehingga mereka dapat bereksplorasi ketika kegiatan pembelajaran.

2. Harapan untuk peneliti selanjutnya dapat meningkatkan minat belajar anakdengan memberikan kebiasaan yang positif agar anak menaruh perhatian yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran. Karena minat belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abd. Rachman Abror : 1983. *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Tiara Wacana)

Achroni, Keen: 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional,* (Yogyakarta: Javalitera)

Anita Yus: 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana)

Aswan Zain dan Syaiful Bahri Djamarah: 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta)

Badru Zaman, dkk: 2010. *Media dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta-Universitas Terbuka)

Bambang Prasetyo, Lina Miftachul Jannah: 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)

Basrowi dan Suwand: 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Gia Indonesia)

Cahyono: 2010. *Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Kepel Press)

Dharmamulya, S: 2008. *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press)

Djamarah Syaiful Bahri: (2000). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rieka Cipta)

E. Mulyasa: 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset)

Jauhar Fuad dan Hamam: 2012. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK),* (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press)

Joko subagyo: 2006. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek, (*Jakarta: PT Rineka Cipta)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

M.Thobroni: 2017. *Belajar dan Pembelajaran,* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)

Olivia, F: 2011. *Teknik Ujian Efektif*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo)

Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali press)

Sa'dun Akbar: 2008. *Penelitian Tindakan Kelas, (*Yogyakarta: Cipta Media Aksara)

Sihabudin: 2014, *Strategi Pembelajaran* (Surabaya: CV. Cahaya Intan XII)

Singer, Kurt: 1987. *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*, (Bandung: Remaja Karya)

Slameto: 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta)

Suyadi: 2010. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka Abadi)

Tim Pengembang, Pusat Kurikulum, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Pembinaan TK dan SD: 2007. *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, Departemen Pendidikan Nasional: Universitas Negeri Jakarta.

Trianto: 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri)

Ula,Shoimatul.S: 2013. *Revolusi Belajar,* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)

Winkel. WS: 1989. *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara)

Wahyuningsih, Sri: 2009. *Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun*, (Bandung: Sandiarta Sukses)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yunus Ahmad, (1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. (Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaaan Daerah)

Dari Jurnal

Franz, C.E., Mc. Clelland, D.C., Weinberger, J: 1991. *Childhood antecedents of conventional school accomplishment in midlife adults,* Journal of Personality and Social Psychology, Vol.60, page 586 – 595

Harle, Ardith,Z "Using Reflection to Increase Children's Learning in Kindergarten"(https://search.proquest.com/openview/489cd1b30b995f70ef37864a4ef39423/1?pq-origsite=gscholar&cbl=27755)Washington,Vol.61,Iss,.4, 2006

Jurnal Penabur," Meningkatkan Minat Mengenal Konsep Bilangan melalui Metode Bermain Alat Manipulatif, Diakses dari (http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No16-Thn10Juni2011.pdf#page=9),Pada Tanggal 21 Februari 2019 pukul 21.31

Seriati, N, dkk. (2010). Permainan tradisional jawa gerak dan lagu untuk menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini (http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel%20Permainan%20Tradisional.pdf), pada tanggal 21 februari 2019

Krapp, A. Structural and Dynamic Aspects of Interest Development: Theoretical Considerations From an Ontogenetic Perspective. Learning and Instruction, (2002), 12, 383-409.

Krapp, A. Interest, Motivation and Learning: An Educational–Psychological Perspective. European Journal of Psychology in Education, (1999), 14,23-40.

Lawhon, T., Lawhon, D.C. (2000).Promoting social skill in young children. Early ChildhoodEducationJournal,(https://link.springer.com/article/10.1023/A:1009551404906), Vol. 28, No. 2. Diakses pada tanggal 21 Februari 2019

Mahendra, Agus: 2005. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. (Jakarta: Universitas Terbuka) http://www.anakmandiri.org/2016/11/29/permainan-tradisional-engklek-setataktejek-tejekanmarsitekka/ diakses pada tanggal 16 Februari 2019 pukul 19.17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Naeklan Simbolon, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik,(Online),(http://download.portalgaruda.org/article.php?article=305565&val=7305&title=FAKTORFAKTOR%20YANG%20MEMPENGARUHI%20MINAT%20BELAJAR%20%20PESERTA%20DIDIK) , diakses pada 21 Maret 2017 pukul 12:56 WIB.

NelvaRolina. 2010. "Model Pembelajaran Atraktif (Attractive Learning) untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Taman Kanak-kanak (TK)" Diakses dari file:///C:/Users/JIHA/Downloads/4632-11742-1-SM.pdf .*Jurnal* Penelitian Ilmu Pendidikan, Volume 03, Nomor 02. Yogyakarta.

Ni Putu Sriastuti."Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif melalui Penggunaan Media Puzzle pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/ 2013".*Jurnal* Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 4 Tahun 2014.

Nourovita, Aulia Rifki. Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 tahun di Kecamatan Suruh ,(Early Childhood Education Papers, (Belia) 2. 2013) (1).

Rauf, D. A, " Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tentang Globalisasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Di Kelas IV SDN 24 Pulubala Kabupaten Gorontalo. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,1–12,Diakses darihttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/9993pada tanggal 18 februari 2019 pukul 19.50

Siti Nur Rohmah: 2014. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Media Audio Visual pada Anak Kelompok A TK Masyitoh Al Amin Saman Bangunharjo Sewon Bantul" Diakses dari (http://digilib.uin-suka.ac.id/26877/2/13430043_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf.*Skripsi*) Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Peraturan Pemerintah

Peraturan Pemerintah No. 19, 2005: Bab IV Pasal 19 ayat 1

Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RIWAYAT HIDUP

Malih Laila Najiha dilahirkan di Jombang, 10 Januari 1997.Merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, pasangan dari Bapak Mat Saroni dan Ibu Uswatun Hasanah.Pendidikan pertama di tempuh di RA Nurul Islam II Ketapang Suko Kec. Sukodono Kab. Sidoarjo selama 2 tahun.Pendidikan Dasar ditempuh di MI Tarbiyatul Islamiyah Panjunan Kec. Sukodono Kab. Sidoarjo selama 6 tahun dan tamat SD pada tahun 2008.Kemudian lanjut pendidikan Madrasah Tsanawiyah di Ponpes Darul Faizin Assalafiyah Kec. Mojowarno Kab. Jombang.Tepatnya di Mts. Darul Faizin Assalafiyah.Pendidikan Madrasah Aliyah juga di tempuh di MA. Darul Faizin Assalafiyah Kec. Mojowarno Kab. Jombang. Pada tahun 2015 menempuh pendidikan jenjang perguruan tinggi prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Sunan Ampel Surabaya dan lulus pada tahun 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id