

PENINGKATAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS SAINS

Riskiyana Vajari¹, Ira Yudistira², Faikotul Maufiroh³, Khoiril Faizah⁴, Nafilatun Nisak⁵, Devi Nofiyanti⁶
Universitas Islma Madura^{1,2,3,4,5,6}

Email: riskiyanavajari93@gmail.com irayudistira91@gmail.com faiqotulmaghfiro12@gmail.com
Khoirulfaizah11@gmail.com tunnisaknafila@gmail.com devinofiyanti9@gmail.com

ABSTRAK

Minat belajar peserta merupakan komponen utama yang harus ada untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada siswa PAUD yang rata-rata umurnya 5-6 tahun, diperlukan perlakuan khusus untuk menarik minat belajar mereka. Naluri bermain mereka sebagai anak-anak akan mendominasi menyebabkan pembelajaran perlu dikemas sedemikian rupa sehingga mereka tidak merasa sedang belajar tetapi materi pembelajaran tersampaikan dengan baik. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa secara luas untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari, disamping itu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuannya melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Pengembangan yang tepat dengan media yang sesuai akan mampu membuat pemahaman siswa lebih berkembang. Pemberian alat permainan edukatif (APE) berbasis sains adalah salah satu solusi yang tepat untuk menarik minat belajar siswa serta mengembangkan sains mereka. Karena sejatinya integrasi sains dalam permainan edukatif sangat menunjang guna membekali siswa PAUD dalam memiliki literasi sains sejak dini. Pengabdian kepada masyarakat ini berujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui implementasi APE berbasis sains pada pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa pengimplementasian APE berbasis sains di KB dan TK Al-Qodiri dapat meningkatkan minat belajar siswa hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa ketika pembelajaran, keaktifan siswa serta perhatian siswa yang fokus pada pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan hasil wawancara orang tua siswa yang menyatakan bahwa anak lebih bersemangat dan antusias untuk segera berangkat sekolah.

Kata Kunci : APE , Sains, Minat belajar, PAUD

1. PENDAHULUAN

Para ahli psikologi anak berpendapat bahwa masa pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan masa usia emas (golden age). Pemberian pendidikan yang tepat pada masa ini berpengaruh sangat signifikan bagi kemampuan belajar pada tingkat pendidikan berikutnya. Masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting untuk meningkatkan seluruh potensi kecerdasannya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) begitu penting, karena pendidikan manusia di lima tahun pertama sangat menentukan kepuasan pribadi di kemudian hari. Pendidikan berupaya mendorong anak dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan. Pendidikan juga merupakan tempat yang menyediakan dan memfasilitasi pertumbuhan anak usia dini (Gale, BRN, & RN, 2020). Untuk mengoptimalkan rangsangan pendidikan untuk anak usia dini guru perlu mendesain

pembelajaran dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen yang sangat penting ketika merencanakan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan menjadikan proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Media pembelajaran untuk anak usia dini disebut alat permainan edukatif (APE).

APE merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (ALAWIYAH, Rahayu, & Akrom, 2024). APE PAUD adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat bermain anak usia dini, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak (Kemdikbud, 2016). Pada

dasanya APE PAUD sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dengan tujuan peningkatan aspek perkembangan anak PAUD itu sendiri (Zaman, 2007). APE dirancang untuk memberikan informasi atau menanamkan sikap tertentu, termasuk memberikan pengalaman belajar baik kognitif, efektif, motorik, bahasa maupun sosial, termasuk didalamnya permainan tradisional maupun modern (Adams, 1973).

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat membutuhkan adanya APE khususnya dalam bidang perkembangan sains. Brewer mendefinisikan sains sebagai proses mengamati dan merefleksikan berbagai tindakan atau peristiwa (Brewer, 2007). Oleh sebab itu, bisa disimpulkan bahwa kegiatan sains sangatlah dekat dengan kehidupan anak usia dini. Bagi anak-anak belajar sains adalah segala sesuatu yang menakutkan, sesuatu yang ditemukan dan dianggap menarik serta memberi pengetahuan. Sejalan dengan hal tersebut Rusman dalam (Astini, Nurhasanah, & Nopus, 2019) mengungkapkan bahwa pendekatan saintifik merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa melalui kegiatan mengamati, bertanya, menalar, dan mencoba kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa secara luas untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari, disamping itu memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan kemampuannya melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru (Rusman, 2015).

Pengenalan sains yang dilakukan dengan benar akan mengembangkan cara berfikir logis pada anak. Pada anak PAUD lebih ditekankan pada proses daripada produk (akta, kosep, teori, prinsip, dan hukum). Proses sains dikenal dengan metode ilmiah, yang secara garis besar meliputi Observasi, menemukan masalah, melakukan percobaan, menganalisis data dan mengambil kesimpulan (Sugiyono, 2012). Menurut pembelajaran anak akan efektif jika melalui pengalaman sensory/panca indra (Aulina & Salim, 2022). Melalui praktek langsung anak-anak dapat belajar dengan mengamati, mendengar, menyentuh bahkan juga melakukan percobaan. Hal inilah yang perlu diperhatikan oleh para pendidik atau guru

PAUD. Karena peran pendidik akan menenukan pola pikir anak selanjutnya.

Salah satu kompetensi guru PAUD adalah mampu mengembangkan kreativitasnya dalam membuat alat permainan edukatif khususnya dalam bidang sains. Namun kegiatan sains menggunakan alat permainan edukatif sangat jarang dilakukan oleh guru-guru di KB dan TK Al-Qodiri. Hal ini dikarenakan keterbatasan kompetensi guru dan pengetahuan tentang konsep pembelajaran sains pada anak usia dini. Selain itu juga karena keterbatasan alat, bahan, serta media dalam mengembangkan alat permainan edukatif yang berbasis sains.

Dengan adanya program pengabdian ini, diharapkan mampu menambah pengetahuan guru tentang APE berbasis sains serta mampu menerapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Program pengabdian ini dilaksanakan selama satu bulan di KB dan TK Al-Qodiri Blumbungan.

2. METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi: mengamati perubahan perilaku dan minat belajar anak selama dan setelah mereka mendapatkan pembelajaran dengan mengimplementasikan APE berbasis sains. Wawancara: menanyakan kepada guru dan orang tua tentang perubahan yang mereka lihat pada minat belajar anak setelah mengimplementasikan APE berbasis sains pada pembelajaran di kelas. Dokumentasi: mengambil foto dan video untuk merekam aktivitas dan reaksi anak selama menerapkan media.

2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama satu bulan yaitu 17 Juli 2024 sampai dengan 17 Agustus 2024. Mitra/tempat pelaksanaan pengabdian ini adalah KB dan TK Al-Qodiri di Yayasan Nurul Falah dusun Tomang Mateh Desa Blumbungan Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan. Adapun tahapan pengabdian ini adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian

❖ Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan dari pengabdian ini dimulai dengan tahap observasi dan survei lokasi pengabdian kemudian dilanjutkan dengan proses perizinan kegiatan kepada

kepala desa Blumbungan serta kepada ketua Yayasan Nurul Falah. Persiapan APE berbasis sains yang akan di implementasikan di sekolah. Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran. Sebelumnya tim pengabdian melakukan wawancara kepada guru tentang media apa yang biasanya di terapkan di sekolah. Hal ini akan dijadikan dasar untuk menentukan



APE yang akan diimplementasikan.

Gambar 1. Observasi dan proses perizinan ke Yayasan Nurul Falah

❖ Tahapan Pelaksanaan

Setelah menentukan APE yang akan digunakan maka tim pengabdian melakukan proses pembuatan APE tersebut kemudian mengimplementasikan pada pembelajaran disekolah. Berdasarkan pengamatan tim pengabdian, siswa antusias selama pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang aktif bertanya. Suasana kelas menjadi tidak kaku karena tim pengabdian membawakan atau menerangkan inti pembelajaran dengan suasana ceria dan dibungkus dengan permainan. Suasana pelaksanaan implementasi APE dapat dilihat pada Gambar dibawah ini.



Gambar 2. Eksperimen larut dan tidak larut



Gambar 3. Eksperimen lilin ajaib



Gambar 4. Eksperimen pencampuran warna



Gambar 5. Membuat plastisin dari tepung

❖ Tahapan Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam pelaksanaan pengabdian ini. Monitoring dilakukan dengan mengamati perilaku siswa selama pembelajaran dengan mengimplementasikan APE berbasis sains dilakukan. Sedangkan evaluasi dilakukan dengan cara mewawancarai guru dan orang tua terkait bagaimana perubahan minat belajar anak ketika pembelajaran seperti biasa dengan pembelajaran yang mengimplementasikan APE berbasis sains.

2.3 Pengambilan Sampel

Sampel dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa siswi KB dan TK Al-Qodiri di Yayasan Nurul Falah Blumbungan sebanyak 24 orang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi awal menunjukkan kurangnya minat belajar anak di KB TK Al-Qodiri disebabkan oleh metode yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi. Guru memberikan kegiatan pembelajaran seperti mengerjakan soal-soal, menulis, menggambar, dan mewarnai. Hal ini mengurangi kesempatan siswa terutama dalam mengeksplorasi hal-hal baru sehingga imajinasi dan kreativitas siswa tidak berkembang dengan baik. meningkatkan minat belajar.

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa minat belajar anak yang masih rendah dalam hal percobaan, mengelompokkan benda dan melakukan eksplorasi, mengenal sebab akibat, serta pemecahan masalah dan inisiatif. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi.

Permasalahan tersebut dijadikan sebagai bahan refleksi untuk menemukan perencanaan pembelajaran yang lebih bervariasi. Diperlukan tindakan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui pembelajaran berbasis sains.

Pembelajaran berbasis sains yang diterapkan dalam kegiatan pendampingan di TK dan Al-Qodiri dilakukan dengan mengimplementasikan APE berbasis sains. Siswa diajak belajar mengenal sains dasar dengan cara bermain sehingga mereka tidak merasa sedang belajar. Beberapa APE yang diimplementasikan diantaranya adalah eksperimen larut dan tidak larut, eksperimen lilin ajaib, eksperimen pencampuran warna, dan permainan menggunakan plastisin tepung yang aman bagi siswa.

Siswa terlihat antusias saat proses pembelajaran. Kegiatan eksperimen sederhana ini sangat cocok untuk diterapkan karena dapat melatih daya pikir siswa, mengeksplorasi dan membuat siswa

suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitas mereka.

Penggunaan APE berbasis sains dalam proses pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi serta membangun pengetahuannya sendiri secara langsung sesuai dengan kegiatan yang diberikan. Disamping itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksperimen seperti melakukan percobaan, mengamati objek, mengikuti proses, membuktikan, serta menarik kesimpulan dengan kegiatan yang dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara guru yang dilakukan yang dilakukan oleh tim pengabdian, dengan adanya pembelajaran yang mengimplementasikan APE berbasis sains ini minat belajar siswa makin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa ketika pembelajaran, keaktifan siswa serta perhatian siswa yang fokus pada pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan hasil wawancara orang tua siswa yang menyatakan bahwa anak lebih bersemangat dan antusias untuk segera berangkat sekolah.

Hasil penelitian yang telah dilakukan ini selaras dengan hasil penelitian Petrovska, Siveska dan Cackov (Petrovska, Sivevska, & Cackov, 2013) yang menjelaskan bahwa kebutuhan psikologis dan biologis anak terpenuhi oleh permainan yang dilakukan anak sebagai modal untuk perkembangan psikis, emosi, social, dan moralnya. Berbagai media pembelajaran dapat digunakan dalam sebuah permainan yang dapat meningkatkan minat belajar anak serta sebagai fasilitas dalam proses kegiatan belajar mengajar (Nurhasanah & Amini, 2018). Anak akan mendapatkan serta memperoleh pengetahuannya melalui eksplorasi dan kegiatan percobaan yang telah dilakukan. Tidak semata dari penjelasan guru yang akan membuat anak menjadi bosan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa implementasi APE berbasis sains ini dapat menambah minat belajar siswa KB dan TK Al-Qodiri di Yayasan Nurul Falah Desa blumbungan. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa ketika mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media APE ini dapat mempermudah anak untuk belajar sambil bermain, sehingga implementasi APE berbasis

sains ini perlu dilakukan secara kontinyu dengan mengeksplorasi lagi jenis APE yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Yayasan Nurul Falah sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Terima kasih kepada ibu Ira Yudistira, M.Si sebagai dosen pembimbing lapang yang sudah membimbing jalannya kegiatan pengabdian serta penulisan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, D. (1973). *Simulation Games: An Approach to Learning*. Michigan: C. A. Jones Publishing Company.

ALAWIYAH, T., Rahayu, E. P., & Akrom, M. (2024). Pelatian Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Sains Sederhana Bagi Guru PAUD di Kecamatan Gangga Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Pengabdian Pendidikan IPA Kontekstual*, 17-21.

Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1-6.

Aulina, C. N., & Salim, A. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Implementasi Pembelajaran Sains di Taman Kanak-Kanak. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 66-72.

Brewer, A. J. (2007). *Introduction to Early Childhood Education*. University of Massachusetts.

Gale, A., BRN, , & RN, . (2020). Preventing Social Isolation: A Holistic Approach to Nursing Interventions. *Journal of*

Psychosocial Nursing and Mental Health Services, 11-13.

Kemdikbud, . (2016). *Petunjuk Teknis Bantuan Alat Permainan Edukatif (APE) PAUD Tahun 2016*. Direktorat pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Nurhasanah, D., & Amini, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui Media Gambar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A Raudhatul Athfal Daarul Hasanah Kecamatan Panjalu Kabupaten Ciamis). *Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.

Petrovska, S., Sivevska, D., & Cackov, O. (2013). Role of the Game in the Development of Preschool Child. *Lumen Research Center*, 880-884.

Rusman, . (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada .

Sugiyono, . (2012). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta .

Zaman, B. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK* . Universitas Terbuka.