

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS BAHAN LINGKUNGAN SESUAI KARAKTERISTIK DAERAH TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK

Sri Rawanti¹, Yenti Juniarti², Pupung Puspa Ardini³, Rifda Mardian Arif⁴, Waode Eti Hardianti⁵
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3,4,5}

Email: srirawanti@ung.ac.id¹, yenti@ung.ac.id², pupung.p.ardin@ung.ac.id³, rifda@ung.ac.id⁴, waode@ung.ac.id⁵

Rawanti, Sri dkk. (2023). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Lingkungan Sesuai Karakteristik Daerah Terhadap Minat Belajar Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 273-285.
doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3530>

Diterima:28-11-2023

Disetujui: 10-12-2023

Dipublikasikan: 29-12-2023

Abstrak: Minat belajar pada anak usia dini merupakan pondasi awal dalam melakukan perbaikan generasi di dunia pendidikan. Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap anak usia dini, dengan minat belajar yang tinggi anak akan tertarik mencari tahu, sebaliknya rendahnya minat belajar anak tidak akan malas mencari tahu. Minat belajar anak usia dini akan timbul apabila terdapat rangsangan dari luar, salah satunya dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik. Mengacu pada kurikulum PAUD yang berbasis tematik dan kontekstual, pengadaan APE yang efektif dan efisien harus disesuaikan dengan karakteristik lingkungan belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* desain dengan model *Nonequivalent Control Grup Design*. Adapun sampel yang digunakan mencakup Lembaga PAUD yang ada di kota Gorontalo. Dari perhitungan uji analisis dengan memilih uji independent sampel test diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,003 lebih kecil dari pada α (0,05), sedangkan dari hasil t_{hitung} diperoleh nilai sebesar (3,197) > dari t_{tabel} (1,771). Karena nilai Sig (2-tailed) < α atau t_{hitung} > t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan Sesuai Karakteristik Daerah Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini di Daerah Teluk Tomini Gorontalo.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif; Minat Belajar

Abstract: Interest in learning in early childhood is the initial foundation in making generational improvements in the world of education. Interest in learning is very influential on early childhood, with high interest in learning children will be interested in finding out, otherwise low interest in learning children will not be lazy to find out. Interest in early childhood learning will arise when there are external stimuli, one of which is by using interesting Educational Game Tools (APE). Referring to the ECCE curriculum that is thematic and contextually based, effective and efficient APE procurement must be adapted to the characteristics of the learning environment. The type of research used is *Quasi Design Experiment with Nonequivalent Control Group Design model*. The samples used include ECCE institutions in the city of Gorontalo. From the calculation of the analysis test by choosing an independent sample test, a Sig (2-tailed) value of 0.003 is obtained smaller than α (0.05), while from the calculation results obtained a value of (3,197) > from the table (1.771). Because the value of Sig (2-tailed) < α or $t_{calculate}$ > t_{table} , H_a is accepted and H_o is rejected. This means that there is a significant influence between Educational Game Tools (APE) Based on Environmental Materials According to Regional Characteristics on Early Childhood Learning Interest on Early Childhood Learning Interest in Tomini Bay Area Gorontalo.

Keywords: Educational Game Tools; Learning Interest.

PEDAHULUAN

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan semua aspek perkembangan pada anak. APE merupakan salah satu media yang sengaja dirancang secara sistematis yang bertujuan untuk menstimulasi tugas perkembangan anak (Syamsuardi, 2012). Penggunaan APE memberi dampak positif bagi perkembangan otak anak usia dini, karena dapat merangsang anak melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang kehidupan sehari-hari dan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya (Khobir, 2009, hlm. 197). APE dapat meningkatkan tiga kemampuan pokok pada anak, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Hijriati, 2017). Kemampuan kognitif anak saat proses bermain dapat dilatih dengan memperkaya perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam). Kemampuan afektif anak dapat dilatih melalui aktivitas bermain yaitu anak mampu mengekspresikan perasaannya. Ketika berinteraksi dengan teman sebayanya selama proses bermain. Kemampuan psikomotorik anak dapat dilatih dengan bergerak seperti berlari, atau melompat. Dengan demikian, anak akan terlatih motoriknya. Manfaat lain dari penggunaan APE saat bermain yaitu memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi dan melatih daya ingat terhadap hal yang dipelajari melalui APE (Sudono, 2000, hlm. 3).

Kegiatan bermain sambil belajar yang menarik dapat membuat anak bahagia dan menjadi cerdas. Selain itu, bermain sebagai media eksplorasi dan belajar, bermain juga membantu anak untuk mengenal diri dan lingkungannya (Khobir, 2009). Lingkungan sekitar anak dapat berupa lingkungan fisik (rumah, sekolah, kendaraan, mainan), lingkungan psikologis (suhu, suasana) dan lingkungan budaya (adat istiadat, keyakinan dan seni yang mengandung nilai kearifan lokal).

Berdasarkan karakteristik kurikulum pendidikan anak usia dini yang berbasis

tematik dan konseptual menuntut para pendidik untuk mampu membuat pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan dan lingkungan sekitar anak. Oleh karena itu, APE yang dirancang berdasarkan bahan alam yang ada di lingkungan sekitar anak sangat diperlukan.

Meninjau dari letak geografis yang strategis lokasi penelitian yakni di Kawasan teluk tomini di mana didominasi oleh daerah pesisir, kebaruan dari penelitian ini merupakan penggunaan APE yang sesuai dengan karakteristik lingkungan sekitar. Hal ini tentu saja menjadi temuan yang bisa memberikan rekomendasi bagi guru PAUD untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekita sebagai media belajar bagi anak. Melalui APE diharapkan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan sehingga anak betah, tidak merasa bosan dan fokus dalam belajar, walaupun telah diketahui bahwa APE sangat menunjang terlaksananya proses belajar yang efektif.

Meninjau dari koefisien APE yang memadai dan minat belajar anak pada proses pembelajaran merupakan variable yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Didukung pula oleh karakteristik daerah penelitian yang dipilih memiliki karakteristik khusus yakni daerah teluk dimana sebagian besar lembaga PAUD berlokasi di dekat pantai, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh APE berbasis bahan lingkungan sesuai karakteristik daerah terhadap minat belajar anak usia dini di daerah Teluk Tomini Gorontalo.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Penelitian quasi eksperimen disebut juga eksperimen yang tidak sebenarnya, atau eksperimen pura-pura. Menurut Sugiyono, ini dikarenakan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2018:74). Desain penelitian *Quasi Eksperimen* yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang

digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diperlakukan beda, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan APE bahan alam berupa dedaunan, bunga, buah-buahan dan batang, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan APE bahan alam berupa dedaunan, buah dan batang pohon, melainkan menggunakan media permainan yang bisa digunakan di Raudhatul Athfal Assafi'iyah Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran.

Sebelum diberikan perlakuan, setiap kelompok diberi *pretest* dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik akan menunjukkan keadaan kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan, karena diharapkan perbedaan akan tampak setelah diberikan perlakuan. Dibawah ini desain penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

Tabel 1. Tabel Desain Penelitian

KELOMPOK PARTISIPAN	PRE TEST	PERLA KUAN	POST TEST
Kelompok eksperimen (kelas A)	O ₁	X	O ₂
Kelompok kontrol (kelas B)	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁& O₃ = Penilaian awal pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuannya untuk mengetahui tingkat minat belajar anak dalam penggunaan APE berbasis lingkungan pada proses pembelajaran.

X = Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan memanfaatkan APE berbasis bahan lingkungan sesuai karakteristik daerah.

O₂& O₄ = Penilaian akhir pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui tingkat minat belajar anak tanpa penggunaan APE berbasis lingkungan pada proses pembelajaran.

Adapun penelitian ini, variabelnya sebagai berikut: Variable independen/ bebas (X) dalam penelitian ini variable bebasnya adalah "alat permainan edukatif (APE) dengan menggunakan bahan alam", Variable dependen/ terkait (Y) dalam penelitian ini variable terkaitnya adalah "minat belajar"

Instrumen dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kriteria atau dapat mengukur secara tepat. Butir soal dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$ Maka soal dikatakan valid. Jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$. maka soal dikatakan tidak valid. Interpretasi terhadap nilai koefisien r_{xy} digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Korelasi r_{xy}

Nilai r_{xy}	Keterangan
0,00-0,20	Korelasi Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Korelasi Rendah
0,40 – 0,70	Korelasi Sedang
0,70 – 0,90	Korelasi Tinggi
0,90 – 1,00	Korelasi Sangat Tinggi

Diketahui dengan N = 30 pada taraf pengambilan signifikansi product momen sebesar 5%. Nilai r_{tabel} df= n-2 sebesar 0,553 karena jumlah sampel yang akan dihitung dikurang dua.

Tabel 3. Rekapitulasi Output Validitas Hasil Uji Coba Instrumen Pemanfaatan APE Berbasis Bahan Lingkungan Sesuai Karakteristik Terhadap Minat Belajar Anak

No. Item Soal	Nilai rhitung	Nilai r_{tabel} N=30 df= n-2	Keterangan
Item 1	0,919	0,553	Valid
Item 2	0,852	0,553	Valid
Item 3	0,871	0,553	Valid
Item 4	0,848	0,553	Valid
Item 5	0,781	0,553	Valid
Item 6	0,794	0,553	Valid
Item 7	0,897	0,553	Valid
Item 8	0,796	0,553	Valid
Item 9	0,712	0,553	Valid
Item 10	0,790	0,553	Valid

Item 11	0,824	0,553	Valid
Item 12	0,732	0,553	Valid
Item 13	0,896	0,553	Valid
Item 14	0,760	0,553	Valid
Item 15	0,626	0,553	Valid
Item 16	0,712	0,553	Valid
Item 17	0,796	0,553	Valid
Item 18	0,897	0,553	Valid
Item 19	0,794	0,553	Valid
Item 20	0,781	0,553	Valid
Item 21	0,848	0,553	Valid
Item 22	0,871	0,553	Valid
Item 24	0,852	0,553	Valid
Item 24	0,626	0,553	Valid
Item 25	0,760	0,553	Valid
Item 26	0,896	0,553	Valid
Item 27	0,732	0,553	Valid
Item 28	0,824	0,553	Valid
Item 29	0,790	0,553	Valid
Item 30	0,919	0,553	Valid

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan, maka dapat dilihat bahwa semua item soal dinyatakan valid itu artinya semua item soal dapat digunakan ketika melakukan penelitian.

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan cara memilih menu : *Analyze - Nonparametric test - legacy dialog - 1 sampel K-S*. Kriteria penetapan dengan cara membandingkan nilai *Sig. (2-tailed)* pada tabel Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Dengan demikian, dasar pengambilan keputusan bahwa jika p dari koefisien K-S > 0,05, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika P dari koefisien K-S < 0,005 maka data berdistribusi tidak normal.

Setelah Uji Normalitas, dilakukan Uji Homogenitas, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah variansi-variansi populasi penelitian mempunyai variansi yang sama tidak (Sukardi, 2011:49). Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan uji Levene Statistik dengan cara memilih menu : *analyze - compare means -*

one way anova.

Adapun dasar keputusan tingkat homogenitas data dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikansi nilai *Sig. (2-tailed)* dengan alpha (α) 0,05 (5%), dengan keputusan jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari pada ($\alpha = 0,05$) maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan homogeny, dan sebaliknya jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari pada alpha ($\alpha = 0,05$) maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan tidak homogenitas.

Analisis data deskriptif dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputer Microsoft Excel dan program SPSS versi 25 pada analisis *Deskriptive Statistik*. Teknik yang digunakan adalah statistic inferensial. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan Sesuai Karakteristik Daerah Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini di Daerah Teluk Tomini Gorontalo

Ho : Tidak ada pengaruh Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan Sesuai Karakteristik Daerah Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini di Daerah Teluk Tomini Gorontalo

Dalam pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai *Sig. (2-tailed)* dengan $\alpha = 0,05$ (5%). Jika nilai signifikansi < 0,05 (5%), maka Ho ditolak, dan sebaliknya Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ (5%), maka Ho diterima. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan t-test atau uji t. Dengan rumus Independen Sampel Test.

Perhitungan rumus diatas dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *SPSS versi 20*. Dengan memilih *analyze - compare means - independen sampel t-test* lalu oke untuk diproses.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman awal kelompok kontrol dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian.

Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran awal kelas kontrol adalah

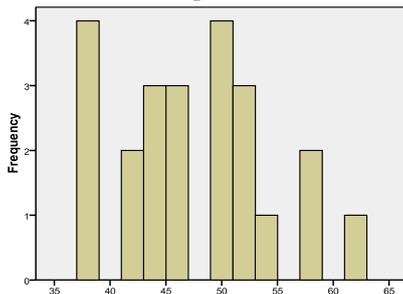
sebagai berikut:

Tabel 4. Skor Nilai Awal (*Pre-test*)
Kelompok Kontrol

Nilai	Frekuensi
38	4
41	2
43	3
46	3
49	4
51	1
52	2
54	1
58	2
61	1
Jumlah	24

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil pemahaman awal kelompok kontrol, maka dapat digambarkan dalam grafik berikut :

Gambar 1. Grafik Histogram Nilai *Pre Test*
Kelompok Kontrol.



Berdasarkan grafik di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar anakkelompok kontrol dengan skor 38 jumlah anak 4, skor 41 jumlah anak 2, skor 43 jumlah anak 3, skor 46 jumlah anak 3, skor 49 jumlah anak 4, skor 51 jumlah anak 1, skor 52 jumlah anak 2, skor 54 jumlah anak 1, skor 58 jumlah anak 2, dan skor 61 jumlah anak 1. Adapun hasil perhitungan statistik awal kelompok kontrol, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Statistik Tes Awal (*Pre-test*)
Kelompok Kontrol

Harga Statistik	Kelompok Kontrol
Rerata	47,09
Median	46
Modus	38
Simpangan baku	6,795
Skor Minimum	38

Skor Maksimum

61

Pemahaman Akhir Kelompok Kontrol

Pemahaman akhir kelompok kontrol dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian.

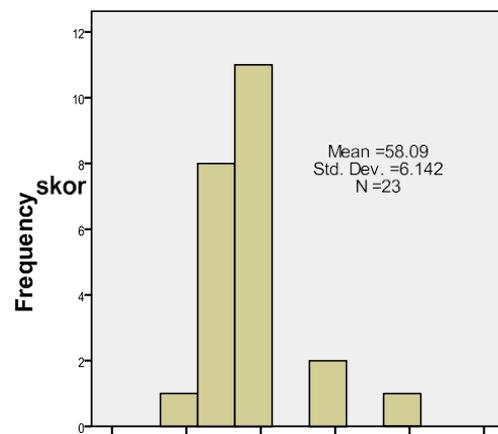
Adapun distribusi frekuensi minat belajar anakdapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Skor Nilai Akhir (*Post-test*)
Kelompok Kontrol

Nilai	Frekuensi
49	1
53	6
54	1
56	1
57	2
58	2
59	4
60	3
68	2
77	1
Jumlah	24

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut, maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik berikut :

Histogram



Berdasarkan grafik di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil skor 49 sebanyak 1 anak, skor 53 sebanyak 6 anak, skor 54

sebanyak 1 anak, skor 56 sebanyak 1 anak, skor 57 sebanyak 2 anak, skor 58 sebanyak 2 anak, skor 59 sebanyak 4 anak, skor 60 sebanyak 3 anak, skor 68 sebanyak 2 anak, dan skor 77 sebanyak 1 anak.

Adapun hasil perhitungan statistik akhir kelompok kontrol, makadiperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Statistik Tes Akhir (*Post-test*)
Kelompok Kontrol

Harga Statistik	Kelompok Kontrol
Rerata	58,09
Median	78
Modus	53
Simpangan baku	6,142
Skor Minimum	49
Skor Maksimum	77

Data Hasil Perlakuan Kelompok Eksperimen Menggunakan APE bebrasis bahan lingkungan sesuai karaterisitik daerah.

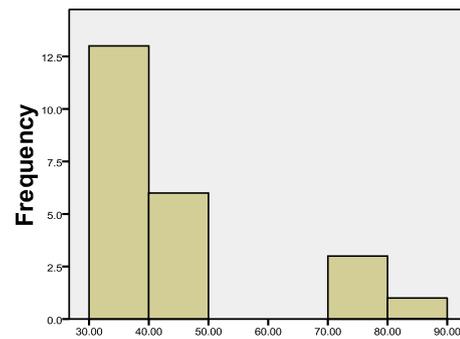
Pemahaman Awal Kelompok Eksperimen

Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran awal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Skor Nilai Awal (*Pre-test*)
Kelompok Eksperimen

Skor	Frekuensi
36	9
39	4
41	2
44	3
49	1
70	1
72	1
74	1
82	1
Jumlah	24

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil pemahaman awal kelompok eksperimen, maka dapat digambarkan dalam bentuk grafik histogram berikut :



Gambar 3. Grafik Histogram Nilai *Pre Test*
Kelompok Eksperimen.

Berdasarkan grafik di atas, hasil pembelajaran awal kelompok eksperimen sebelum menggunakan lagu anak-anak, dengan skor 36 sebanyak 9 anak, pada skor 39 sebanyak 4 anak, pada skor 41 sebanyak 2 anak, pada skor 44 sebanyak 3 anak, skor 49 sebanyak 1 anak, 70 sebanyak 1 anak, 72 sebanyak 1 anak, skor 74 sebanyak 1 anak dan, 82 sebanyak 1 anak. Adapun dari hasil perhitungan statistik kelompok eksperimen adalah sebagai berikut :

Tabel 9. Hasil Statistik Tes Awal (*Pre-test*)
Kelompok Eksperimen

Harga Statistik	Kelompok Eksperimen
Rerata	45,26
Median	39
Modus	36
Simpangan baku	14,280
Skor Minimum	36
Skor Maksimum	82

Pemahaman Akhir Kelompok Eksperimen Pemahaman akhir kelompok eksperimen dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapun distribusi frekuensi minat belajar anak dengan menggunakan APE bebrasis bahan lingkungan sesuai karaterisitik daerah dapat dilihat pada tabel berikut :

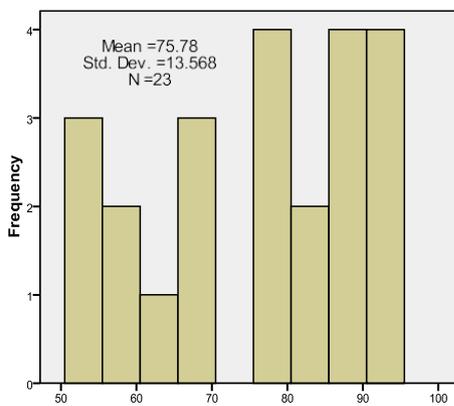
Tabel 10. Skor Nilai Akhir (*Post-test*)
Kelompok Eksperimen

Skor	Frekuensi
53	1
54	1
55	1
57	1
60	1
64	1

68	2
70	1
77	1
78	2
79	1
81	2
87	2
89	2
92	4
53	1
Jumlah	24

Berdasarkan distribusi frekuensi hasil pemahaman akhir kelompok eksperimen adalah berikut ini.

Histogram



Gambar 4. Grafik Histogram Nilai *Post Test* Kelompok Eksperimen.

Berdasarkan grafik di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak kelompok eksperimen dengan menggunakan APE berbasis bahan lingkungan sesuai karakteristik daerah dengan skor 53 sebanyak 1 anak, skor 54 sebanyak 1 anak, skor 55 sebanyak 1 anak, skor 57 sebanyak 1 anak, skor 60 sebanyak 1 anak, skor 64 sebanyak 1 siswa, skor 68 sebanyak 2 anak, skor 70 sebanyak 1 anak, skor 77 sebanyak 1 anak, skor 78 sebanyak 1 anak, skor 79 sebanyak 1 anak, skor 81 sebanyak 2 anak, skor 87 sebanyak 2 anak, skor 89 sebanyak 2 anak, dan 92 sebanyak 4 anak.

Adapun hasil perhitungan statistik maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 12. Hasil Statistik Tes Akhir (*Post-test*) Kelompok Eksperimen

Harga Statistik	Kelompok Eksperimen
Rerata	75,78
Median	78
Modus	92
Simpangan baku	13,568
Skor Minimum	53
Skor Maksimum	92

Data Hasil Observasi Kelompok Kontrol dan Eksperimen

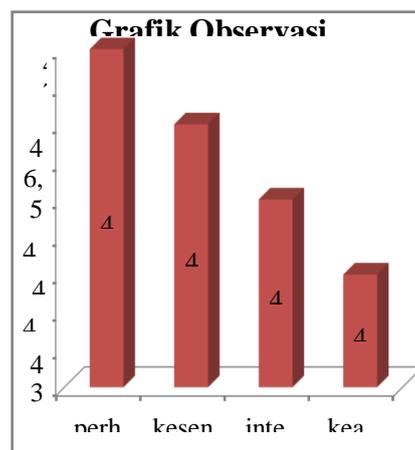
Hasil Observasi Kelompok Kontrol Pertemuan I

Dari observasi yang telah dilakukan pada saat pertemuan I kelompok kontrol. Adapun hasil observasi pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Observasi Kelompok Kontrol Pertemuan I

No.	Indikator	Skor
1.	Perhatian	47
2.	Kesenangan	46
3.	Interaksi dengan guru	45
4.	Keaktifan	44
Jumlah		182
Kriteria Keberhasilan dalam Persen (%)		49,45%

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Observasi Pertemuan I

Dari grafik batang tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan I hasil

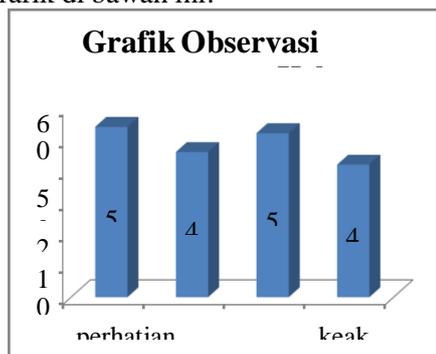
observasi kelompok kontrol didapatkan hasil, perhatian 47, kesenangan 46, interaksi 45 Hasil Observasi Kelompok Kontrol Pertemuan II

Dari observasi yang telah dilakukan pada saat pertemuan II kelompok kontrol. Adapun hasil observasi pada pertemuan II adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Observasi Kelompok Kontrol Pertemuan II

No.	Indikator	Skor
1.	Perhatian	57
2.	Kesenangan	54
3.	Interaksi dengan guru	45
4.	Keaktifan	42
Jumlah		198
Kriteria Keberhasilan dalam Persen (%)		53,80%

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 6. Grafik Batang Hasil Observasi Pertemuan II

Dari grafik batang tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan II hasil observasi kelompok kontrol didapatkan hasil, perhatian 57, kesenangan 54, interaksi 45 dan keaktifan 42.

Hasil Observasi Kelompok Eksperimen Pertemuan I

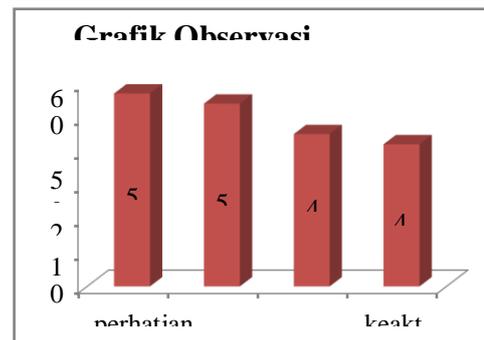
Dari observasi yang telah dilakukan pada saat pertemuan I kelompok eksperimen. Adapun hasil observasi pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Observasi Kelompok

dan keaktifan 44.

Eksperimen Pertemuan I		
No.	Indikator	Skor
1.	Perhatian	57
2.	Kesenangan	48
3.	Interaksi dengan guru	55
4.	Keaktifan	42
Jumlah		202
Kriteria Keberhasilan (%)		54,89%

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 7. Diagram Batang Hasil Observasi Pertemuan I

Dari grafik batang tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan I hasil observasi kelompok eksperimen didapatkan hasil perhatian 57, kesenangan 48, interaksi 55 dan keaktifan 42.

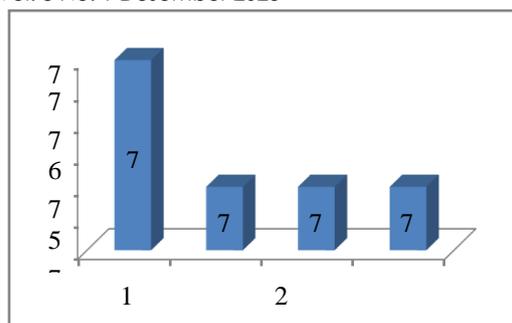
Hasil Observasi Kelompok Eksperimen Pertemuan II

Dari observasi yang telah dilakukan pada saat pertemuan II kelompok eksperimen. Adapun hasil observasi pada pertemuan II adalah sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Observasi Kelompok Eksperimen Pertemuan II

No.	Indikator	Skor
1.	Perhatian	77
2.	Kesenangan	73
3.	Interaksi dengan guru	73
4.	Keaktifan	73
Jumlah		296
Kriteria Keberhasilan dalam Persen (%)		80,43%

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 8. Diagram Batang Hasil Observasi Pertemuan II

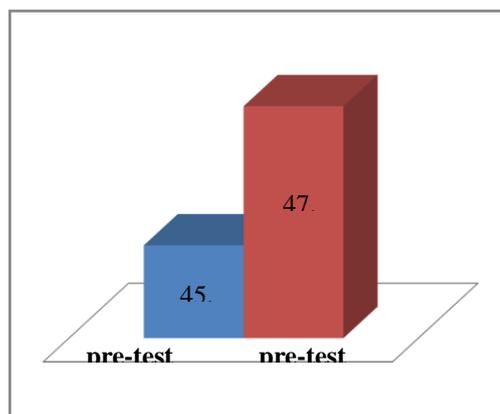
Dari grafik batang tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan II didapatkan hasil berupa perhatian 77, kesenangan 73, interaksi 73, dan keaktifan 73.

Dari hasil perhitungan didapatkan nilai *pre testminat belajar anak* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebagai berikut

Tabel 17. Hasil Statistik *Pre Test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Harga Statistik	Kelompok kontrol	Kelompok eksperimen
Rerata	47,09	45,26
Median	46	39
Modus	38	36
Simpangan baku	6,795	14,280
Skor Minimum	38	36
Skor Maksimum	61	82

Apabila dibandingkan dengan cara melihat dari rata-ratanya maka terlihat bahwa kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata yang lebih rendah, karena mempunyai selisih sebanyak 1,83. Hasil *pre test* kelompok eksperimen adalah $45,26 < 47,09$ ini berarti perbedaan dari hasil *pre test* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol kecil. Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik ini :



Gambar 9. Diagram Batang Hasil Rata-rata (mean) *Pre Test*

Berdasarkan hasil analisis *mean pre test* untuk kelompok eksperimen dan kontrol diketahui bahwa *mean pre test* kelompok eksperimen-kontrol adalah $45,26 < 47,09$. Dapat disimpulkan bahwa antara *mean* kelompok kontrol dan *mean* kelompok eksperimen pada nilai awal atau *pre test* tidak ada perbedaan karena perbedaan kecil yaitu sebesar 1,83. Dengan demikian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diartikan mempunyai tingkat kecerdasan yang sama dan seimbang sehingga dapat dilakukan *treatment* selanjutnya.

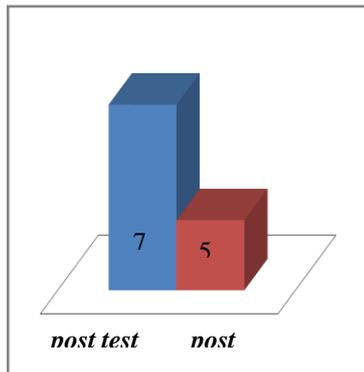
Dari hasil perhitungan didapatkan nilai *post test* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebagai berikut:

18. Hasil Statistik *Post Test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol.

Harga Statistik	Kelompok kontrol	Kelompok eksperimen
Rerata	58,09	75,78
Median	78	78
Modus	53	92
Simpangan baku	6,142	13,568
Skor Minimum	49	53
Skor Maksimum	77	92

Apabila *mean* tes akhir kelas eksperimen (X_e) lebih besar dari kelas kontrol (X_k), maka terdapat pengaruh positif variabel bebas terhadap variabel terikat. Namun apabila *mean* dari kelas eksperimen (X_e) sama dengan atau lebih kecil dari *mean* kelas

kontrol (X_k) maka tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan cara melihat dari rata-ratanya maka terlihat bahwa kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi, karena mempunyai selisih sebanyak 17,69. Hasil *post test* kelompok eksperimen adalah $75,78 > 58,09$ ini berarti perbedaan dari hasil *post test* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol besar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini :



Gambar 10. Diagram Batang Hasil Rata-rata (mean) *Post Test*

Berdasarkan hasil analisis *mean post test* untuk kelompok eksperimen dan kontrol diketahui bahwa *mean post test* kelompok eksperimen-kontrol adalah $75,78 > 58,09$. Dapat disimpulkan bahwa antara *mean* kelompok kontrol dan *mean* kelompok eksperimen pada nilai akhir atau *post test* ada perbedaan yaitu sebesar 17,69. Dengan demikian terdapat pengaruh yang positif dari variabel bebas terhadap variabel terikat yaitu penggunaan APE berbasis bahan lingkungan sesuai karakteristik daerah pada kegiatan pembelajaran, karena nilai $X_e > X_k$.

Hasil Observasi Aktivitas Anak dalam Proses Pembelajaran

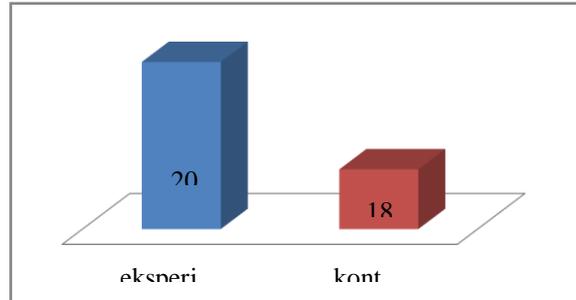
Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka peneliti melakukan observasi langsung dengan menggunakan observasi tidak terstruktur. Adapun hasil dari observasi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada pertemuan I dan II adalah sebagai berikut.

Hasil Observasi pertemuan I kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 19. Hasil Observasi Pertemuan I Kelompok Kontrol dan Eksperimen.

Kelompok	Hasil Observasi I	Kriteria Keberhasilan dalam Persen (%)
Eksperimen	202	54,89%
Kontrol	182	49,45%

Dari data hasil observasi tersebut dapat disajikan pada diagram batang berikut ini:



Gambar 11. Diagram Batang Observasi pertemuan I

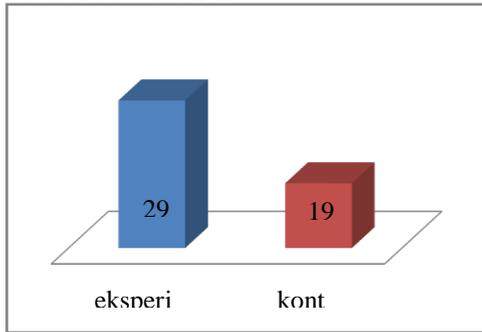
Pada pertemuan I hasil observasi menyebutkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan APE berbasis bahan lingkungan sesuai karakteristik daerah dalam mengapresiasi minat belajar anak menunjukkan hasil mengenai aktivitas anak yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang hanya menggunakan minat belajar anak saja. Hasil observasi yang meliputi 4 indikator yang telah ditentukan untuk kelompok eksperimen mendapatkan hasil sebesar 202 dengan kriteria keberhasilan 58,89%, dan untuk kelompok kontrol mendapatkan hasil sebesar 182 dengan kriteria keberhasilan 49,45%.

Hasil Observasi pertemuan II kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 20. Hasil Observasi Pertemuan II Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Kelompok	Hasil Observasi II	Kriteria Keberhasilan dalam Persen (%)
Eksperimen	296	80,43%
Kontrol	198	53,80%

Dari data hasil observasi tersebut dapat disajikan pada diagram batang berikut ini :



Gambar 12. Diagram Batang Observasi Pertemuan II

Pada pertemuan II hasil observasi menyebutkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan APE berbasis bahan lingkungan sesuai karakteristik daerah dalam mengapresiasi minat belajar anak menunjukkan hasil observasi mengenai aktivitas anak yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hasil observasi yang meliputi 4 indikator yang telah ditentukan untuk kelompok eksperimen mendapatkan hasil sebesar 296 dengan kriteria keberhasilan 80,43%, dan untuk kelompok kontrol mendapatkan hasil sebesar 198 dengan kriteria keberhasilan 58,80%.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan penggunaan APE yang didesain untuk memanfaatkan lingkungan nyata dengan bahan-bahan yang disesuaikan dengan karakteristik lingkungan. Ini dapat merujuk pada pengembangan alat permainan dari bahan alam yang dapat membantu anak memahami, berinteraksi, dan belajar tentang lingkungan melalui pengalaman yang lebih praktis dan menyenangkan. Menurut Sudjana "bahan alam adalah bahan yang diperoleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya. Bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar." (Yukananda, 2020:2). Melalui media belajar itulah akan timbul keinginan atau minat pada anak.

Minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada hakekatnya adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya. Selanjutnya Hurlock (Lee,

2015) mengatakan bahwa : minat sebagai sesuatu dengan apa anak mengidentifikasi keberadaan pribadinya, minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan bila kepuasan berkurang minat pun berkurang (Hasanah:2020). Jadi minat merupakan perangkat mental yang menggerakkan individu dalam memilih sesuatu. Timbulnya minat terhadap suatu objek ini ditandai dengan adanya rasa senang atau tertarik. Jadi boleh dikatakan anak yang berminat terhadap media yang digunakan maka anak tersebut akan merasa senang atau tertarik terhadap objek yang diminati tersebut.

Adapun unsur-unsur minat dikemukakan oleh Hasanah (2021) doibagi menjadi 3 yakni perhatian , perasaan dan motif. Dari data hasil penelitian dari perbandingan data *pre-tes* dan *post-test* kelas perlakuan dan kelas kontrol menunjukkan bahwa alat Permaiann Edukatif berbasis lingkungan sekitar memberi pengaruh pada minat belajar anak. Hal ini terlihat pada kegiatan anak di sekolah saat bermain dengan bahan-bahan b e k a s yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat permainan yang bernilai edukatif seperti, dedaunan, jenis-jenis bunga, jenis-jenis buah, bebatangan pohon, pasir, tanah, bebatuan membuat anak tertarik dan secara alamiah terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan bahan-bahan alam sebagai alat permainan yang bernilai edukatif khususnya berupa dedaunan, jenis-jenis bunga, jenis-jenis buah, dan bebatangan pohon, sebab dalam mengolah bahan alam menjadi alat permainan yang bernilai edukatif memberi pengaruh terhadap minat belajar anak Ketika mendesain atau mengolah bahan alam menjadi mainan atau karya, anak diberikan kesempatan luas untuk mengekspresikan berbagai perasaan, gagasan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal yang telah

diperkenalkan kepada anak sedini mungkin bagaimana mencintai dan memanfaatkan baha-bahan alam yang ada dilingkungan sekitar sebagai media untuk belajar sambil bermain

SIMPULAN

Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh alat permainan edukatif berbasis bahan lingkungan sesuai karakteristik daerah terhadap minat belajar anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan penting yakni sebagai berikut:

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik lingkungan tempat tinggal anak usia dini dapat meningkatkan minat belajar mereka. Alat permainan yang mengintegrasikan unsur-unsur lingkungan sekitar, seperti flora, fauna, atau budaya lokal, dapat memotivasi anak-anak untuk belajar dengan lebih antusias.

Karakteristik daerah tempat tinggal anak-anak memiliki peran signifikan dalam memengaruhi minat belajar mereka. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang relevan dengan lingkungan mereka. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan memanfaatkan karakteristik daerah tersebut untuk merancang alat permainan edukatif yang menarik bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, K. A., et al. 2020. Interactive Nature: Engaging Students with Environmental Science through Digital Games. *Environmental Education Research*, 16(2), 180-195. Diakses tanggal 14 Mei 2021.
- Chen, W., et al. 2017. Enhancing Environmental Knowledge Using APE: Case Study of a Science Education Program. *Journal of Science Education and Technology*, 9(4), 321-335. Diakses tanggal 14 Mei 2021.
- Garcia, M. P., & Silva, L. S. 2016. Designing Educational Toys for Eco-Literacy: An APE Framework. *Journal of Sustainable Education*, 7(1), 55-68. Diakses tanggal 14 Mei 2021.
- Hasanah, Nur. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3 Dimensi
- Hasanah, U. 2021. Integrating Environmental Education through Eco-Friendly Educational Toys for Early Childhood. *Journal of Environmental Education*, 8(2), 120-135. Diakses tanggal 14 Mei 2021.
- Hijriati. 2017. Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Volume III, Nomor 2, hlm. 59-69. Diakses tanggal 4 Desember 2020.
- Hurlock, Elizabeth B. 1993. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- Khobir, Abdul. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*. Volume 7, Nomor 2, hlm. 195-208. Diakses tanggal 31 Oktober 2020.
- Kim, S., & Park, H. (2018). Integrating Green Practices in APE: A Case Study of Environmental Awareness in Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 75-88. Diakses tanggal 17 Mei 2021.
- Lee, J. Y., et al. 2015. Exploring the Effects of APE on Environmental Attitudes and Behavioral Intentions in High School Students. *Environmental Education Research*, 11(3), 245-260. Diakses tanggal 17 Mei 2021.
- Miller, R. L., et al. 2019. Eco-Friendly Toys in Elementary Education: Designing APE Tools for Sustainability Education. *Journal of Sustainability Education*, 12(1), 89-102. Diakses tanggal 14 Mei 2021.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja RosdaKarya.
- Nguyen, H. T., et al. 2017. Enhancing Children's Environmental Awareness Through Play: An APE Approach. *Journal of Early Childhood Education*, 14(4), 287-301. Diakses tanggal 14 Mei 2021.
- Smith, J. R., & Johnson, A. B. 2018. Designing Educational Board Games for Sustainable Learning in Middle School Science. *International Journal of Game-Based Learning*, 4(1), 45-61. Diakses tanggal 17 Mei 2021.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani, Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks.
- Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011),
- Syamsuardi, 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal*

- Pemikiran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan. Volume 11, Nomor 1, hlm. 59-67. Diakses tanggal 14 Mei 2021.
- Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di Kelompok B RA Baitul Islah Kota Bengkulu. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Jurusan Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Bengkulu. Diakses tanggal 5 Desember 2020.
- Undang-Undang. 2014. Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Bandung: Citra Umbara.
- Wang, C., & Chen, L. 2019. Utilizing Virtual Reality in Environmental Education: Designing an APE for Learning Biodiversity. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(3), 112-125. Diakses tanggal 14 Mei 2021.
- Yukananda, Ria, dkk. Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lemahduwur Sumber, (PGSD FKIP UNS, Kebumen: TT), h.2.
- Zaman, Badru, dkk. 2006. Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Taman Kanak-Kanak. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Es, Hendayani . 2009. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Paud Sehatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Bandung: STKIP Siliwangi.

