

BAB IV

ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Model game edukatif berbasis Media Gambar di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara

Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar anak didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan” secara fleksibel.

Fleksibel berarti selalu menyesuaikan dengan kondisi dan tuntutan yang berkembang di tengah masyarakat dengan harapan ke depannya PAUD Bintang Ceria Langon akan selalu mendapat respon dan support secara langsung dari lingkungannya. Dinamis diartikan bahwa kurikulum di PAUD Bintang Ceria Langon dikemas dengan memperhatikan kurikulum yang disesuaikan dengan kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah. Selain kurikulum yang diterapkan di PAUD Bintang Ceria Langon bersifat fleksibel dan dinamis, juga menggunakan sistem pembelajaran terpadu yaitu pengajaran materi-materi umum dan agama secara seimbang agar tidak ada pemisahan antara ilmu umum dan ilmu agama, karena menurut Islam tidak ada

pemisahan diantara keduanya. Sehingga tujuan yayasan yang ingin menciptakan khalifah-khalifah baru menuju Indonesia raya dengan membekali anak didik dengan wawasan kebangsaan dan dapat memadukan antara IPTEK dan IMTAQ secara komprehensif dapat terwujud. Untuk mewujudkan tujuan yayasan tersebut maka dalam setiap kegiatan belajar mengajar guru selalu mengaitkan materi-materi umum dengan keislaman sehingga lingkungan belajar yang Islami pun dapat terwujud pula. Dan anak didik akan merasa nyaman dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jika melihat realita yang ada, kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah selalu berubah-ubah, namun PAUD Bintang Ceria Langon tidak mengalami kemunduran. Hal ini justru dijadikan semangat oleh seluruh civitas akademika PAUD Bintang Ceria Langon untuk terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa dari tahun ke tahun. Sejak awal berdirinya sampai sekarang jumlah siswa di PAUD Bintang Ceria Langon selalu mengalami peningkatan (5% - 10%) pertahun. Salah satu faktor keberhasilan PAUD Bintang Ceria Langon dalam menyikapi perubahan kurikulum yang ada yaitu tersedianya tenaga pengajar yang profesional.

Dengan adanya kurikulum baru (Kurikulum 2013), setiap guru kelas diberi kesempatan untuk mengembangkan materi pengembangan yang akan diajarkan di kelas sesuai dengan kondisi masing-masing kelas. Artinya, dalam membuat rencana pembelajaran di masing-masing kelas, guru bebas menentukan materi pengembangan apa yang akan diajarkan di kelas, dan tidak harus sama di setiap kelas, asalkan materi masih dalam koridor kurikulum

yang ada. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Ratna Megawangi bahwa pendidik dapat memodifikasi kurikulum dengan berjalannya waktu karena guru diharapkan sudah mengenal kekuatan, bakat, minat dan kebutuhan masing-masing anak. Selain itu, latar belakang budaya keluarga dimana siswa dibesarkan menjadi input bagi guru untuk merencanakan kegiatan permainan, norma-norma sosial dan lagu-lagu yang relevan dengan latar belakang anak dapat dipakai dalam merencanakan kegiatan belajar.¹

Proses pembelajaran pun harus dilakukan secara interaktif dan tidak dibatasi. Anak-anak bebas mengeksplorasi segala sumber belajar yang ada di sekitarnya. Hal ini sesuai dengan kurikulum yang direncanakan dimana kurikulum harus memperhatikan proses belajar yang interaktif, keterlibatan aktif anak melalui eksplorasi dan interaksi dengan guru dan kawan-kawannya. Pendidik juga diharapkan tidak menggunakan standar orang dewasa untuk mengevaluasi keberhasilan anak. Biarkan anak untuk mengarahkan dirinya dalam mencari solusi, sehingga ketika mereka melakukannya, mereka akan merasa berhasil. Rasa keberhasilan ini memotivasi mereka untuk terus aktif belajar dan bereksplorasi. Proses belajar jangan dibatasi oleh guru tentang bagus tidaknya hasil, proses belajar tersebut haruslah dibuat oleh anak untuk berpikir dan bertanya, yang ditunjang oleh pembelajaran yang bervariasi, yaitu melalui penggunaan media, metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Dengan proses pembelajaran yang bervariasi tersebut, Proses Belajar Mengajar (PBM) terlihat lebih menarik, menyenangkan, karena guru selalu memberikan

¹ Ratna Megawangi, et.al., *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*, Heritage Foundation, Jakarta, 2004, hlm. 37-38.

motivasi agar peserta didik harus berani bertanya terhadap apa yang belum dipahaminya.²

Pengajaran materi-materi keagamaan di PAUD Bintang Ceria Langon telah disesuaikan dengan kaidah-kaidah dasar pendidikan Islam yang harus dijadikan pedoman oleh para pendidik dalam membentuk pribadi anak dan mempersiapkannya menjadi manusia yang berguna dalam hidupnya. Di antara beberapa hal yang perlu dilakukan pada anak adalah pembinaan dalam berbagai segi meliputi: akidah, akhlak, fisik, akal, jiwa, sosial kemasyarakatan.³ Hal ini perlu ditanamkan kepada anak sejak dini mengingat pada masa kanak-kanak merupakan masa penanaman awal tentang pengertian-pengertian dan pengalaman-pengalaman keagamaan yang dapat diajarkan pada anak melalui pembiasaan.

Selain materi-materi tersebut, PAUD Bintang Ceria Langon juga memberikan materi tambahan berupa doa-doa harian dan surat-surat pendek. Bila dibandingkan dengan PAUD lain, PAUD Bintang Ceria Langon memiliki nilai *plus* tersendiri karena mampu memberikan terobosan baru dalam memberikan pengetahuan baru bagi anak-anak berupa pengenalan doa-doa harian dan niat sholat, meskipun materinya masih bersifat sederhana mengingat usia anak yang masih belia.

² Gunarti Sukriyatun, *Penerapan media edukatif dan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips (Sejarah) Di Kelas 9.1 Tentang Perang Dunia li, Di Smpn 16 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2012 / 2013*, Jurnal pendidikan, Volume 11 No 2 Maret 2016.

³ Abdullah Nasih Ulwan, *Pendidikan Anak Menurut Islam; Kaidah-kaidah Dasar*, Terj. Khalilullah Ahmad Maykur Hakim, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1992, hlm. 174

Mengenai belajar wudlu dan sholat dilakukan oleh anak pada saat kegiatan tambahan. Setelah kegiatan penutup sebelum waktu belajar selesai. Sedangkan untuk doa-doa dan surat-surat pendek, biasanya dilakukan pada awal proses belajar mengajar, tepatnya di saat anak-anak berbaris di depan kelas dan dilakukan bersama-sama.

B. Analisis Implementasi game edukatif berbasis Media Gambar Di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara

Sebelum mengimplementasikan permainan edukatif dalam pembelajaran pada anak di PAUD Bintang Ceria Langon ada beberapa pentahapan, yaitu guru perlu mempertimbangkan beberapa hal sebelum memilih permainan yang akan digunakan. Selain itu juga mempersiapkan pentahapan berikutnya berupa persiapan tertulis sebagai bahan acuan guru dalam mengajar sehingga dalam kegiatan belajar mengajar dapat berurutan dan juga persiapan tidak tertulis. Setelah itu barulah diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Adapun hal-hal yang dapat peneliti temukan dalam penerapan game edukatif adalah sebagai media, yaitu:

Penemuan awal

Pada pertemuan awal peneliti menemukan guru melakukan persiapan, menurut Ibu Sri Erni pemilihan permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

Keselarasan materi dengan jenis permainan belum baik

Selanjutnya tahap menyusun persiapan proses belajar mengajar yang telah memasukkan permainan ke dalam materi yang akan diajarkan dengan membuat Satuan Kegiatan Harian (SKH) serta persiapan tidak tertulis lainnya.

Permainan edukatif dalam pembelajaran dengan menjadikannya sebagai media pendidikan. Menurut Peneliti adanya pentahapan dalam penerapan permainan edukatif (*Education Games*) pada pembelajaran PAI itu sangat penting untuk diperhatikan, jika *Education Games* dijadikan pilihan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran PAI. Beberapa tahap tersebut dilakukan guna proses pembelajaran agar lebih menyenangkan, dan materi mudah diterima oleh anak. Bagi guru, hal tersebut akan memudahkan dalam pelaksanaan pembelajaran agama di kelas, sedangkan bagi siswa akan terasa lebih nyaman dan menyenangkan dalam mengikuti proses belajar di kelas, sehingga siswa dapat belajar tentang banyak hal tanpa disadari, karena guru menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan usia siswa yang masih belia, yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Sehingga setelah siswa selesai dalam belajar diharapkan mampu memahami, menghayati dan melaksanakan nilai-nilai atau materi-materi keIslaman yang dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sesuai dengan pendapatnya Vitianingsh bahwa untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), di PAUD anak sudah diajarkan cara belajar dengan media bermain. Dengan latar belakang tersebut maka akan dilakukan penelitian untuk membuat game mobile yang

berisi pembelajaran mengenal simbol, berhitung, mencocokkan gambar dan menyusun acak kata. Game ini bisa digunakan sebagai media alternatif pembelajaran guru PAUD dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi game, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak, karena dalam game edukasi memiliki unsur tantangan, ketepatan, daya nalar dan etika.⁴ Game simulasi dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran learning by doing. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

Kondisi anak didik masih banyak yang belum terbiasa

Penerapan game edukatif berbasis Media Gambar siswa di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara penulis amati masih dalam upaya untuk lebih baik lagi. Jika dilihat dari hasil yang di capai dapat dikatakan penerapan game edukatif berbasis Media Gambar belum cukup baik.

Kondisi lingkungan/tempat mengajar kurang kondusif

Lingkungan pembelajaran dalam hal ini adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan tempat proses pembelajaran dilaksanakan. Sedangkan kondusif berarti kondisi yang benar-benar sesuai dan mendukung keberlangsungan proses pembelajaran.

Guru yang profesional merupakan salah satu hal yang menunjang keberhasilan penerapan game edukatif berbasis Media Gambar dan yang

⁴ Anik Vega Vitianingsih, *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, jurnal pendidikan, Jurnal INFORM Vol. 1, No. 1, (2016) ISSN: 2502-3470

mendukung dari sisi guru adalah kreativitas mereka dalam mengembangkan materi dan metode secara mandiri. Karakteristik pendidik atau guru sebaiknya menunjukkan keceriaan, kerjasama dan keterlibatan secara total dengan kegiatan anak. Guru hendaknya mampu menjalin komunikasi aktif dari dasar lubuk hati sehingga anak mampu merasakannya. Dalam kondisi demikian mudah bagi guru untuk mengarahkan dan membimbing anak untuk mengembangkan potensinya secara positif.⁵

Pihak-pihak yang mendukung

Kepala sekolah, Sebagai orang yang memimpin suatu lembaga pendidikan. Sangat mendorong proses pembelajaran yang berlangsung di PAUD Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara. Selain memberikan kebijakan-kebijakan yang di perlukan. Juga tidak segan-segan untuk turun tangan membantu proses pembelajaran yang berlangsung apa bila ada guru yang berhalangan.

Anak, Yang memiliki semangat, rasa percaya diri, rasa ingin tahu, ingin mendapatkan pengalaman baru, berani mengambil resiko dan lain- lain. Sangat mendukung penerapan game edukatif berbasis Media Gambar. Karena dengan kemampuan yang dimiliki, anak akan lebih mudah untuk memahami apa yang disampaikan guru sehingga anak akan mampu mengembangkan kreativitasnya.

Orang Tua, Yang memberikan kebebasan kepada anaknya untuk mengembangkan bakat, mendukung program sekolah serta bekerjasama dengan sekolah juga merupakan faktor pendukung penerapan game edukatif

⁵ Sri Erni KM, Guru PAUD Bintang Ceria, Wawancara Pribadi di Kantor PAUD BC, 22 Juli 2019

berbasis Media Gambar. Karena perkembangan kreativitas anak tidak cukup dikembangkan di sekolah saja, tetapi di rumah kreativitas anak juga harus dikembangkan dengan bimbingan dan dukungan orang tua.

Hal ini didukung dengan hasil observasi penulis tentang keaktifan, perhatian, kedisiplinan dan penugasan siswa mendapatkan score 40.

Penemuan 2

Studi literatur

Hasil dari analisis studi literatur didapatkan informasi bahwa media games edukasi berbasis media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik.

Studi lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan pengamatan kepada 27 siswa Hasil dari observasi memperlihatkan bahwa 60 % dari 27 siswa sudah mulai berkembang dalam Keaktifan Baris berbaris & doa masuk kelas, Doa sebelum belajar, Melafalkan Amaul husna, Melafalkan niat wuldu.

Keselarasan materi dan jenis permainan

Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan atau kesulitan dalam penentuan permainan yang tepat sehingga dalam penerapannya akan mudah dan anak tidak akan kesulitan. Selain itu bisa mengantisipasi agar tidak timbul permainan-permainan yang kurang berkaitan dengan materi.

Kondisi anak didik

Anak didik merupakan subyek pendidikan yang juga mempunyai kemampuan yang masih terbatas. Sehingga guru/pendidik harus mampu melihat

seberapa besar kemampuan yang dimiliki oleh anak didik, baik secara fisik maupun psikis agar dalam penerapan permainan tidak menimbulkan kelelahan yang menyebabkan anak didik enggan mengikutinya.

Hal ini didukung dengan hasil observasi penulis tentang keaktifan, perhatian, kedisiplinan dan penugasan siswa mendapatkan score 43.

Penemuan 3

Kondisi lingkungan/tempat mengajar

Sebelum menentukan permainan apa yang akan dipilih sebagai media pendidikan dalam pembelajaran agama Islam pada anak seyogyanya pendidik juga melihat kondisi lingkungan tempat ia mengajar apakah sekiranya sarana dan prasarana yang dibutuhkan itu ada juga situasi atau tempat ia mengajar nantinya bisa membuat anak-anak nyaman dan senang atau tidak dalam mengikuti permainan.

Kegiatan terdahulu/variasi permainan

Sebelum pendidik memainkan permainan yang akan dijadikan media atau sarana dalam pembelajaran sebaiknya dilakukan variasi-variasi permainan terlebih dahulu. Agar anak lebih tertarik dalam mengikuti permainan selanjutnya.

Alokasi waktu

Selain beberapa hal tersebut di atas, pendidik juga perlu memperhatikan alokasi waktu yang ada mengingat padatnya kegiatan-kegiatan yang lain juga sempitnya alokasi waktu yang ada.

Perasaan senang

Dalam memberikan sebuah permainan guru PAUD berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anakpun merasa nyaman dan senang dalam mengikuti permainan yang ada. Ketika permainan edukatif dijadikan oleh guru sebagai media atau sarana pendidikan dalam pembelajaran pada anak PAUD Bintang Ceria menerapkan esensi bermain bagi anak.

Hal ini didukung dengan hasil observasi penulis tentang keaktifan, perhatian, kedisiplinan dan penugasan siswa mendapatkan score 53.

Pertemuan 4

Aktif

Dalam mengikuti permainan anak melakukan berbagai kegiatan baik secara fisik maupun mental.

Motivasi internal

Anak ikut bermain berdasarkan keinginan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain. Sehingga dalam mengikuti permainan anak benar-benar merasa terhibur tidak merasa bosan.

Materi-materi belajar tidak semuanya dapat diajarkan dengan menggunakan permainan sebagai media atau sarana, hanya materi-materi yang sifatnya konsep dan praktek saja. Hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman pada diri anak didik. Dengan demikian guru dituntut untuk lebih kreatif, dinamis, dan familier dalam menentukan jenis permainan yang akan digunakan dan cara mengkomunikasikan esensi di balik permainan pun harus bisa disampaikan oleh guru kepada anak dengan bahasa yang mudah untuk mereka

pahami. Selain itu guru juga perlu memperhatikan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Untuk tahap evaluasi (penilaian) dilakukan dengan cara tanya jawab antara guru dengan anak mengetahui sejauh mana anak mampu menangkap materi yang disampaikan, selain itu juga pengamatan yang dilakukan oleh guru terhadap perilaku anak dalam kesehariannya. Cara ini lebih efektif dilakukan karena selain guru mampu mengetahui kemampuan anak dalam memahami maksud/materi yang disampaikan juga melatih anak untuk lebih mengembangkan aspek berbahasa dan berpikirnya.

Kondisi lingkungan yang mendukung

Sarana dan prasarana yang cukup memadai sangat mendukung proses pembelajaran yang berlangsung. Apa lagi dengan penerapan game edukatif berbasis Media Gambar. Yang membutuhkan berbagai macam sarana dan prasarana yang menunjang. Tidak harus barang yang bagus dan mahal yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran tetapi dapat menggunakan sarana prasarana yang ada di lingkungan sekitarnya.

Lingkungan yang dimaksud disini adalah seluruh warga sekolah (guru, murid, pimpinan dan staf) yang saling membangun hubungan dengan baik dan harmonis. Sehingga pelaksanaan pendekatan dalam pengembangan kreativitas dapat berjalan dengan baik.

Faktor penghambat

Guru Selain sebagai faktor pendorong dalam proses pembelajaran. Guru yang menghambat penerapan game edukatif berbasis Media Gambar adalah yang

tidak dapat melaksanakan tugasnya dengan maksimal. Disebabkan kurang menguasai metode yang digunakan dan juga kurang sabar dalam menghadapi anak-anak yang unik.

Anak, Dalam proses pembelajaran anak mempunyai latar belakang yang berbeda-beda. Seperti lingkungan sosial, lingkungan budaya, gaya belajar, keadaan ekonomi dan tingkat kecerdasan. Makin tinggi kemajemukan masyarakat makin besar pula perbedaan atau variasi yang muncul dalam kelas. Hal ini akan memicu tenaga dan pikiran yang ekstra dari guru untuk menanganinya. Kurangnya motivasi dari anak juga menjadi salah satu penghambat kegiatan. Ada beberapa anak yang kadang belum mampu memahami apa yang di sampaikan guru sehingga kemampuan anak tidak dapat berkembang secara maksimal.

Dalam penemuan ini faktor penghambat penulis beranggapan bahwa penerapan *game edukatif* berbasis Media Gambar ketika di terapkan dalam pembelajaran cukup efektif. Karena dengan pendekatan yang diterapkan di sentra-sentra main dan dengan pijakan yang mendukung aspek perkembangan, kreativitas yang ada pada anak dapat di kembangkan.

Hal ini didukung dengan hasil observasi penulis tentang keaktifan, perhatian, kedisiplinan dan penugasan siswa mendapatkan score 55.