

**KEMAMPUAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN ALAT
PERMAINAN EDUKATIF DI RA SE KECAMATAN
JUWIRING TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

Miftahkhul Nur'aini A

NIM: 153131040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SURAKARTA
2020**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Miftahkhul Nuraini A
NIM : 1513131040

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
IAIN Surakarta
Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memeberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Miftahkhul Nur'aini A

NIM : 1513131040

Judul : Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif di RA Se Kecamatan Juwiring Tahun Ajaran 2019/2020

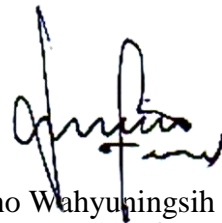
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu''alaikum Wr. Wb

Surakarta, 9 September 2020

Pembimbing



Dr. Retno Wahyuningsih S.Si., M.Pd.

NIP: 197204291999032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miftahkhul Nur'aini A

NIM : 153131040

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Terbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif di RA Se Kecamatan Juwiring Tahun 2019/2020” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 9 September 2020

Yang Menyatakan



Miftahkhul Nur'aini A

NIM: 153131040

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif di RA Se Kecamatan Juwiring Tahun Ajaran 2019/2020” yang disusun oleh Miftahkhul Nur’aini A, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta pada hari Senin, tanggal 9 September 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

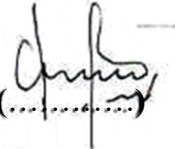
Penguji I,

Merangkap Ketua Sidang : Rosidah Nur Syamsiyati M.Pd
NIK :



Penguji II,

Merangkap Sekertaris : Dr. Retno Wahyuningsih S.Si., M.Pd. (...)
NIP : 197204291999032001



Penguji Utama : Dr. Khuriyah S.Ag., M.Pd.
NIP : 197312151998032002



Surakarta, 9 September 2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Dr. H. Baidi M.Pd.
NPM: 196403021996031000

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, ridho, serta karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dengan segenap cinta dan sayang karya sederhana ini penulis persembahkan untuk :

1. Bapak Joko Putranto dan Ibu Chiroatun Aisyiyah tercinta yang senantiasa memberikan semangat penulis dalam menyelesaikan skripsi, serta memberikan dukungan moril maupun materiil kepada penulis. Semoga selalu diberi keberkahan Allah SWT di dunia dan akhirat.
2. Kakak penulis Mariana Astuti Putraningsih yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi kepada penulis supaya cepat wisuda.
3. Sahabat tercinta Dian Nur Pratiwi, Latifah Desta Lailia yang sukarelawan mendampingi penulis dalam penyelesaian skripsi.
4. Almamater IAIN Surakarta.

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ

Artinya : “Dan Barang siapa berjihad, maka sesungguhnya, jihatnya itu untuk dirinya sendiri.” (QS Al-Ankabut : 6)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah dan nikmat kepada semua hamba-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada panutan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah untuk membimbing manusia dari kebodohan menuju jalan yang terang. Semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafa'at dari beliau di dunia dan di akhirat. *Amin*.

Penelitian skripsi yang berjudul “Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif di RA Se Kecamatan Juwiring Tahun 2019/2020”. Hal ini merupakan sebuah hasil karya ilmiah yang menjadi syarat untuk mencapai gelar sarjana (S.1) dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah. Adapun dalam menyelesaikan buah karya ini, penulis mengalami beberapa kendala dan hambatan yang pada akhirnya semuanya mampu penulis hadapi dengan bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak yang membantu dalam penyelesaiannya sampai akhir.

Dalam hal ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, pengarahan serta bimbingan baik secara moril maupun materiil. Maka dalam kesempatan ini dengan segala hormat penulis mengucapkan banyak terimakasih penulis sampaikan kepada:

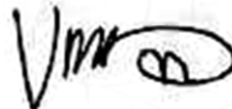
1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Ag, selaku Rektor IAIN Surakarta
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Surakarta
3. Drs. Subandji, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

4. Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi dan dosen pembimbing akademik
5. Siti Mutiah, S.Ag selaku kepala sekolah RA IT Amanah
6. Sutami, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah RA Miftahul Ulum
7. Indrati, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah RA Islam Pancasila
8. Sri Suyamti, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah RA Asyasyafi'iyah
9. Sri Murwani, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah BA Aisyiyah Tlogorandu
10. Badriyah, S.Pd.I selaku kepala sekolah BA Aisyiyah Juwiran 1
11. Siti Rusmini, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah BA Aisyiyah Kringikan
12. Ulit Yuli Hasuti, S.Pd selaku kepala sekolah BA Aisyiyah Gumantar
13. Siti Badriyah, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah BA Bulurejo
14. Yani Maryani, S.Pd selaku kepala sekolah BA Kebon Gede
15. Istiqomah, S.Pd.AUD selaku kepala sekolah BA Aisyiyah Jetis
16. Henny Styta Ningrum, S.Pd selaku kepala sekolah BA Aisyiyah Mrisen
17. Ening Sri Sukmini, S.Pd selaku kepala sekolah BA Aisyiyah Bolopleret
18. Sri Purwaningsih, S.Pd selaku kepala sekolah BA Aisyiyah Carikan
19. Suminten, S.Pd selaku kepala sekolah BA Kenaiban
20. Semua pihak yang terlibat membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Hanya rasa syukur yang dapat penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan anugrah-Nya dalam menyusun skripsi ini, sekali lagi penulis sekali lagi berterima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis, semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca yang budiman.

Surakarta, 9 September 2020

Penulis



Miftahkhul Nur'aini A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Kemampuan Guru	
a. Pengertian Kemampuan Guru	9
b. Jenis-jenis Kemampuan Guru PAUD	10
c. Pentingnya Kemampuan Guru PAUD	13
2. Alat Permainan Edukatif	
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif	14
b. Tujuan Alat Permainan Edukatif	15
c. Pentingnya Alat Permainan Edukatif	21
d. Karakteristik Alat Permainan Edukatif	23

e. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	27
f. Prinsip-prinsip Alat Permainan Edukatif	29
g. Fungsi Alat Permainan Edukatif	31
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berfikir	34
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Instrumen Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV: HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	50
B. Pengujian Teknik Analisis	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	65
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	75

ABSTRAK

Miftahkhul Nur'aini A, 153131040, *Kemampuan Guru dalam Mengembangkan APE di RA Se Kecamatan Juwiring Tahun Ajaran 2019/2020*, Skripsi : Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Surakarta.

Pembimbing : Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci : Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE)

Penelitian ini dilatar belakangi adanya masalah kemampuan guru di RA Se Kecamatan Juwiring dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE). Kemampuan guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif sangat berpengaruh dalam pembelajaran karena dengan menggunakan media alat permainan edukatif dalam menyampaikan materi anak didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta tidak mudah bosan dan lebih menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif di RA Se Kecamatan Juwiring.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di RA Se Kecamatan Juwiring Klaten yang berjumlah 15 RA dari bulan Januari 2019 – September 2020, populasi pada penelitian ini adalah guru RA Se Kecamatan Juwiring Klaten yang berjumlah 40. Dari populasi tersebut diambil semua populasi sehingga diperoleh 40 guru, dalam pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Metode pengumpulan data menggunakan tes kinerja dan dokumentasi, variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif. Dari variabel tersebut dibagi menjadi 10 pertanyaan, dalam penelitian ini menggunakan 2 teknik analisis data yaitu teknik analisis unit yang meliputi mean, median, modus, dan standar deviasi serta analisis persentase.

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif di RA Se Kecamatan Juwiring Klaten tahun 2019/2020 dalam perhitungan persentase termasuk kategori mampu 65% , kurang mampu 34% dan tidak mampu 1% dengan perhitungan analisis unit nilai rata-rata (mean) 25,475 termasuk kategori kurang mampu, median 26,784 termasuk kategori mampu, modus 27,75 dalam kategori mampu dan standar deviasi 3,517. Dari 15 RA yang berjumlah 40 pendidik tidak semua diberikan fasilitas oleh kepala sekolah tetapi pendidik RA Se Kecamatan Juwiring mengikuti pelatihan pembekalan untuk menambah wawasan mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE).

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Menghasilkan Sesuatu Yang Baru	55
Gambar 4.2	Terkait Dengan Pengetahuan Yang Diajarkan.....	56
Gambar 4.3	Mampu Meningkatkan Kreativitas Anak	57
Gambar 4.4	Mengandung Muatan Nilai Edukatif	58
Gambar 4.5	Anak Terlihat Aktif Dalam Menggunakan APE	59
Gambar 4.6	Membangun Kreativitas Anak	60
Gambar 4.7	Mengembangkan Kreativitas Anak	61
Gambar 4.8	Membuat APE Dengan Waktu Yang Singkat	62
Gambar 4.9	Guru Membuat APE Tidak Menggunakan Tenaga Yang Banyak atau mandiri	63
Gambar 4.10	Membuat APE Dengan Menghemat Biaya	64
Gambar 4.11	Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan APE	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Waktu Dan Tujuan Penelitian	38
Tabel 3.2	Jumlah Guru RA Se Kecamatan Juwiring	39
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Penilaian	43
Tabel 3.4	Rubrik Penilaian	44
Tabel 4.1	Tabel Distribusi Frekuensi	51
Tabel 4.2	Pencarian Mean, Median, Modus, dan Standae Deviasi	52
Tabel 4.3	Uji Analisis Unit Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan APE	52
Tabel 4.4	Nilai Distribusi Frekuensi Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE)	73
Tabel 5.1	Instrumen Penilaian	75
Tabel 5.2	Hasil Penelitian Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan APE	76
Tabel 5.3	Perhitungan Nilai Mean	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Instrumen Penilaian	75
Lampiran II	Uji Analisis Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kewajiban bagi semua orang, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan. Melalui pendidikan dapat menjadikan hidup menjadi berkualitas, dan memiliki sumber daya manusia yang tinggi. Dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2013 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut sangat di perlukan adanya sebuah lembaga pendidikan dan pendidik yang profesional akan menciptakan generasi yang profesional.

Lembaga pendidikan memerlukan pendidik yang berkualitas untuk menaungi anak didik karena untuk mengasah kreatifitas tumbuh kembang otak dan perilaku anak, selain itu orang tua mempunyai peranan penting dalam memberikan pendidikan anak sejak dini. Dengan menstimulus ketrampilan anak dapat berkembang sesuai usia dan potensi yang ada pada diri anak, pada dasarnya di usia dini anak dapat lebih mudah menangkap,

menyerap dan memahami apapun yang diterima oleh anak baik dari luar maupun dari dalam. Sesuai dengan pasal Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 ayat 1 yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini anak sering disebut masa keemasan atau masa “*golden ages*” dimana pada usia ini merupakan tahapan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan anak. Upaya pembinaan terhadap anak usia dini sangat diperlukan adanya sebuah upaya untuk mengembangkan potensi pada diri anak dan melatih kemampuan, karena setiap anak mempunyai hak untuk berkembang secara baik dan optimal. Anak mempunyai dunianya sendiri, setiap anak juga berhak mendapat pendidikan. Karena pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan generasi yang berkualitas. Sesuai dengan Permendikbud 146 pasal 1 pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada zaman sekarang, posisi seorang guru memegang peranan penting dalam upaya pembentukan watak dan pengembangan potensi anak. Pendidik merupakan prioritas pertama dalam mewujudkan keberhasilan suatu pendidikan, oleh karena itu seorang pendidik dituntut untuk meningkatkan kualitasnya sehingga dapat memberikan

pembelajaran yang bermutu. Menurut Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 standar pendidik dan tenaga kependidikan dinyatakan bahwa pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan minimal (D-IV atau SI) dengan latar belakang pendidikan tinggi di bidang pendidikan anak usia dini kependidikan lain atau psikologi dan memiliki sertifikat guru untuk PAUD.

Sesuai dengan Permendibud 137 pasal 1 ayat 6 standar pendidik dan tenaga kependidikan adalah kriteria tentang kualifikasi akademik dan kompetensi yang dipersyaratkan bagi pendidik dan tenaga pendidikan PAUD. Sebagai pendidik PAUD dituntut untuk menguasai perencanaan, pelaksanaan, dan memberikan evaluasi serta mewujudkan PAUD yang bermutu, menurut Mulyasa (2009:21) Guru adalah pendidik yang menjadi tokoh, panutan, dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Tuntutan pendidik harus memiliki kemampuan dan kompetensi yang memadai sehingga seorang pendidik sebagai mediator agar dapat tercipta pengembangan pembelajaran dan mutu pendidikan yang diharapkan.

Kompetensi guru merupakan kemampuan dan kewenangan guru dalam menjalankan kewajiban-kewajibannya dengan tanggung jawab tugasnya menjadi guru, komponen kompetensi guru PAUD yang harus dimiliki mencakup 4 hal PP No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional

Pendidikan menyebutkan kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini meliputi empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, profesinal, dan sosial.

Upaya yang dilakukan untuk mempermudah peserta didik dalam mamahami materi yang disampaikan pendidik menggunakan benda nyata atau kongkrit yaitu dengan media alat permainan edukatif. Serta menyusun strategi dalam merancang, mengelola dan evaluasi sebagai pedoman pembelajaran. Menurut Piaget dalam Anggani (2010:3) mengemukakan bahwa pada tahap praoperasional, panca indra berperan sangat penting, karena anak memahami pengertian dan konsep-konsepnya lewat benda nyata. Menurut Aprilia (2016:3) dengan bermain menggunakan benda konkrit, anak mendapatkan masukan untuk diproses bersama pengetahuan yang dimiliki. Menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan benda konkrit seperti alat permainan edukatif dapat mempermudah peserta didik, dalam memahami materi yang disampaikan dan pendidik dapat membarikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik perhatian peserta didik.

Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang memiliki nilai edukatif, menurut Nelva (2012:5-6) bahwa APE adalah alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif, dan sosial.

Dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa APE adalah alat yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak usia dini serta bernilai edukatif. APE tidak harus mahal, namun dapat dibuat dari bahan-bahan di sekitar atau menggunakan barang bekas yang tidak terpakai. APE harus dapat bermanfaat untuk mengembangkan tidak hanya satu aspek perkembangan ataupun kecerdasan anak tetapi enam aspek lainnya.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2019 di BA Aisyiyah Bolopleret 2 Ngerni, Bolopleret, Juwiring, Klaten dan di BA Aisyiah Gumantar, Kwarasan, Juwiring, Klaten, diperoleh hasil pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian guru tidak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak berfikir kongkrit. Guru hanya terpacu pada Buku Lembar Kerja anak untuk menyampaikan materi. Pembelajaran seperti ini masih berpusat pada guru, anak mendengarkan penjelasan tema yang disampaikan oleh guru kemudian mengerjakan buku panduan yang sudah disiapkan, tugas kerja meliputi menulis, mewarnai dan menghitung. Masalah tersebut juga di temukan saat observasi pada tanggal 6 februari 2019 di BA Miftahul Ulum Kromprakan, Kwarasan, juwiring Klaten.

Permasalahan lain yang ditemukan pada saat observasi di BA IT Amanah Troditan, Ketitang, Juwiring, Klaten, pada tanggal 6 maret 2019 memperoleh hasil guru mendapat kesulitan dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE). APE yang digunakan adalah APE yang sudah

tersedia di sekolah hal ini dikarenakan guru kekurangan ide dalam mengembangkan APE.

Berdasarkan observasi di atas dapat disimpulkan bahwa kondisi tersebut dapat mengakibatkan kebosanan pada anak saat pembelajaran, karena pembelajaran yang dilakukan hanya monoton tidak ada perkembangan dalam menggunakan media APE.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat permainan yang bernilai edukatif merupakan salah satu acuan untuk mendorong anak dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, guru berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab anak untuk belajar. Dengan menggunakan metode APE dalam pembelajaran dapat memberikan gambaran kongkrit pada anak, sehingga meningkatkan minat anak mengikuti pembelajaran dan anak dapat tumbuh sesuai dengan tahapan perkembangan yang diinginkan.

Menurut Anissatul (2009:54) guru harus mampu mengoptimalkan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuannya di kelas, dan guru juga harus mampu melakukan kegiatan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Sebagian guru PAUD yang di RA Se kecamatan Juwiring memiliki latar pendidikan terakhir sekolah menengah, namun mereka sebagai guru PAUD belum memiliki kemampuan yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan maka dalam penelitian ini diambil judul “Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan APE Di RA Se Kecamatan Juwiring Klaten Tahun Pelajaran 2018/2019”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru kurang kreatif dalam membuat alat permainan edukatif (APE)
2. Terbatasnya fasilitas permainan edukatif di sekolah
3. Guru lebih condong menggunakan buku lembar kerja

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi permasalahan pada, permasalahan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode Alat Permainan Edukatif (APE).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan masalah bagaimanakah kemampuan guru di RA Se Kecamatan Juwiring dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Tahun Pembelajaran 2019.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di uraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan guru di RA Se Kecamatan Juwiring dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Tahun Pelajaran 2019

F. Manfaat penelitian

a. Manfaat teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi program studi anak usia dini, khususnya mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai sarana pembelajaran.
- 2) Sebagai bahan referensi untuk pendidik agar dapat digunakan, sebagai gambaran mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE)
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan masalah ini.

b. Masalah praktis

- 1) Bagi anak, melalui penelitian ini diharapkan dapat lebih mudah memahami dan menerima pembelajaran yang disampaikan.
- 2) Bagi guru, masukan bagi pendidik untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE), apa yang tepat untuk mengembangkan kemampuan anak.
- 3) Bagi sekolah, bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Guru

a. Pengertian Kemampuan Guru

Menurut Hoetomo (2005:332) kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa, sanggup melakukan atau dapat, sedangkan menurut Kunandar (2008:52) kemampuan ialah suatu yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan tugas dan pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Menurut Broker dan Stone dalam Cece (1991:8) memberikan pengertian kemampuan guru adalah sebagai gambaran hakikat kualitatif dari perilaku guru atau tenaga kependidikan yang tampak sangat berarti.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru yaitu, potensi atau kesanggupan yang dikuasai guru untuk melakukan aktifitas dalam mengelola kelas . Sesuai dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 pasal 1 ayat 6 standar Pendidik dan Tenaga Pendidik adalah kriteria tentang kualifikasi akademik dan kompetensi yang dipersyaratkan bagi pendidik dan tenaga kependidikan PAUD.

b. Jenis-jenis Kemampuan Guru PAUD

Kemampuan juga dapat diartikan sebagai kompetensi seperti pendapat dari Imam (2014:5) istilah kompetensi adalah

suatu kemampuan dan ketrampilan. Sependapat dengan Wibowo (2007:86) kompetensi adalah suatu kemampuan untuk melaksanakan atau melakukan suatu pekerjaan atau tugas yang dilandasi atas ketrampilan dan pengetahuan serta didukung oleh sikap kerja yang dituntut oleh pekerjaan tersebut. Menurut UU No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 1 ayat 10 “kompetensi adalah perangkat pengetahuan, ketrampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan”.

Kompetensi merupakan peleburan dari pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan, di dalam UU No 14 Tahun 2015 tersebut juga dijelaskan bahwa “kompetensi guru sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”. Sebagai agen dalam pendidikan, guru dituntut profesional dengan memenuhi empat kompetensi tersebut

Keempat kompetensi tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Seperti yang di jelaskan oleh Riris (2017:155-156)

1) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan yang berkenaan dengan pemahaman terhadap anak usia dini, pengelolaan pembelajaran yang partisipatif dan menyenangkan, Indikator kompetensi pedagogik antara lain :

- a) Memahami anak usia dini sebagai peserta didik
- b) Merancang pembelajaran, termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran.
- c) Melaksanakan pembelajaran
- d) Merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran
- e) Mengembangkan anak usia dini untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki

2) Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia. Indikator dari kompetensi kepribadian yaitu :

- a) Memiliki kepribadian yang mantap dan stabil.
- b) Memiliki kepribadian yang dewasa.
- c) Memiliki kepribadian yang berwibawa
- d) Memiliki akhlak mulia dan dapat menjadi teladan.

3) Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial berkenaan dengan kemampuan pendidik anak usia dini sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, wali murid, dan masyarakat sekitar. Indikator dari kompetensi sosial yaitu :

- a) Mampu berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, baik lisan maupun tulisan.
- b) Mampu berkomunikasi dan bermitra secara efektif dengan sesama pendidik dan tenaga kependidikan.
- c) Mampu berkomunikasi dan bermitra secara efektif dengan wali murid dan masyarakat sekitar, sesuai dengan kebudayaan dan adat istiadat.

4) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional merupakan kemampuan yang berkenaan dengan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang mencakup penguasaan, indikator dari kompetensi profesional yaitu :

- a) Memahami materi ajar yang ada dalam kurikulum atau menu pendidikan anak usia dini.
- b) Memahami struktur, konsep dan metode keilmuan yang menaungi atau koheren dengan materi ajar .

- c) Memahami hubungan konsep belajar anak usia dini dengan materi lain yang terkait.
- d) Menerapkan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru atau kompetensi guru adalah seperangkat pengetahuan, ketrampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam menjalankan tugas keprofesionalannya. Jenis-jenis kemampuan atau kompetensi antara lain, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

c. Pentingnya Kemampuan Guru PAUD

Kemampuan atau kompetensi merupakan salah satu pilar utama peningkatan mutu keguruan, kompetensi dasar guru dalam proses pembelajaran sangat menentukan kemajuan akademik anak didik. Dalam Permendikbud Nomer 146 pasal 4 Tahun 2014 tentang kompetensi dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman pembelajaran yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi dasar guru sebagaimana yang dimaksud, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Menurut Ardy (2016:85) kompetensi pendidik PAUD adalah berbagai kemampuan yang dimiliki oleh pendidik PAUD dalam

melakukan pekerjaannya sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, dan pengevaluasi anak usia dini baik pada jalur formal maupun non formal. Kemampuan atau kompetensi sangat penting karena menjadi penentu keberhasilan proses pembelajaran yang secara langsung menyentuh kemampuan manajemen pembelajaran yang meliputi peserta didik, perencanaan, implementasi, perancangan, hasil belajar, evaluasi dan pengembangan peserta yang burang berprestasi.

2. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Dalam setiap kegiatan pembelajaran pendidik memerlukan media yang memudahkan mereka untuk menyampaikan pembelajaran seperti Alat Permainan Edukatif, menurut Andang Ismail (2012:113) menjelaskan alat permainan edukatif ialah alat peraga yang di buat khusus secara spesial untuk anak usia dini. Cucu Eliyawati (2006:62) berpendapat alat permainan edukatif yaitu alat permainan yang di rancang khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Menurut Mayke (2005:81) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan memenuhi ciri-ciri tertentu. Sedangkan menurut Fadillah (2017:14) alat permainan edukatif ialah bentuk alat permainan yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan. Dari beberapa uraian tersebut

dapat diambil sebuah pemahaman bahwa alat permainan edukatif yaitu alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan dan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

b. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Dapat dijelaskan tujuan dari menggunakan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran. Menurut Fadillah (2017:15-19) tujuan alat permainan edukatif di kelompokkan menjadi dua bagian yaitu:

1. Tujuan untuk anak

Bagi anak-anak permainan edukatif sangat penting dan bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka. Bukan hanya karna fisik melainkan juga psikis, dengan menggunakan alat permainan edukatif semua itu bisa dikembangkan dengan mudah.

Berikut beberapa tujuan alat edukatif bagi anak :

a) Untuk memudahkan anak belajar

Alat permainan yang dimainkan oleh anak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan alat permainan edukatif, anak dapat bermain dan sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki

b) Untuk melatih konsentrasi anak

Melatih konsentrasi anak dibutuhkan sebuah alat permainan edukatif seperti puzzel, ular tangga dan mengurutkan benda

dari kecil ke besar atau sebaliknya. Alat permainan edukatif tersebut apabila dimainkan secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi anak, karena untuk memainkannya membutuhkan konsentrasi dan ketenangan supaya terhindar dari kesalahan yang membahayakan dan mendapat hasil yang maksimal.

c) Untuk media kreativitas dan imajinasi anak

Dengan alat permainan edukatif anak dapat mencoba-coba dan memainkannya dengan berbagai cara sesuai yang dikehendakinya.

d) Untuk menghilangkan kejenuhan anak

Kegiatan pembelajaran apabila dilakukan dengan cara monoton secara terus menerus maka anak akan merasa jenuh, untuk dapat menghilangkan rasa jenuh tersebut salah satunya dengan mengajak mereka bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif. Dengan alat permainan edukatif anak dapat belajar melalui kegiatan bermain, sehingga anak akan merasa lebih senang dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.

e) Untuk menambah ingatan anak

Dengan alat permainan edukatif anak anak lebih mudah mengingat materi dan mengingat pengalaman yang pernah didapatkan.

2. Tujuan untuk pendidik

Adapun tujuan alat permainan edukatif bagi pendidik antara lain :

a) Untuk memudahkan menyampaikan materi

Setiap pendidik membutuhkan alat permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran, karena pada umumnya anak usia dini sangat menyukai permainan. Apabila menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran sudah pasti anak akan dapat memahami materi dengan lebih mudah.

b) Untuk melatih kreativitas pendidik

Kreativitas pendidik dapat terlatih tatkala ia membuat dan mengembangkan alat permainan edukatif bagi anak-anak. Selain itu kreativitas pendidik juga terbentuk pada saat menemukan dan memunculkan ide, serta mengenalkan alat permainan edukatif yang akan dimainkan oleh anak-anak.

c) Untuk mengatasi keterbatasan waktu, tempat, maupun bahasa

Dengan menggunakan alat permainan edukatif anak dapat belajar banyak hal, meskipun dalam waktu yang singkat dan tempat yang sederhana. Selain itu, dengan alat permainan edukatif anak juga dapat mengembangkan kemampuan bahasanya dengan baik melalui interaksi pada saat bermain menggunakan alat permainan.

d) Untuk membangkitkan motivasi belajar anak

Dengan menggunakan alat permainan edukatif sebagai media dalam menyampaikan materi, dapat membuat anak merasa senang dan nyaman sehingga mampu membangkitkan motivasi belajarnya.

e) Untuk media penilaian anak

Penilaian dilakukan oleh pendidik pada saat anak menggunakan alat permainan edukatif tersebut, dari proses bermain pendidik dapat mengetahui tingkat perkembangan anak. Apakah anak belum berkembang, mulai berkembang, dan sudah berkembang. Jadi alat permainan edukatif mempunyai peranan penting untuk mengetahui ketercapaian perkembangan anak usia dini.

Tujuan menggunakan Alat Permainan Edukatif dapat memudahkan anak untuk belajar, melatih konsentrasi, sebagai media kreativitas, menghilangkan kejenuhan anak saat belajar. Selain itu juga dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi, melatih kreativitas pendidik, untuk mengatasi keterbatasan waktu, tempat maupun bahasa dan untuk media penilaian anak didik.

Andang (2012:117-137) berpendapat tujuan alat permainan edukatif sebagai berikut :

1) Untuk mngembangkan konsep diri

Dengan memahami konsep diri anak akan merasakan perbedaan dirinya dengan orang lain, anak juga akan mengetahui kelebihan dan kekurangan dirinya dibanding yang lain. Konsep diri adalah salah satu bagian terpenting dalam mengembangkan kepribadian anak, melalui bermain sebaiknya orangtua memperhatikan betul hal-hal yang terjadi dalam diri anak.

2) Untuk mengembangkan kreativitas

Dunia anak adalah bermain, melalui bermain dari segi pendidikan dapat memberi peluang kepada anak untuk berswakarya dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Kegiatan bermain dapat merangsang kreativitas anak, kreativitas bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang dapat tercipta secara kebetulan sebab kreativitas merupakan proses mental yang unik. Kreativitas merupakan suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal.

3) Untuk mengembangkan komunikasi

Anak berkomunikasi bertujuan untuk mengembangkan konsep sosialisasi dalam arti lebih khusus. Orang tua atau guru sebaiknya memberikan kebebasan kepada anak dalam mengekspresikan kemampuan komunikasi yang sedang dikembangkan anak, di antaranya dengan memberikan rangsangan, arahan dan dorongan agar anak bersedia menceritakan atau menyampaikan sesuatu yang di kehendakinya.

4) Untuk mengembangkan fisik dan motorik

Anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, sehingga membuat tubuh anak menjadi sehat dan ia tidak merasa gelisah. Karena apabila anak harus duduk diam berjam-jam lamanya ia akan merasa bosan, tidak nyaman dan tertekan.

Secara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis seperti, membuat coretan benang kusut, membuat garis lengkung dan membuat bentuk geometri. Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, salah satu contoh bermain kejar tangkap dengan temannya.

5) Mengembangkan aspek emosi atau kepribadian

Bagi anak bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya. Dengan melakukan kegiatan bermain bersama teman-temannya anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu.

Dari beberapa uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan menggunakan alat permainan edukatif untuk mempermudah dalam menyampaikan materi, memberikan motivasi, melatih motorik, mengembangkan kreativitas, membuat anak lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh pendidik serta membuat anak lebih merasa senang dan nyaman.

c. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan pendidikan. Menurut Fadillah (2017:19) dalam Adang Ismailalat permainan edukatif sangat penting bagi anak usia dini yaitu dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya atau mengembangkan kepribadian anak. Selain itu juga meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak, meningkatkan kemampuan anak

dalam hal baru, meningkatkan kemampuan berfikir, memperkuat rasa percaya diri, merangsang imajinasi, membentuk moralitas, membentuk spiritualitas, melatih motorik halus dan motorik kasar anak.

Hijriati (2017:65) menjelaskan pentingnya alat permainan edukatif antara lain :

1) Dapat melatih konsentrasi anak

Semakin kecil usia anak maka waktu untuk mencurahkan perhatianpun makin sedikit, sehingga alat permainan edukatif dapat membantu anak melatih konsentrasi dalam memahami materi.

2) Mengatasi keterbatasan waktu

Dapat menampilkan kembali sejarah dengan menggunakan alat peraga tertentu

3) Mengatasi keterbatasan tempat

Karena terpisahnya daerah maka menyampaikan mengalami hambatan, perbedaan kebudayaan sering menimbulkan kesalah pahaman dan penjelasan yang salah.

4) Mengatasi keterbatasan bahasa

Kemampuan bahasa anak sangat terbatas, mereka juga belum memahami istilah-istilah tertentu.

5) Dapat menambah kesegaran dalam mengajar

Cara mengajar yang monoton membuat anak merasa bosan, tetapi apabila disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada anak. Serta menambah suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi belajar.

Dari paparan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kegunaan alat permainan edukatif sebagai alat bermain mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Serta sangat di perlukan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, mempersingkat waktu, merangsang imajinasi, melatih motorik, dan mengembangkan sosialisasi pada anak.

d. Karakteristik alat permainan edukatif

Banyaknya ragam alat permainan edukatif di dunia ini, akan tetapi dari sekian banyaknya jumlah alat permainan tersebut belum tentu bisa di katakan edukatif. Karena untuk dapat dikatakan edukatif, setiap permainan harus mempunyai kriteria tertentu, adapun kriteria alat permainan edukatif menurut Fadillah (2017:21) antara lain :

1) Sesuai dengan usia anak

Setiap alat permainan harus sesuai dengan usia anak, sebab apabila tidak sesuai akan mengganggu keselamatannya misalnya

kelereng biasanya pada usia 0-2 tahun anak-anak akan memasukan benda-benda di dalam mulutnya. Jika dibiarkan alat permainan yang mudah di telan, maka akan mengganggu keselamatannya. Di samping itu, kesesuaian alat permainan edukatif dengan usia anak dimaksudkan sebagai alat stimulus bagi perkembangan dan pertumbuhannya. Oleh karenanya, dalam memberikan alat permainan edukatif kepada anak harus betul-betul memperhatikan usia anak.

2) Membantu merangsang tumbuh kembang anak

Salah satu tujuan dibuatnya alat permainan edukatif ialah untuk memudahkan mencapai standar pertumbuhan dan perkembangan anak. Serta dapat di jadikan sarana pembelajaran anak.

3) Menarik dan bervariasi

Bentuk menarik dan bervariasi merupakan kunci alat permainan yang disukai oleh anak-anak, jika alat permainan menarik dan bervariasi anak akan merasa senang dan antusias dalam memainkannya. Dengan demikian maka anak akan merasa bersemangat dan membangkitkan motivasi anak untuk terus belajar berbagai hal melalui alat permainan edukatif yang dimainkan dengan teman sebayanya.

4) Memiliki banyak kegunaan

Alat permainan yang baik dan edukatif ialah yang bisa digunakan atau dimainkan dengan berbagai cara dan mampu merangsang berbagai perkembangan anak, apabila alat permainan hanya monoton akan membuat anak bosan dan tidak dapat mengeksplor kreativitas. Oleh karenanya dalam memilihkan alat permainan untuk anak-anak harus didasarkan pada prinsip-prinsip multiguna, supaya alat permainan tersebut mempunyai nilai edukatif bagi anak-anak.

5) Aman digunakan

Keamanan pada saat anak bermain merupakan prioritas utama yang patut menjadi perhatian orang tua maupun pendidik, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang memiliki kriteria keamanan. Oleh karena itu pilihlah alat permainan yang aman dan nyaman saat digunakan, supaya anak dapat bermain bebas sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya.

6) Bentuk yang sederhana

Alat permainan dikatakan edukatif tidak harus berbentuk rumit, akan tetapi lebih bersifat sederhana. Baik bentuk maupun cara memainkannya, hal ini dikarenakan cara berpikir anak masih sederhana.

7) Melibatkan aktivitas anak

Alat permainan edukatif harus lebih ditekankan pada bermain aktif bukan pasif, dimana anak secara langsung dapat terlibat secara aktif dalam permainan baik fisik maupun psikis. Dengan bermain aktif pertumbuhan dan perkembangan anak akan berjalan lebih maksimal.

Sedangkan karakteristik alat permainan edukatif menurut Hijriati (65:2017) antara lain :

1) Melatih problem solving

Dalam memainkan suatu permainan edukatif anak diminta untuk melakukan problem solving, karena permainan edukatif harus dapat membuat anak berfikir agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan.

2) Melatih konsep-konsep dasar

Melalui permainan edukatif anak di latih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, mengenal warna, dan mengenal aneka macam rasa.

3) Dapat melatih ketelitian dan ketakutan

Dengan permainan edukatif anak tidak hanya sekedar menikmati mainannya saja tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya.

4) Merangsang kreativitas

Permainan edukatif ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi permainan yang dilakukan.

Semua kriteria yang sudah dijelaskan di atas tidak dapat di pisahkan, melainkan harus ada dalam setiap alat permainan edukatif. Mulai dari sesuai dengan usia anak sampai pada melibatkann aktivitas anak. Dengan demikian orang tua maupun pendidik dapat memilihkan alat-alat permainan yang terbaik untuk anaknya, yaitu alat permainan yang di sesuaikan dengan usia anak, membantu tumbuh kembang anak, aman di gunakan, memiliki banyak kegunaan, dapat melibatkan aktivitas anak, melatih problem solving, melatih konsep-konsep dasar, dapat melatih kelatihan anak, merangsang kreativitas, menarik dan bervariasi.

e. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri. Menurut Meyke (2001:81) ciri-ciri alat permainan edukatif sebagai berikut :

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara
- 2) Yang pertama ditujukan untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak

- 3) Segi keamanan sangat di perhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif
- 5) Sifatnya konstruksif

Sedangkan pendapat Cucu Eliyawati (2005:63) alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Ditujukan untuk anak usia din
- 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia din
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam-tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
- 4) Aman atau tidak berbahaya bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas
- 6) Bersifat konstruksif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- 7) Mengandung nilai pendidikan

Alat permainan edukatif dikenal sebagai alat manipulatif yang berarti menggunakan secara trampil, dapat perlakukan menurut kehendak, pemikiran dan imajinasi anak. Belajar mengelola dengan baik akan memberi kepuasan dan manfaat bagi anak, ia juga dapat menguasai permainan. Itu menandakan bahwa anak benar-benar

memahami konsep-konsep yang terkandung dalam alat permainan edukatif. Jadi pendidik dan orang tua sebaiknya memilih alat permainan edukatif yang sudah memenuhi ciri-ciri permainan edukatif.

f. Prinsip-prinsip Alat Permainan Edukatif

Untuk melihat sebuah alat permainan dikatakan edukatif atau tidak dapat dilihat seberapa besar manfaatnya bagi perkembangan anak, seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, imajinasi, kreativitas, dan sosial emosional. Semakin beragam manfaat alat permainan bagi perkembangan anak, maka semakin besar pula nilai-nilai edukatif didalamnya, menurut Fadillah (2017:26) dalam Adang Ismain ada beberapa prinsip alat permainan edukatif yang patut diperhatikan oleh setiap pendidik dan orang tua di antara lain:

- 1) Prinsip produktivitas yaitu, alat permainan edukatif harus dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik menyangkut pengetahuan maupun keativitas anak.
- 2) Prinsip aktivitas yaitu, yang mengandung makna bahwa alat permainan edukatif diharapkan dapat menjadikan anak terlihat secara aktif dalam permainan.
- 3) Prinsip kreativitas yaitu, pilihlah alat permainan rdukatif yang dapat membangun dan memunculkan sikap kreatif pada diri anak.

4) Prinsip efektivitas dan efisiensi yaitu, dapat membawa hasil serta tidak membuang-buang waktu, tenaga dan biaya.

Adapun pendapat Rohmad Komarudin (2018:327) dalam Zaman tentang prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru untuk memilih alat permainan edukatif untuk anak usia dini, sebagai berikut :

- 1) Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik
- 2) Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan asper perkembangan kemampuan dan usia anak didik
- 3) Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya seta daya ingat anak
- 4) Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya
- 5) Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak
- 6) Bersifat efisien sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya

Prinsip-prinsip di atas saling melengkapi dan menjabarkan tentang betapa pentingnya alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Maka tidak bisa dibantah lagi bahwa anak belajar melalui bermain, dan bermain yang baik ialah menggunakan alat permainan edukatif.

g. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat permainan yang di kembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Menurut Nelva (2012:11) yang menyatakan fungsi alat permainan edukatif ialah :

- 1) Mengembangkan aspek fisik yaitu, kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak
- 2) Mengembangkan bahasa yaitu, dengan melatih berbicara menggunakan kalimat yang benar
- 3) Mengembangkan aspek kognitif yaitu dengan mengenal suara, ukuran, bentuk, warna dan lain-lain
- 4) Mengembangkan aspek sosial, khususnya dalam hubungan antara interaksi antara keluarga, masyarakat, ibu dan anak

Badrun (2010:19) berpendapat bahwa alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak-anak. Fungsi-fungsi tersebut antara lain :

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.

- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif
- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar
- 4) Memberikan kesempatan pada anak-anak untuk bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa fungsi alat permainan edukatif adalah mengembangkan semua aspek perkembangan dan kecerdasan anak, dengan mengetahui fungsi alat permainan edukatif maka semakin jelas bahwa sangat penting menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan bermain di PAUD.

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang mendasari penelitian ini diantaranya yang dilakukan oleh Nurul Kumala Sari (2018) yang berjudul : “Pengaruh alat permainan edukatif barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun di Raudhatul Atfah Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara”. Masalah dalam penelitian ini yaitu seberapa besar pengaruh yang signifikan alat permainan edukatif barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Yunita Septiani (2015) yang berjudul : “Pengembangan Alat Permainan

Edukatif Ular Tangga Tema Hewan Di PAUD Sinduadi Barat Sleman". Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan alat permainan edukatif ular tangga tema hewan di paud Sinduadi Barat Sleman. Penelitian ini menggunakan sembilan langkah penelitian model *Research and Development* (R&D) dari Borg and Gall, dari hasil pnelitian ini ialah pengembangan ini menunukan APE ular tangga tema hewan sudah layak. Layak dibuktikan dengan validasi ahli media yang menunjukkan nilai sangat baik dengan mencakup beberapa aspek diantaranya adalah kemudahan dan keserhanaan desain, multifungsi, kemenarikan, ukuran, keawetan, kebutuhan, keamanan, kebersamaan, dan fantasi. Validasi ahli materi yang menunjukkan nilai Sangat Baik dengan mencakup beberapa aspek penilaian diantaranya adalah standar kompetensi, kedalaman materi, pemilihan gambar ilustrasi, penulisan materi dan kunci jawaban. Uji coba lapangan awal yang menunjukkan nilai Baik, uji coba lapangan dengannilai Baik dan uji coba pelaksanaan lapangan dengan nilai baik.

Selanjutnya penelitian ini di dukung oleh Hesti Nur Hayati (2015) yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Rumah Kata Untuk Anak TK Kelompok B". Masalah dalam penelitian ini ialah, untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif yang layak digunakan untuk engembangkan aspek kemampuan dasar motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosi anak TK Pertiwi Tampirwetan kelompok B, Candmulyo, Magelang.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Nurul Kumala Sari, Yunita Septiani dan Hesti Nur Hayati terletak pada kesamaan meneliti alat permainan edukatif. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian diatas terletak pada variabel penelitian, dalam penelitian ini meneliti tentang tingkat guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif sedangkan penelitian diatas meneliti tentang pengaruh alat permainan edukatif terhadap kreativitas, pengembangan alat permainan edukatif ular tangga bertema hewan dan menghasilkan produk alat permainan edukatif yang layak untuk mengembangkan enam aspek. Perbedadaan penelitian selanjutnya terletak pada waktu dan tempat.

C. Kerangka Berfikir

Kompetensi merupakan suatu keahlian ketrampilan yang dapat di ukur dari kinerja seseorang, di dalam UU No 14 Tahun 2005 juga dijelaskan bahwa “kompetensi guru sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang di peroleh melalui pendidikan profesi”. Peran guru tidak hanya sebagai pengajar melainkan juga sebagai pendidik dan pembimbing. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan guru yang memiliki kompetensi, kualitas pendidikan anak usia dini dapat tercermin dari bagaimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Guru PAUD dituntut untuk meningkatkan kreatifitas mengembangkan alat permainan edukatif sebagai salah satu wujud

peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini tersebut. Karena dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, serta anak dapat lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang disampaikan. Selain itu anak akan merasa senang, nyaman dan tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya berbagai alat permainan edukatif yang bervariasi anak dapat bereksplorasi kemampuan yang dimiliki, serta memiliki antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Dari pengertian di atas dalam penelitian ini peneliti akan mengukur kemampuan guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif di TK se Kecamatan Juwiring Klaten.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Menurut Saifudin (2011:5) penelitian kuantitatif merupakan analisis data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Selain itu menurut Siregar (2013:7) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independen*) tanpa membuat perbandingan atau penghubungan dengan variabel yang lain. Statistik deskriptif yaitu statistik yang berfungsi untuk mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Pada statistik deskriptif ini, akan dikemukakan cara-cara penyajian data, dengan tabel biasa maupun distribusi frekuensi.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif ialah devinisi, pengukuran data kuantitatif dan statistik obyektif perhitungan didapat dari jumlah populasi atau sampel yang diminta menjawab dari beberapa pertanyaan sebagai survei frekuensi dan presentase tanggapan mereka.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Se Kecamatan Juwiring Klaten. Peneliti mengambil tempat ini dikarenakan pertimbangan pengembangan alat permainan edukatif guru yang berbeda-beda tentunya dapat mempengaruhi tingkat pemahaman kompetensi pedagogik. Seorang guru dalam memberikan materi memerlukan alat permainan edukatif, sehingga pemahaman kompetensi pedagogik diperlukan sebagai pengetahuan mengembangkan kreatifitas seorang guru.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada bulan Januari 2019 – September 2020, secara garis besar waktu peneliti ini dibagi atas tiga tahap:

a. Tahap persiapan

Tahap ini meliputi: pengajuan judul penelitian, judul proposal, pembuatan proposal, permohonan ijin penelitian dan pembuatan instrumen penelitian.

b. Tahap penelitian

Pada tahap ini meliputi semua kegiatan yang berlangsung dilapangan yaitu observasi, uji coba instrumen, pengambilan data.

c. Tahap penyelesaian

Pada tahap ini meliputi pengolahan data, analisa data dan penyusunan laporan hasil penelitian agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Rincian waktu dan tahap penelitian ini dapat dijelaskan melalui tabel di bawah ini:

Tabel 3.1

Waktu dan Tahapan Penelitian

No	Tahapan	Bulan											
		Jan 2019	Feb 2019	Mar 2019	Apt 2019	Mei 2019	Jun 2019	Jul 2019	Agst 2019	Okt 2019	Jan 2020	Mar 2020	Sep 2020
1	Pengajuan judul	X											
2	BAB 1		X										
3	BAB II			X	X								
4	BAB III & Seminar					X	X						
5	Penyusunan Instrumen							X					
6	Uji coba instrumen								X				
7	Pelaksanaan penelitian									X			
8	bAnalisis data										X		
9	Penyusunan BAB IV-V											X	
10	Munaqosyah												X

C. Populasi, Sampel, Teknik Sampling

1. Populasi

Menurut Sujarweni (2011: 13) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi yaitu semua guru RA di Kecamatan Juwiring, berdasarkan informasi data yang didapatkan berjumlah 40 guru. Populasi pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.2

Jumlah Guru RA Kecamatan Juwiring

No	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1	RA Aisyiyah Bolopleret	3
2	RA Aisyiyah Bulurejo	4
3	RA Aisyiyah Carikan	1
4	RA Aisyiyah Jetis	1
5	RA Aisyiyah Juwiran 1	2
6	RA Aisyiyah Kebon Gede	1
7	RA Aisyiyah Kenaiban	2
8	RA Aisyiyah Kringikan	1
9	RA Aisyiyah Mrisen	1
10	RA Aisyiyah Tlogorandu	2
11	RA Aisyiyah Gumantar	1
12	RA Asyisyafi'iyah	2
13	RA Mifahul'ulum	3
14	RA IT Amanah	14
15	RA Islam Pancasila Juwiran	2
	Jumlah	40

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi maka peneliti dapat

mengambil sampel dari populasi tersebut (Sujarweni, 2011: 13). Menurut Sugiyono (2010: 21) sampel adalah suatu bagian yang dipilih dengan cara tertentu untuk mewakili keseluruhan populasi. Dalam penelitian ini menggunakan semua populasi yaitu 40 sampel.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah pengambilan sampel penelitian, menurut Sugiono (2008:17) teknik sampling yaitu cara atau teknik yang digunakan untuk mengambil sampel pada penelitian. Pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling, Menurut Arikunto (2006:120) total sampling adalah pengambilan sampel yang sama dengan jumlah populasi yang ada. Alasan peneliti menggunakan total sampling karena sesuai dengan kaidah deskriptif kuantitatif.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes Kinerja

Menurut Suhasimi (2006:236) tes ialah, setelah pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan atau kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Menurut Rahmi (2017:3) kinerja adalah hasil atau tingkat keberhasilan seseorang secara keseluruhan selama periode tertentu dalam melaksanakan tugas dibandingkan dengan berbagai kemungkinan, seperti standar hasil kerja, target atau sasaran atau kriteria yang telah ditentukan terlebih dahulu telah disepakati bersama.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No 41 tahun 2007, memberi pengertian kinerja guru adalah prestasi mengajar yang dihasilkan dari aktivitas yang dilakukan dalam tugas pokok dan fungsinya secara realisasi, konkrit merupakan konsekuensi logis sebagai tenaga profesional bidang pendidikan.

Dalam penelitian ini menggunakan tes kinerja, digunakan untuk mendapatkan data pendidik tentang kemampuan guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif di RA Kecamatan Juwiring.

2. Dokumentasi

Menurut Suharsimi (1996: 236) metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data yang mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau buku. Metode ini merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui segala data, dokumen-dokumen yang berhubungan dengan obyek yang diteliti. Dokumen yang digunakan yaitu daftar guru RA se Kecamatan Juwiring Klaten.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Konsep Variabel

Menurut Sugiyono (2008: 124) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam hal ini dapat di simpulkan bahwa variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi fokus

perhatian dalam suatu penelitian. Definisi konsep variabel ialah, batas variabel secara konsep dalam penelitian.

Berikut uraian definisi konsep variabel dalam mengembangkan APE ialah, pengetahuan kreativitas guru untuk membuat media yang menarik untuk digunakan sebagai perantara memberikan materi kepada anak didik supaya mudah memahami dan tertarik pada materi yang disampaikan.

2. Definisi Operasioal Variabel

Menurut Purwanto (2012: 93-94) definisi operasional variabel adalah definisi yang dibuat berdasarkan definisi konseptual yang merupakan pernyataan mengenai variabel, cara pengukuran dan alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran. Definisi operasional yang dimaksud adalah kriteria tentang persyaratan pendukung penyelenggaraan dan pengelolaan pendidikan anak usia dini secara holistik dan integratif yang memanfaatkan potensi lokal. .

3. Kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi merupakan salah satu langkah yang harus dilakukan sebelum melakukan penyusunan angket dan sebagai pedoman membuat angket. Selain itu sebelum dituliskan butir-butir instrumen, maka disusun kisi-kisi yang merupakan rancangan butir-butir instrumen uji coba. Supaya instrumen dapat menjadi intrumen yang valid dan reliabel, kisi-kisi disusun berdasarkan definisi operasinal variabel mengembangkan alat permainan edukatif.

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrumen penelitian

Variabel	Aspek Prinsip – prinsip Alat Permainan Edukatif (APE)	Indikator
Kemampuan guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif	Produktifitas	a. Menghasilkan sesuatu yang baru
		b. Terkait dengan pengetahuan yang diajarkan
	Aktifitas	a. Mampu meningkatkan kreativitas anak
		b. Mengandung muatan atau nilai edukatif
		c. Anak terlihat aktif dalam menggunakan APE
	Kreativitas	a. Membangun kreativitas anak
		b. Mengembangkan kreativitas anak
	Efektifitas	a. Membuat APE dengan waktu yang singkat kisaran 1-3 hari
		b. Guru membuat APE tidak dengan membutuhkan tenaga yang banyak atau mandiri
		c. Guru membuat APE dengan menghemat biaya kurang dari 50ribu

Tabel 3.4
 Penilaian Kemampuan Guru Dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif di
 RA Se Kecamatan Juwiring

No	Indikator	Kriteria Skor	Skor
1	Menghasilkan sesuatu yang baru	a. Guru menggunakan APE yang berbeda dan sesuai tema b. Guru menggunakan APE yang sama dalam dua tema c. Guru menggunakan APE yang sama secara monoton dalam satu semester	3 2 1
2	Terkait dengan pengetahuan yang di ajarkan	a. APE terkait dengan pengetahuan yang diajarkan b. APE kurang terkait dengan pengetahuan yang diajarkan c. APE tidak terkait dengan pengetahuan yang diajarkan	3 2 1
3	Mampu meningkatkan kreativitas anak	a. Mampu meningkatkan kreativitas anak b. Kurang mampu atau sedikit meningkatkan kreatifitas anak c. Tidak mampu meningkatkan kreatifitas anaf	3 2 1
4	Mengandung muatan atau nilai edukatif	a. Permaianan mengandung nilai edukatif b. Kurang mengandung nilai edukatif c. Permainan tidak mengandung muatan edukatif	3 2 1
5	Anak terlihat aktif dalam menggunakan APE	a. Anak aktif dalam menggunakan APE b. Anak kurang aktif menggunakan APE	3 2 1

		c. Anak tidak aktif menggunakan APE	
6	Membangun kreatifitas anak	a. APE membangun kreatifitas anak b. APE kurang mampu membangun aktifitas anak. c. APE tidak membangun aktivitas anak.	3 2 1
7	Mengembangkan kreatifitas anak	a. APE mengembangkan kreatifitas anak b. APE kurang mengembangkan kreatifitas anak c. APE tidak mengembangkan kreatifitas anak	3 2 1
8	Membuat APE dengan waktu yang singkat (kisaran 1-3 hari)	a. Guru membuat APE dengan mudah b. Guru membuat APE dengan waktu 2 hari c. Guru membuat APE dengan waktu 3 hari lebih	3 2 1
9	Guru membuat APE tidak dengan tenaga yang banyak atau mandiri	a. Guru mampu membuat APE dengan mandiri b. Guru membuat APE dengan bantuan satu orang c. APE di buatkan oleh orang lain	3 2 1
10	Guru membuat APE dengan menghemat biaya dengan kurang dari 50.000	a. Guru membuat APE dengan biaya kurang dari 50.000 b. Guru membuat APE dengan biaya 50.000-70.000 c. Guru membuat APE dengan biaya lebih dari 70.000	3 2 1

F. Tehnik Analisis Data

1. Analisis Unit

Analisis unit merupakan analisis yang digunakan untuk mengetahui nilai maksimal dan minimal dari masing-masing variabel yang diteliti. Untuk lebih jelasnya dapat dikemukakan sebagai berikut

a. Modus

Menurut Sugiono (2010: 47) modus adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi *mode*) atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut. Analisa ini di gunakan untuk mengetahui data variabel penilaian nilai mana yang sering muncul dalam penelitian, hal ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Mo = b + p\left(\frac{b_1}{b_1 + b_2}\right)$$

Keterangan

Mo = Modus

b = Batas kelas interfal dengan frekuensi terbanyak

p = Panjang kelas interval

b₁ = Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekak sebelumnya

b₂ = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya.

b. Median

Menurut Sugiono (2010: 48) median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil. Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar nilai tengah dari variabel penelitian, hal ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Md = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

Md = Median

b = Batas bawah dimana median akan terletak

p = Panjang kelas interval

n = Banyak data atau jumlah sampel

F = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f = Frekuensi kelas median

c. Mean

Menurut sugiono (2010: 49) mean ialah, tehnik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata mean in didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar rata-rata yang

diperoleh dari variabel penelitian, rumus untuk mencari mean yaitu:

$$Me = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

Me = mean (rata-rata)

$\sum f_i$ = jumlah data/ sampel

x_i = data ke-i

$f_i x_i$ = produk perkalian antara f_i pada tiap kelas interval data dengan tanda kelas (x_i)

d. Standar Deviasi

Menurut Sujerweni (2011: 29) standar deviasi ialah akar dari varians menunjukkan simpangan baku. Dimana varians yaitu adanya bias dari rata-rata sampelnya. Untuk mencari standar deviasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

Keterangan:

S = simpangan baku populasi

N = jumlah sampel

X_i = nilai X ke 1 sampai ke n

\bar{x} = rata-rata X

2. Analisis Persentase

Setelah angket yang dibagikan dikembalikan, maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis satu persatu item soal angket untuk mengetahui berapa persen setiap alternatif jawaban yang akhirnya akan dianalisis dan disesuaikan dengan keadaan lapangan. Rumus yang digunakan untuk hasil angket yaitu:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase

F = Frekuensi

n = Jumlah sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Menurut Saifuddin (2009:29) Deskripsi data adalah upaya menampilkan data agar data tersebut dapat dipaparkan secara baik dan diinterpretasikan secara mudah. Berdasarkan penelitian diperoleh data 40 guru sebagai sampel dari 15 RA Se Kecamatan Juwiring. Peneliti mendapatkan data dengan cara mendatangi satu persatu lembaga dari 15 lembaga, dengan membawa instrumen penilaian dan lembar rubrik penilaian sebagai pedoman penilaian. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan datang di lembaga RA/BA se Kecamatan Juwiring dan memohon ijin kepada kepala sekolah untuk mengisi lembar instrumen penilaian, karena selaku kepala sekolah yang lebih banyak pengalaman serta lebih memahami tentang mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media pembelajaran, selain itu peneliti juga meminta ijin kepada guru yang mengajar untuk bersedia dinilai media APE yang digunakan saat mengajar.

Kemudian peneliti memberikan penjelasan apa maksud dari tiap butir yang ada pada instrumen penilaian, serta memberikan rubrik penilaian untuk mempermudah kepala sekolah memberikan penilaian. Penelitian dilakukan pada tanggal 20 Januari 2020 – 04 Februari 2020, peneliti bertemu kepala sekolah dan guru pengajar untuk meminta ijin serta

memberikan instrument penilaian yang dilengkapi dengan surat ijin penelitian dan rubrik.

Skor Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif di RA Se Kecamatan Juwiring Klaten Tahun Pelajaran 2020/2021 dari 40 guru dapat dilihat dilampiran Table 4.4. Dari data tersebut maka dapat dibuat table distribusi frekuensi dan langkah-langkah analisis unit sebagai berikut :

Tabel 4.1

NO	Kelas Interval	F	Nilai Tengah (xi)	Frakuensi Relatif %	Kategori
1	19-20	6	19,5	15	Tidak Mampu
2	21-22	4	21,5	10	
3	23-24	4	23,5	10	Kurang Mampu
4	25-26	4	25,5	10	
5	27-28	14	27,5	35	Mampu
6	29-30	8	29,5	20	
	Jumlah	40		100	

Table 4.2

Tabel pencarian mean, median, modus, dan standar deviasi

NO	Kelas Interval	F	Nilai Tengah (xi)	Fi X xi	xi- \bar{x}	(xi - \bar{x}) ²	f(xi - \bar{x}) ²
1	19-20	6	19,5	117	-5,975	35,700	214,2
2	21-22	4	21,5	86	-3,975	15,800	63,2
3	23-24	4	23,5	94	-1,975	3,900	15,6
4	25-26	4	25,5	102	0,025	0,625	2,5
5	27-28	14	27,5	385	2,025	4100	57,4
6	29-30	8	29,5	236	4,025	16,200	129,6
	Jumlah			1019			482,5

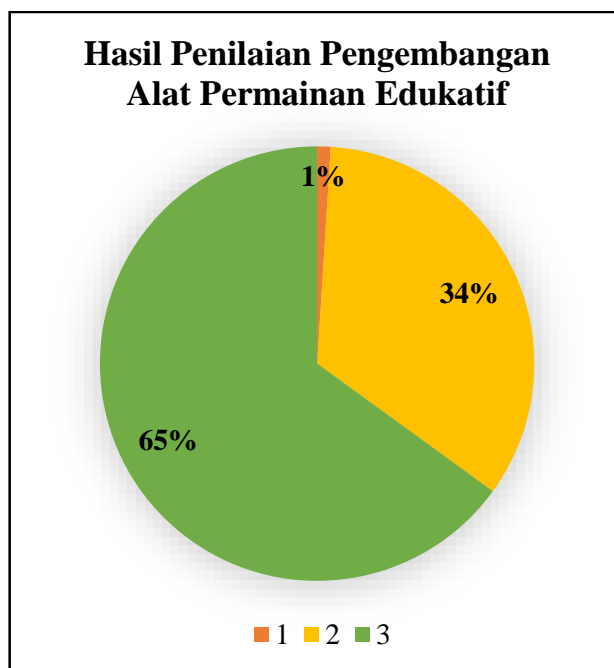
Table 4.3

Tabel Uji Analisis Unit Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE)

NO	Uji Statistik Penelitian	Nilai
1.	Nilai Rata-rata (mean)	25,475
2.	Nilai median	26,784
3.	Nilai modus	27,75
4.	Standar deviasi	3,517

Berikut diagram lingkaran Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) :

Gambar Diagram Lingkaran 4.11



Dari nilai diatas dapat disimpulkan nilai distribusi frekuensi

Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif :

Tabel 4.4

No	Nilai	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	Satu (1)	1%	Guru tidak mampu dalam mengembangkan APE
2	Dua (2)	34%	Guru kurang mampu mengembangkan APE
3	Tiga (3)	65%	Guru mampu mengembangkan APE

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif dengan tabel di atas nilai terbanyak terdapat di skor 3 dengan skor persentase 65% yang dimaksud guru mampu membuat media alat permainan edukatif, selanjutnya skor 2 dengan skor persentase 34% dalam arti guru kurang mampu membuat alat permainan edukatif, dan hasil paling rendah terdapat di skor 1 dengan skor persentase 1% dalam arti guru tidak mampu membuat alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran.

B. Pengujian Tehnik Analisis Data

1. Menghitung Analisis Perbutir

Distribusi Frekuensi Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan

Alat Permainan Edukatif

Skor 1 = Tidak Mampu

Skor 2 = Kurang Mampu

Skor 3 = Mampu

1) Skor Persentase

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

a. Skor butir pertama menghasilkan sesuatu yang baru

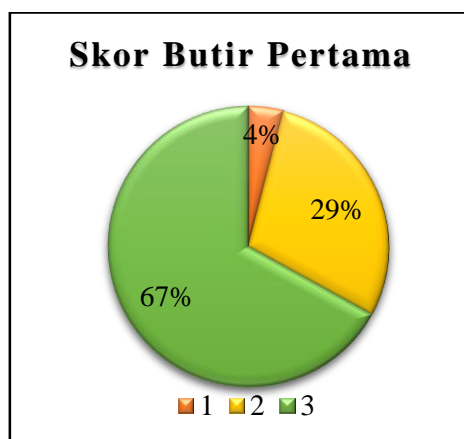
$$1 = \frac{4}{98} \times 100\% = \frac{400}{98} = 4,081 \text{ dibulatkan } 4\%$$

$$2 = \frac{28}{98} \times 100\% = \frac{2800}{98} = 28,571 \text{ dibulatkan } 29\%$$

$$3 = \frac{66}{98} \times 100\% = \frac{6600}{98} = 67,345 \text{ dibulatkan } 67\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, guru menggunakan APE yang berbeda disetiap tema 67%, guru menggunakan APE yang sama dalam dua tema 29% dan guru menggunakan APE yang sama secara monoton dalam satu semester 4%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.1



b. Skor butir kedua terkait dengan pengetahuan yang diajarkan

$$1 = -$$

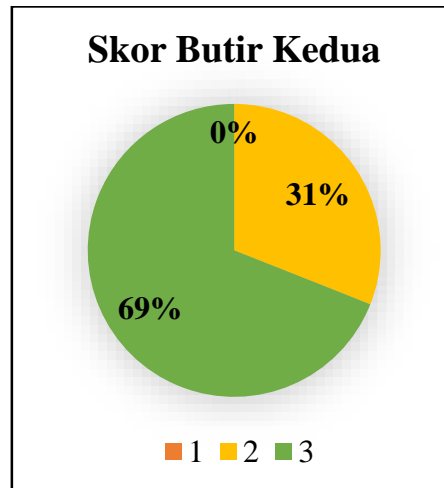
$$2 = \frac{32}{104} \times 100\% = \frac{3200}{104} = 30,769 \text{ dibulatkan } 31\%$$

$$3 = \frac{72}{104} \times 100\% = \frac{7200}{104} = 69,230 \text{ dibulatkan } 69\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, APE yang terkait dengan pengetahuan yang diajarkan 69%, APE yang kurang terkait dengan pengetahuan yang diajarkan 31%, dan APE yang kurang terkait dengan pengetahuan yang diajarkan 0%. Adapun hasil dari perhitungan

tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik diagram lingkaran sebagai berikut :

Gambar Diagram Lingkaran 4.2



c. Skor butir ketiga mampu meningkatkan kreativitas anak

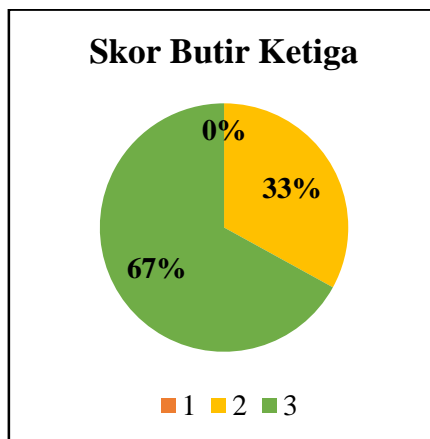
$$1 = -$$

$$2 = \frac{34}{103} \times 100\% = \frac{3400}{103} = 32,992 \text{ dibulatkan } 33\%$$

$$3 = \frac{69}{103} \times 100\% = \frac{6900}{103} = 66,990 \text{ dibulatkan } 67\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, APE yang mampu meningkatkan kreatifitas anak 67%, yang kurang mampu meningkatkan kreatifitas anak 33%, dan yang tidak mampu meningkatkan kreatifitas anak 0%. Adapun hasil dari perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik diagram lingkaran sebagai berikut :

Gambar Diagram Lingkaran 4.3



d. Skor butir keempat mengandung muatan atau nilai edukatif

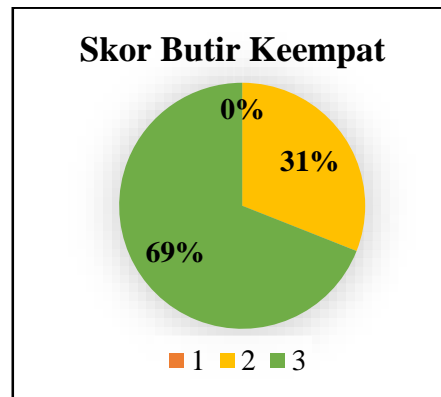
$$1 = -$$

$$2 = \frac{32}{104} \times 100\% = \frac{3200}{104} = 30,769 \text{ dibulatkan } 31\%$$

$$3 = \frac{72}{104} \times 100\% = \frac{7200}{104} = 69,230 \text{ dibulatkan } 69\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, APE mengandung nilai edukatif 69%, kurang mengandung nilai edukatif 31% dan hanya sebagai alat permainan 0%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.4



- e. Skor butir kelima anak terlihat aktif dalam menggunakan APE

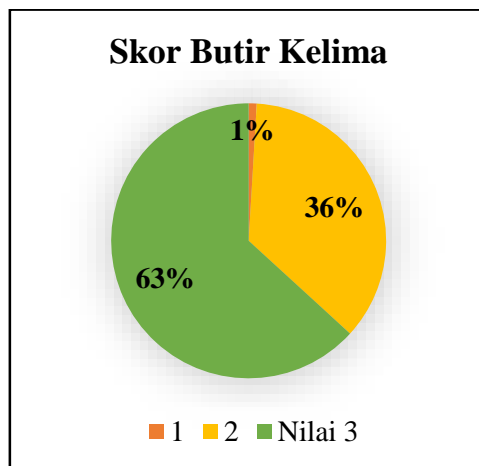
$$1 = \frac{1}{99} \times 100\% = \frac{100}{99} = 1,01 \text{ dibulatkan } 1\%$$

$$2 = \frac{38}{99} \times 100\% = \frac{3800}{99} = 38,383 \text{ dibulatkan } 38\%$$

$$3 = \frac{60}{99} \times 100\% = \frac{6000}{99} = 60,606 \text{ dibulatkan } 67\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, Anak aktif dalam menggunakan APE 67%, anak kurang aktif dalam menggunakan APE 38%, anak tidak aktif dalam menggunakan APE 1%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.5



f. Skor butir keenam membangun kreativitas anak

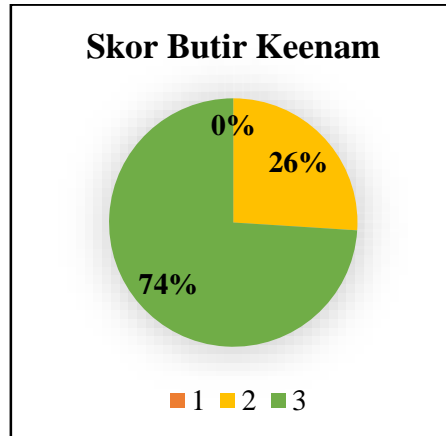
$$1 = -$$

$$2 = \frac{28}{106} \times 100\% = \frac{2800}{106} = 26,415 \text{ dibulatkan } 26\%$$

$$3 = \frac{78}{106} \times 100\% = \frac{7800}{106} = 73,584 \text{ dibulatkan } 74\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, APE membangun aktifitas anak 74%, APE kurang mampu membangun aktifitas anak 26%, APE tidak membangun aktifitas anak 0%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.6



g. Skor butir ketujuh mengembangkan kreativitas anak

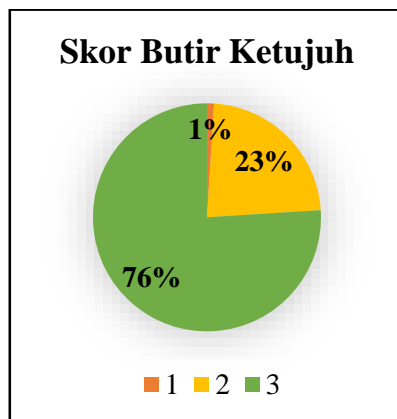
$$1 = \frac{1}{106} \times 100\% = \frac{100}{106} = 0,943 \text{ dibulatkan } 1\%$$

$$2 = \frac{24}{106} \times 100\% = \frac{2400}{106} = 22,641 \text{ dibulatkan } 23\%$$

$$3 = \frac{81}{106} \times 100\% = \frac{8100}{106} = 76,415 \text{ dibulatkan } 76\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, APE mngembangkan kreatifitas anak 76%, kurang mengembangkan kreatifitas anak 23%, dan APE tidak mengembangkan kreatifitas anak 1%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.7



- h. Skor butir kedelapan membuat APE dengan waktu yang singkat (kisaran 1-3 hari)

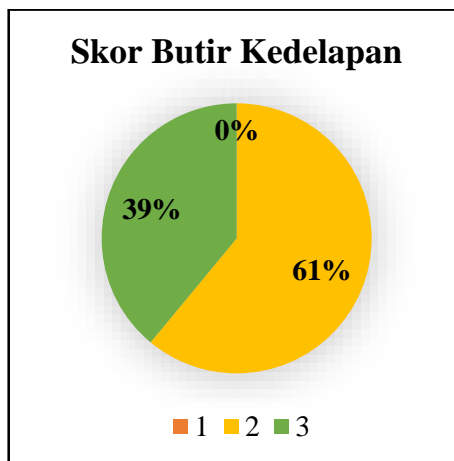
$$1 = -$$

$$2 = \frac{56}{92} \times 100\% = \frac{5600}{92} = 60,869 \text{ dibulatkan } 61$$

$$3 = \frac{36}{92} \times 100\% = \frac{3600}{106} = 39,130 \text{ dibulatkan } 39\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, guru mampu membuat APE dengan waktu satu hari 39%, guru mampu membuat APE dengan waktu dua hari 61%, serta guru yang mampu membuat APE dengan waktu tiga hari lebih 0%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.8



- i. Skor butir kesembilan guru membuat APE tidak dengan tenaga yang banyak atau mandiri

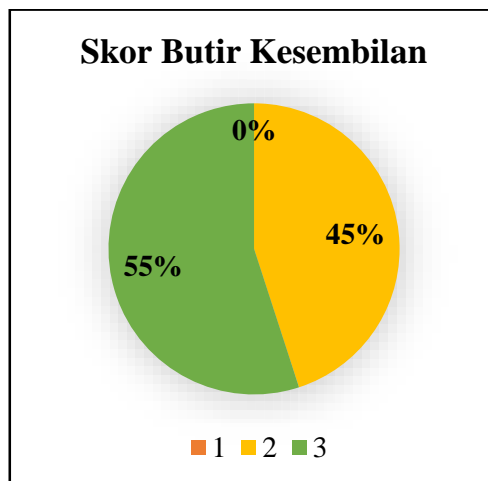
$$1 = -$$

$$2 = \frac{44}{98} \times 100\% = \frac{4400}{98} = 44,897 \text{ dibulatkan } 45\%$$

$$3 = \frac{54}{98} \times 100\% = \frac{5400}{98} = 55,102 \text{ dibulatkan } 55\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, guru mampu membuat APE secara mandiri 55%, guru mampu membuat APE dengan bantuan satu orang 45%, dan APE di buatkan orang lain 0%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.9



- j. Skor butir kesepuluh guru membuat APE dengan menghemat biaya dengan kisaran kurang dari Rp. 50.000,00

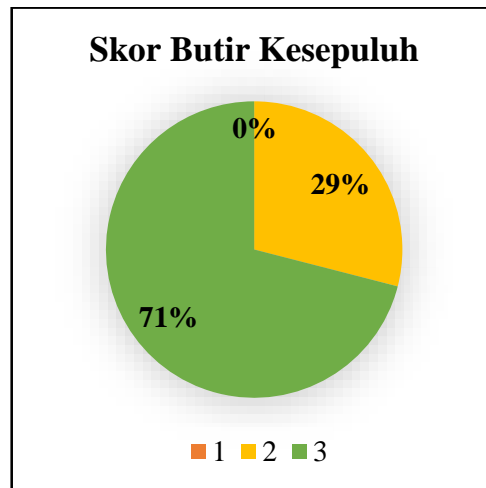
$$1 = -$$

$$2 = \frac{30}{105} \times 100\% = \frac{3000}{105} = 28,571 \text{ dibulatkan } 29\%$$

$$3 = \frac{75}{105} \times 100\% = \frac{7500}{105} = 71,428 \text{ dibulatkan } 71\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, guru membuat APE dengan biaya kurang dari lima puluh ribu 71%, guru mampu membuat APE dengan biaya lima puluh ribu sampai tujuh puluh ribu 29% serta guru yang mampu membuat APE dengan biaya lebih dari tujuh puluh ribu 0%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.10



k. Total skor butir kemampuan guru dalam mengembangkan APE

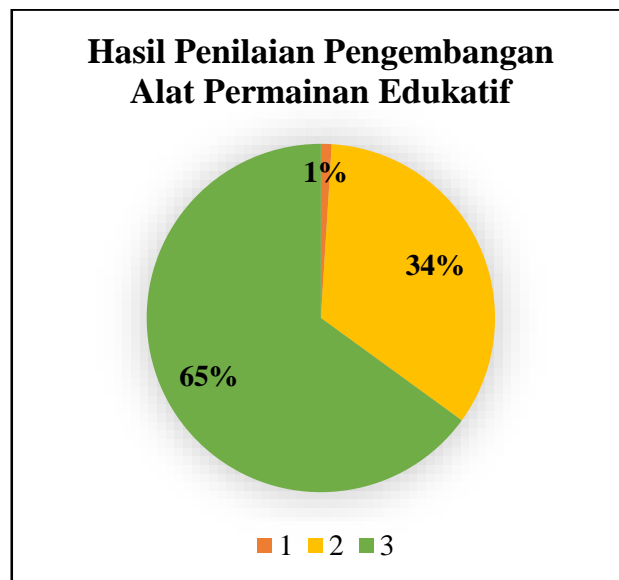
$$1 = \frac{6}{1015} \times 100\% = \frac{600}{1015} = 0,591 \text{ dibulatkan } 1\%$$

$$2 = \frac{346}{1015} \times 100\% = \frac{34600}{106} = 34,088 \text{ dibulatkan } 34\%$$

$$3 = \frac{663}{1015} \times 100\% = \frac{66300}{1015} = 65,320 \text{ dibulatkan } 65\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, bahwa guru yang mampu mengembangkan APE 65%, sedangkan guru yang kurang mampu mengembangkan APE 34%, serta guru yang tidak mampu membuat APE 1%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.11



Dari nilai diatas dapat disimpulkan nilai distribusi frekuensi

Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif :

Tabel 4.4

No	Nilai	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	Satu (1)	1%	Guru tidak mampu dalam mengembangkan APE
2	Dua (2)	34%	Guru kurang mampu mengembangkan APE
3	Tiga (3)	64%	Guru mampu mengembangkan APE

C. Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif di RA se Kecamatan Juwiring Klaten bahwa guru mampu mengembangkan Alat Permainan Edukatif sebab guru aktif mengikuti pelatihan atau *workshop* serta memiliki fasilitas

yang memadai. Data yang diperoleh skor tertinggi dapat dilihat nilai terbanyak terdapat di 3 dengan angka prosentase sebanyak 65% dalam arti guru mampu mengembangkan Alat Permainan Edukatif, sedangkan nilai 2 dengan angka prosentase 34% dalam arti guru kurang mampu dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif, hasil yang paling rendah terdapat di nilai 1 dengan angka prosentase 1% dalam arti guru tidak mampu mengembangkan Alat Permainan Edukatif.

1. Analisis Unit

Data dianalisis dengan analisis unit berikut :

Sebagian besar guru RA Sekecamatan Juwiring, berada pada kategori mampu Mengembangkan Alat Permainan Edukatif dengan prosentase 65%. Dengan jumlah responden 40 guru. Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif berada pada rata-rata skor 25,475. Sedangkan untuk nilai tengahnya berada pada skor 26,784, dan skor yang sering muncul ialah 28,3, serta untuk standar deviasi yang diperoleh berada pada nilai 1,628.

Data terbesar terletak pada interval 27-28 dengan yang berjumlah 14 guru. Sehingga dapat dikatakan bahwa mayoritas Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah mampu.

2. Hasil analisis data dari perhitungan jawaban responden dari tiap butir pernyataan
 - a. Butir pertama dari 40 responden, jika dijumlah dengan hasil 98. Dari 4 guru yang menjawab tidak mampu dengan nilai 1 dihitung menggunakan prosentase 4%, kemudian dari 28 guru menjawab kurang mampu dengan nilai 2 dihitung menggunakan prosentase 29% sedangkan dari 66 guru menjawab mampu dengan nilai 3 jika dihitung menggunakan prosentase 67% atas pernyataan “Menghasilkan sesuatu yang baru”.
 - b. Butir kedua dari 40 responden jika dijumlah dengan hasil 104. Dari 32 guru yang menjawab kurang mampu dengan nilai 2 dihitung menggunakan prosentase 31% sedangkan dari 72 guru menjawab mampu dengan nilai 3 jika dihitung prosentase 69% atas pernyataan “Terkait dengan pengetahuan yang diajarkan”.
 - c. Butir ketiga dari 40 responden jika dijumlah dengan hasil 103. Dari 34 guru yang menjawab kurang mampu dengan nilai 2 dihitung menggunakan prosentase 33% sedangkan dari 69 guru yang menjawab mampu dengan nilai 3 jika dihitung menggunakan prosentase 67% atas pernyataan “Mampu meningkatkan kreativitas anak”.
 - d. Butir keempat dari 40 responden jika dijumlah dengan hasil 104. Dari 32 guru menjawab kurang mampu dengan nilai 2 dihitung menggunakan prosentase 31% sedangkan 72 guru menjawab

mampu dengan nilai 3 jika dihitung menggunakan prosentase menjadi 69% atas pernyataan “Mengandung muatan atau nilai edukatif”.

- e. Butir kelima dari 40 responden jika dijumlah dengan hasil 99. Dari 1 guru menjawab tidak mampu dengan nilai 1 dihitung menggunakan prosentase 1%, kemudian dari 38 guru menjawab kurang mampu dengan nilai 2 dihitung menggunakan prosentase 38%, sedangkan dari 60 guru menjawab mampu dengan nilai 3 jika dihitung menggunakan prosentase menjadi 67% atas pernyataan “Anak terlihat aktif dalam menggunakan APE”.
- f. Butir keenam dari 40 responden jika dijumlah dengan hasil 106. Dari 28 guru menjawab kurang mampu dengan nilai 2 dihitung menggunakan prosentase 26% kemudian dari 78 guru yang menjawab mampu dengan nilai 3 jika dihitung menggunakan prosentase menjadi 74% atas pernyataan “Membangun kreatifitas anak”.
- g. Butir ketujuh dari 40 responden jika dijumlah dengan hasil 106. Dari 1 guru menjawab tidak mampu dengan nilai 1 dihitung menggunakan prosentase 1%, kemudian dari 24 guru yang menjawab kurang mampu dengan nilai 2 dihitung menggunakan prosentase 23%, sedangkan dari 81 guru menjawab mampu dengan nilai 3 jika dihitung menggunakan prosentase menjadi 76% atas pernyataan “Mengembangkan kreatifitas anak”.

- h. Butir kedelapan dari 40 responden jika dijumlah dengan hasil 92. Dari 56 guru yang menjawab kurang mampu dengan nilai 2 jika dihitung menggunakan prosentase 61% sedangkan dari 36 guru menjawab mampu dengan nilai 3 jika dihitung menggunakan prosentase 39% atas pernyataan “Membuat APE dengan waktu yang singkat (kisaran 1-3hari)”.
- i. Butir kesembian dari 40 responden jika dijumlah dengan hasil 98. Dari 44 guru yang menjawab kurang mampu dengan nilai 2 jika dihitung menggunakan prosentase 45% kemudian dari 54 guru menjawab mampu dengan nilai 3 jika dihitung menggunakan prosentase menjadi 55% atas pernyataan “Guru membuat APE dengan tenaga yang banyak atau mandiri”.
- j. Butir kesepuluh dari 40 responden jika dijumlah dengan hasil 105. Dari 30 guru menjawab kurang mampu dengan nilai 2 jika dihitung menggunakan prosentase 29% sedangkan dari 75 guru menjawab mampu dengan nilai 3 jika dihitung menggunakan prosentase menjadi 71% atas pernyataan “Guru membuat APE dengan menghemat biaya (kurang dari 50.000)”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif di RA Sekecamatan Juwiring 2019/2020 pendidik di RA se Kecamatan Juwiring dalam kategori mampu 65% , kurang mampu 34% dan tidak mampu 1% dengan nilai rata-rata (mean) 25,475. Karena tidak semua pendidik diberikan fasilitas oleh kepala sekolah tetapi pendidik RA Se Kecamatan Juwiring mengikuti pelatihan pembekalan untuk menambah wawasan mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE). Selain itu pendidik juga memiliki strategi untuk mengembangkan ketrampilan dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media sarana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat diberikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Adapun saran-saran tersebut adalah :

1. Bagi Pendidik

Diharapkan pendidik memberikan pembelajaran yang mudah di pahami anak didik serta melibatkan anak untuk aktif dalam kegiatan

belajar. Sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan, salah satu metode yang dapat digunakan adalah menggunakan Alat Permainan Edukatif. Metode ini memfasilitasi anak untuk berperan aktif serta tidak membuat anak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan belajar.

2. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan kepada kepala sekolah untuk memberikan fasilitas kepada pendidik untuk membuat Alat Permainan Edukatif sebagai sarana prasarana pembelajaran. Sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan secara maksimal.

3. Bagi Peneliti Lain

Saran bagi peneliti lain diharapkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dapat ditelaah lebih lanjut mengenai Alat Permainan Edukatif serta dapat menjadi bahan referensi sehingga dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi.

4. Bagi Anak

Diharapkan semoga berguna untuk mengembangkan potensi anak dan membuat suasana pembelajaran lebih menarik sehingga ada tidak mudah bosan serta mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Almi, Riris dkk. 2017. *Kompetensi Guru PAUD Berkualitas Akademik*. Purwokerto.
- Aprilia Kartika. 2016. *Penggunaan APE Dalam Mengenal Huruf*. Lampung.
- Arifin. 2017. *Upaya Diri Menjadi Guru Profesional*. Bandung. Alfabeta
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Aziz Saifudin. 2017. *Srategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Kalimedia.
- Departemen Pendidikan Nasional.2005.Undang-undang No 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No 2 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Eliyawati Cucu, 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Keguruan Tinggi.
- Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Fentina Rahmi. 2017. *Hubungan Pengetahuan Guru Tentang Manajemen Pelajaran Dengan Kinerja Guru*. Medan
- Hijriati. 2017. *Peran dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreatifitas Anak Uasia Dini*. Aceh
- Hoetomo. 2008. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya. Mitra Pelajar.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Khomarudin Rochmad.2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta.
- Kunandar. 2008. *Langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta. Rajawali Pers. .
- Mufarokah Anissatul.2009. *Kompetensi Pedagogik Taman Kanak-kanak*. Tarakan
- Mulyasa E. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya..

- Ardy Novan. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta. PENERBIT GAVA MEDIA
- Peraturan Pemerintah. 2005. No 19 Tahun 2005 Tentang Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Peraturan Pemerintah. 2013. Undang-undang No 20 Tahun 2013 pasal 1 ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Permendikbud RI. 2014. No 137 Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pasal 1 Ayat 6
- Permendikbud RI. 2014. No 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendiknas. 2007. No 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar.
- Purwanto. 2012. *Instrumen Penilaian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Rochyadi Imam. 2014. *Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD Melalui Pendidikan Dan Pelatihan Guru*. Bandung
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Untuk AUD*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Anak Usia Dini)*. PT Grasindo. Jakarta.
- Suharsimi, Arikunto. 1996. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sujerweni, Wiratna dkk. 2011. *Stastitika untuk Penelitian*. Yogyakarta. Graha Bumi.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta. Kencana Prenada Media Groub.
- Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta. Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- S.Tedjasaputra, Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta:PT Grasindo.

- Wibowo. 2007. *Manajeme Kinerja*. Edisi ketiga. Jakarta. PT Raja Grafinda Prasada.
- Wijaya cece. 1991. *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Zaman Badrun. 2010. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Taman Kanak-kanak*. Universitas Indonesia.

Lampiran I

Nama Penilai :

Nama Guru Pembuat APE :

Instansi :

Hari/Tanggal :

Instrumen Penilaian Pengembangan Alat Permainan Edukatif Guru RA di Kecamatan Juwiring

Table 5.1

No	Prinsip – prinsip Alat Permainan Edukatif	Indikator	Skor		
			1	2	3
1	Produktifitas	a. Menghasilkan sesuatu yang baru			
		b. Terkait dengan pengetahuan yang diajarkan			
2	Aktifitas	a. Mampu meningkatkan kreativitas anak			
		b. Mengandung muatan atau nilai edukatif			
		c. Anak terlihat aktif dalam menggunakan APE			
3	Kreativitas	a. Membangun kreativitas anak			
		b. Mengembangkan kreativitas anak			
4	Efektifitas	a. Membuat APE dengan waktu yang singkat kisaran 1-3 hari			
		b. Guru membuat APE tidak dengan membutuhkan tenaga yang banyak atau mandiri			
		c. Guru membuat APE dengan menghemat biaya kurang dari 50ribu			

Kepala Sekolah Yang Menilai

NIP:

Lampiran II

Hasil Penelitian Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif di RA Se Kecamatan Juwiring Klaten

Table 5.2

No	Nama Responden	Butir Pernyataan										Total Butir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ani Fatimah, S.Pd	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	23
2	Anik Wahyuni, S.Pd	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21
3	Arbety Wulantika	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	25
4	Ayu Utami, S.Pd	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
5	Deni Vidiyawati, S.Pd	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	27
6	Dewi Erna Wilis	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28
7	Dina Maryuni	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	Dwi Astanti, S.Pd	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	27
9	Endang Amini, S.Pd, AUD	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
10	Endang Winarsih, S.Pd, AUD	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	27
11	Endang S.W, S.Pd, AUD	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
12	Fitri Arfiani Kurnaningrum, S.Pd	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	28
13	Indah Widyastuti Ningrum, S.Pd	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	27
14	Indri Widiyanti, SE	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	27
15	Ira Monika S	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
16	Ita Kurnia	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	26

17	Lilik Ariyati, S.Pd, AUD	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	20
18	Nanik Syaningsih, S,Pdi	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	23
19	Nur Afifah, S,Pd	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	26
20	Nur KasnawatI, S.Pdi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
21	Nikmatul Hanik	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	27
22	Nurul Hidayah F.A, S.Pdi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
23	Maryuni, S.Pd	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
24	Risala Tunaini	1	2	2	3	1	2	1	2	2	3	19
25	Rohmatun Najah, S.Pdi	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	22
26	Sabar Sutrisni, SE	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	27
27	Sentit Yuni Dwikari, SE	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	23
28	Siska Verayani, S.Pd	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	28
29	Siti Mahmudah, S.Pd	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21
30	Siti Zubaidah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
31	Sri Rohmani, S.Pd	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
32	Sri Wahyuni, S.Pd, AUD	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
33	Sri Yamti, S.Pd, AUD	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
34	Sudarni, S.Pd	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	27
35	Sukiyem, S.Pd	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	27
36	Suparti	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24
37	Suwarti	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	25

38	Syamsiyatun Nur Hasanah, S.Pd, AUD	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
39	Hanik, S.Pd	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	27
40	Umi Maimunah, S.Pd	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
	Total	98	104	103	104	99	106	106	92	98	105	1015

Menghitung Analisis Perbutir

Distribusi Frekuensi Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif

Nilai 1 = Tidak Mampu

Nilai 2 = Kurang Mampu

Nilai 3 = Mampu

1) Skor Persentase

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

a. Skor butir pertama menghasilkan sesuatu yang baru

$$1 = \frac{4}{98} \times 100\% = \frac{400}{98} = 4,081 \text{ dibulatkan } 4\%$$

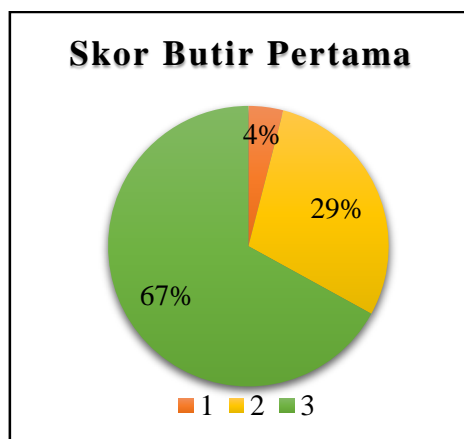
$$2 = \frac{28}{98} \times 100\% = \frac{2800}{98} = 28,571 \text{ dibulatkan } 29\%$$

$$3 = \frac{66}{98} \times 100\% = \frac{6600}{98} = 67,345 \text{ dibulatkan } 67\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, guru menggunakan APE yang berbeda disetiap tema 67%, guru menggunakan APE yang sama dalam dua tema 29% dan guru menggunakan APE yang sama secara monoton dalam satu semester

4%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.1



b. Skor butir kedua terkait dengan pengetahuan yang diajarkan

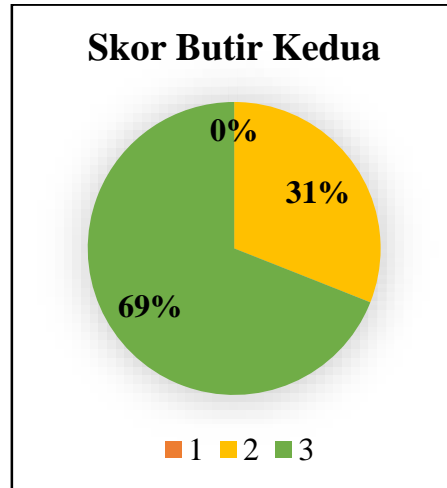
$$1 = -$$

$$2 = \frac{32}{104} \times 100\% = \frac{3200}{104} = 30,769 \text{ dibulatkan } 31\%$$

$$3 = \frac{72}{104} \times 100\% = \frac{7200}{104} = 69,230 \text{ dibulatkan } 69\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, APE yang terkait dengan pengetahuan yang diajarkan 69%, APE yang kurang terkait dengan pengetahuan yang diajarkan 31%, dan APE yang kurang terkait dengan pengetahuan yang diajarkan 0%. Adapun hasil dari perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik diagram lingkaran sebagai berikut :

Gambar Diagram Lingkaran 4.2



c. Skor butir ketiga mampu meningkatkan kreativitas anak

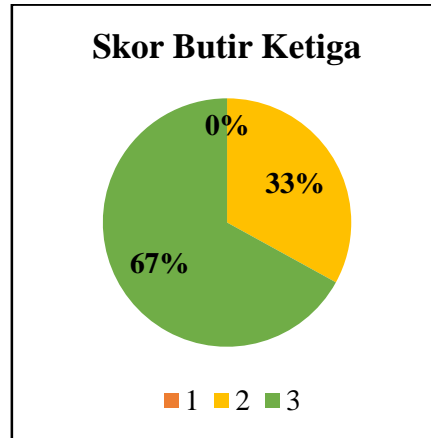
$$1 = -$$

$$2 = \frac{34}{103} \times 100\% = \frac{3400}{103} = 32,692 \text{ dibulatkan } 33\%$$

$$3 = \frac{69}{103} \times 100\% = \frac{6900}{103} = 66,900 \text{ dibulatkan } 67\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, APE yang mampu meningkatkan kreatifitas anak 67%, yang kurang mampu meningkatkan kreatifitas anak 33%, dan yang tidak mampu meningkatkan kreatifitas anak 0%. Adapun hasil dari perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik diagram lingkaran sebagai berikut :

Gambar Diagram Lingkaran 4.3



d. Skor butir keempat mengandung muatan atau nilai edukatif

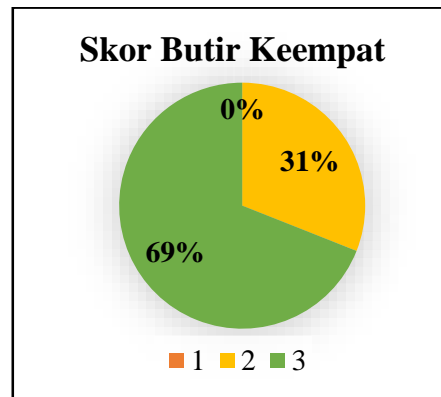
$$1 = -$$

$$2 = \frac{32}{104} \times 100\% = \frac{3200}{104} = 30,769 \text{ dibulatkan } 31\%$$

$$3 = \frac{72}{104} \times 100\% = \frac{7200}{104} = 69,230 \text{ dibulatkan } 69\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, APE mengandung nilai edukatif 69%, kurang mengandung nilai edukatif 31% dan hanya sebagai alat permainan 0%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.4



- e. Skor butir kelima anak terlihat aktif dalam menggunakan APE

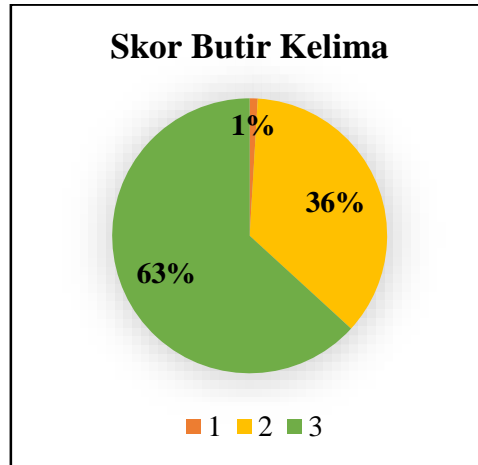
$$1 = \frac{1}{99} \times 100\% = \frac{100}{99} = 1,01 \text{ dibulatkan } 1\%$$

$$2 = \frac{38}{99} \times 100\% = \frac{3800}{99} = 38,383 \text{ dibulatkan } 38\%$$

$$3 = \frac{60}{99} \times 100\% = \frac{6000}{99} = 60,606 \text{ dibulatkan } 67\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, Anak aktif dalam menggunakan APE 67%, anak kurang aktif dalam menggunakan APE 38%, anak tidak aktif dalam menggunakan APE 1%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.5



f. Skor butir keenam membangun kreativitas anak

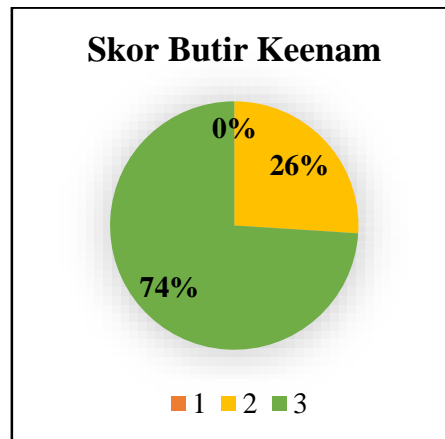
$$1 = -$$

$$2 = \frac{28}{106} \times 100\% = \frac{2800}{106} = 26,415 \text{ dibulatkan } 26\%$$

$$3 = \frac{78}{106} \times 100\% = \frac{7800}{106} = 73,584 \text{ dibulatkan } 74\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, APE membangun aktifitas anak 74%, APE kurang mampu membangun aktifitas anak 26%, APE tidak membangun aktifitas anak 0%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.6



g. Skor butir ketujuh mengembangkan kreativitas anak

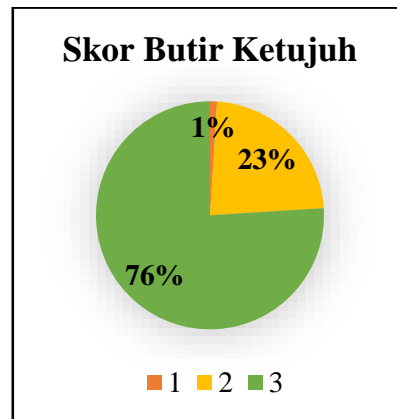
$$1 = \frac{1}{106} \times 100\% = \frac{100}{106} = 0,943 \text{ dibulatkan } 1\%$$

$$2 = \frac{24}{106} \times 100\% = \frac{2400}{106} = 22,641 \text{ dibulatkan } 23\%$$

$$3 = \frac{81}{106} \times 100\% = \frac{8100}{106} = 76,415 \text{ dibulatkan } 76\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, APE mngembangkan kreatifitas anak 76%, kurang mengembangkan kreatifitas anak 23%, dan APE tidak mengembangkan kreatifitas anak 1%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.7



- h. Skor butir kedelapan membuat APE dengan waktu yang singkat (kisaran 1-3 hari)

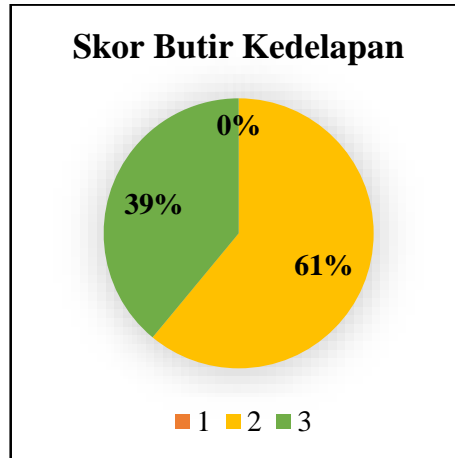
$$1 = -$$

$$2 = \frac{56}{92} \times 100\% = \frac{5600}{92} = 60,869 \text{ dibulatkan } 61$$

$$3 = \frac{36}{92} \times 100\% = \frac{3600}{106} = 39,130 \text{ dibulatkan } 39\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, guru mampu membuat APE dengan waktu satu hari 39%, guru mampu membuat APE dengan waktu dua hari 61%, serta guru yang mampu membuat APE dengan waktu tiga hari lebih 0%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.8



- i. Skor butir kesembilan guru membuat APE tidak dengan tenaga yang banyak atau mandiri

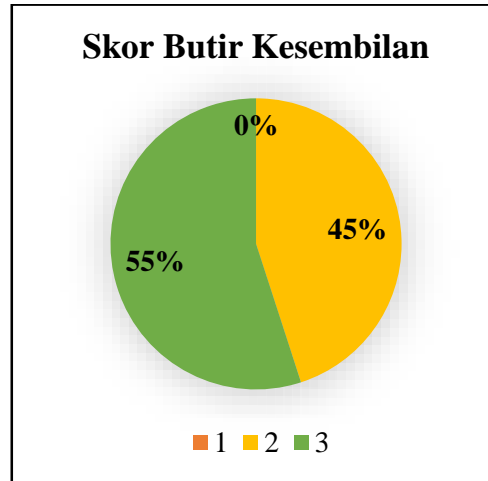
$$1 = -$$

$$2 = \frac{44}{98} \times 100\% = \frac{4400}{98} = 44,897 \text{ dibulatkan } 45\%$$

$$3 = \frac{54}{98} \times 100\% = \frac{5400}{98} = 55,102 \text{ dibulatkan } 55\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, guru mampu membuat APE secara mandiri 55%, guru mampu membuat APE dengan bantuan satu orang 45%, dan APE di buatkan orang lain 0%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.9



- j. Skor butir kesepuluh guru membuat APE dengan menghemat biaya dengan kisaran kurang dari Rp. 50.000,00

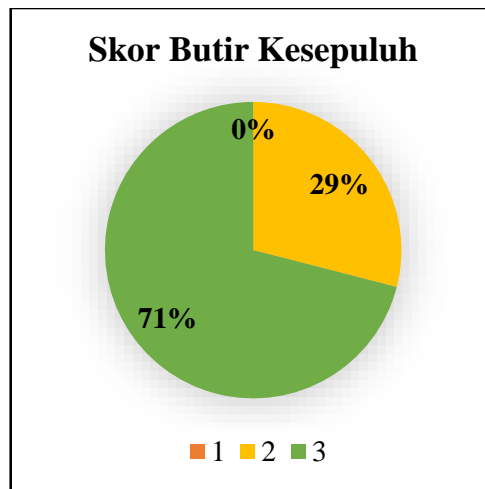
$$1 = -$$

$$2 = \frac{30}{105} \times 100\% = \frac{3000}{105} = 28,571 \text{ dibulatkan } 29\%$$

$$3 = \frac{75}{105} \times 100\% = \frac{7500}{105} = 71,428 \text{ dibulatkan } 71\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, guru membuat APE dengan biaya kurang dari lima puluh ribu 71%, guru mampu membuat APE dengan biaya lima puluh ribu sampai tujuh puluh ribu 29% serta guru yang mampu membuat APE dengan biaya lebih dari tujuh puluh ribu 0%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.10



k. Total skor butir kemampuan guru dalam mengembangkan APE

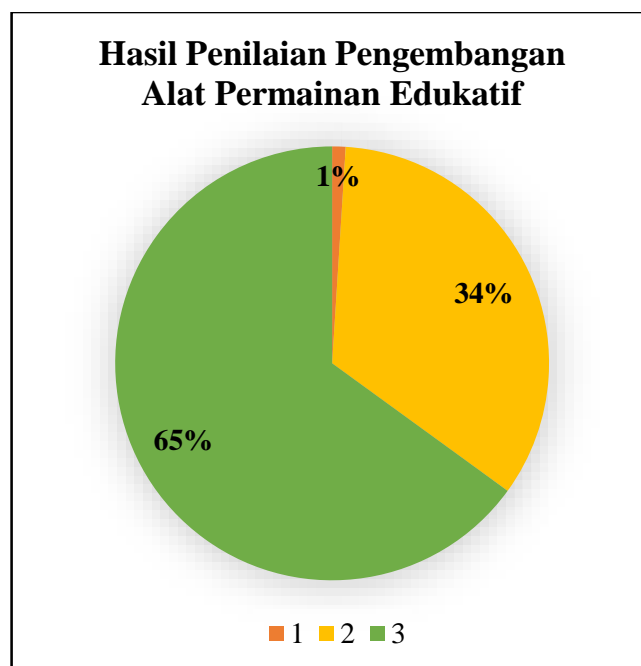
$$1 = \frac{6}{1015} \times 100\% = \frac{600}{1015} = 0,591 \text{ dibulatkan } 1\%$$

$$2 = \frac{346}{1015} \times 100\% = \frac{34600}{1015} = 34,088 \text{ dibulatkan } 34\%$$

$$3 = \frac{663}{1015} \times 100\% = \frac{66300}{1015} = 65,320 \text{ dibulatkan } 65\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan, bahwa guru yang mampu mengembangkan APE 65%, sedangkan guru yang kurang mampu mengembangkan APE 34%, serta guru yang tidak mampu membuat APE 1%. Adapun hasil perhitungan tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk grafik lingkaran sebagai berikut:

Gambar Diagram Lingkaran 4.11



Dari nilai diatas dapat disimpulkan nilai distribusi frekuensi Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif :

Tabel 4.4

No	Nilai	Frekuensi Relatif (%)	Kategori
1	Satu (1)	1%	Guru tidak mampu dalam mengembangkan APE
2	Dua (2)	34%	Guru kurang mampu mengembangkan APE
3	Tiga (3)	65%	Guru mampu mengembangkan APE

Menghitung Analisis Unit

A. Menyusun Interval

1) Jumlah kelas

$$\begin{aligned} K &= 1+3,3 \log n \\ &= 1+3,3 \log(40) \\ &= 1+5,286 \\ &= 6,286 \text{ dibulatkan ke } 6 \end{aligned}$$

2) Rentang Data

$$\begin{aligned} R &= \text{Data Terbesar}-\text{Data Terkecil} \\ &= 30-19 \\ &= 11 \end{aligned}$$

3) Panjang Interval (p)

$$P = R : K = 11 : 6 = 1,8 \text{ dibulatkan ke } 2$$

Tabel 4.1

NO	Kelas Interval	F	Nilai Tengah (xi)	Frakuensi Relatif %	Kategori
1	19-20	6	19,5	15	Tidak Mampu
2	21-22	4	21,5	10	
3	23-24	4	23,5	10	Kurang Mampu
4	25-26	4	25,5	10	
5	27-28	14	27,5	35	Mampu
6	29-30	8	29,5	20	
	Jumlah	40		100	

B. Analisis Unit

1) Analisis Mengembangkan Alat Permainan Edukatif

Tabel Perhitungan nilai mean

Tabel 5.3

NO	Kelas Interval	F	Nilai Tengah (xi)	Fi X xi
1	19-20	6	19,5	117
2	21-22	4	21,5	86
3	23-24	4	23,5	94
4	25-26	4	25,5	102
5	27-28	14	27,5	385
6	29-30	8	29,5	236
	Jumlah	40		1019

$$1. \text{ Me} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{1019}{40} = 25,475$$

2. Nilai Median

$$\text{Md} = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

$$\text{Md} = 26,5 + 2 \left(\frac{20 - 18}{14} \right)$$

$$\text{Md} = 26,5 + 2 (0,142)$$

$$\text{Md} = 26,5 + 0,284$$

$$\text{Md} = 26,784$$

3. Nilai Modus

$$\text{Mo} = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$\text{Mo} = 26,5 + 2 \left(\frac{10}{10 + 6} \right)$$

$$\text{Mo} = 26,5 + 2 (0,625)$$

$$\text{Mo} = 26,5 + 1,25$$

$$\text{Mo} = 27,75$$

4. Standar Deviasi

Tabel 4.2

NO	Kelas Interval	F	Nilai Tengah (xi)	Fi X xi	xi- \bar{x}	(xi - \bar{x}) ²	f(xi - \bar{x}) ²
1	19-20	6	19,5	117	-5,975	35,700	214,2
2	21-22	4	21,5	86	-3,975	15,800	63,2
3	23-24	4	23,5	94	-1,975	3,900	15,6
4	25-26	4	25,5	102	0,025	0,625	2,5
5	27-28	14	27,5	385	2,025	4100	57,4
6	29-30	8	29,5	236	4,025	16,200	129,6
	Jumlah			1019			482,5

$$S = \sqrt{\frac{\sum f(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{482,5}{40-1}} = \sqrt{12,371} = 3,517$$