

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENGEMBANGAN NILAI AGAMA MATERI SHALAT MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) PADA PESERTA DIDIK KELOMPOK B TK DWP TROMPOASRI

Lutfiyah

TK DWP Trompoasri, Jabon, Sidoarjo

E-mail: lutfiyah@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to improve learning outcomes for the development of religious values in prayer material through the Educational Game Tool (EGT) for group B students DWP Trompoasri Kindergarten. This study used Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis & Mc Taggart model through repeated cycles including planning, implementing action, observing, and reflecting. The research subjects were students in group B totaling 23 respondents. Data collection techniques using test techniques, observation, field notes, and documentation. Data analysis techniques used quantitative and qualitative techniques. The results showed that the learning outcomes of the development of religious values in the prayer material of group B students in the pre-cycle were 43%, increased in cycle I by 74%, and increased significantly in cycle II by 91%. The conclusion is that the use of Educational Game Tools (APE) can improve learning outcomes in the development of religious values in prayer material for group B students at DWP Trompoasri Kindergarten.

Keywords: Learning Outcomes, Development of Religious Values, Educational Game Tools (EGT)

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat melalui Alat Permainan Edukatif (APE) pada peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc Taggart melalui siklus berulang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian adalah peserta didik kelompok B berjumlah 23 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B pada pra siklus sebesar 43%, meningkat pada siklus I sebesar 74%, dan meningkat secara signifikan pada siklus II sebesar 91%. Kesimpulannya bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pengembangan Nilai Agama, Alat Permainan Edukatif (APE)

I. PENDAHULUAN

Dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 5 Ayat 2 menyatakan bahwa Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar

untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.

Pada penjelasan tersebut, program pengembangan nilai agama dan moral erat kaitannya dengan budi pekerti seorang anak

dan kemauan melaksanakan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan program pengembangan nilai agama dan moral di TK merupakan pondasi yang kokoh dan sangat penting keberadaannya, dan jika hal ini akan tertanam dan terpatrit dengan baik dalam setiap insan sejak dini, hal tersebut merupakan awal yang baik bagi pendidikan anak untuk menjalani pendidikan selanjutnya.

Sebagaimana Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 menyatakan bahwa nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain. Lebih lanjut menurut Supartini dan Wati (2015) menjelaskan bahwa perkembangan nilai-nilai agama dan moral berkaitan dengan cara anak mengenal, menirukan, dan mencontoh berbagai aktivitas keagamaan yang dilakukan dan distimulasikan oleh orang-orang dewasa yang ada di lingkungannya serta sifat-sifat keagamaan yang menyertainya, sesuai dengan agama dan keyakinan yang dianutnya.

Menurut Ernest Harms (dalam Gunarti, dkk., 2014) perkembangan agama Anak Usia Dini (AUD) berada pada tahap *The fairy tale stage* (tingkat dongeng). Tingkat ini dimulai pada anak yang berusia 3-6 tahun. Pada tingkat ini konsep mengenai Tuhan lebih banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi. Pada tingkat perkembangan ini seakan-akan anak-anak menghayati konsep ketuhanan itu kurang masuk akal, hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya. Kehidupan masa ini masih banyak dipengaruhi

kehidupan fantasi sehingga dalam menanggapi agama pun anak masih menggunakan konsep fantasi yang diliputi oleh dongeng-dongeng yang kurang masuk akal. Lebih lanjut Menurut Ardy (2014), standar tingkat pencapaian perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini 5-6 tahun meliputi 1) Mengenal agama yang dianut; 2) Membiasakan diri beribadah; 3) Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb); 4) Membedakan perilaku baik dan buruk; 5) Mengenal ritual dan hari besar agama; 6) Menghormati agama orang lain.

Dari penjelasan tersebut, dengan diberikannya pendidikan nilai agama dan moral sejak usia dini, diharapkan pada tahap perkembangan selanjutnya anak akan mampu membedakan baik buruk, benar salah, sehingga ia dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-harinya. Ini akan berpengaruh pada mudahnya anak diterima di masyarakat sekitarnya dalam hal bersosialisasi. Dalam perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini harus dilakukan dengan tepat. Jika hal ini tidak bisa dicapai, maka pesan moral yang akan disampaikan "orang tua" kepada anak menjadi terlambat. Pengembangan nilai agama dan moral dapat dilakukan melalui metode permainan dan penggunaan alat permainan edukatif. Dengan penggunaan metode dan alat peraga yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak.

Setelah dilakukan tes awal terhadap hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri masih di bawah kriteria ketuntasan yang dikehendaki. Nilai rata-rata secara klasikal sebesar 58 yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) yaitu berada pada rentang nilai 55. Secara klasikal persentase ketuntasan belajar dari

23 peserta didik terdapat 43% atau ada 10 peserta didik yang sudah tuntas belajar, sedangkan terdapat 57% atau ada 13 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal peserta didik tidak tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 43% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki sebesar 85%.

Penyebab nilai ketuntasan belajar peserta didik masih di bawah ketuntasan minimal dapat diidentifikasi bahwa sebagian peserta didik belum mampu memahami gerakan shalat, menghafal bacaan shalat, serta belum terampil dalam mempraktikkan gerakan shalat. Hal ini disebabkan karena pengembangan nilai agama materi shalat yang dilakukan oleh guru sudah dilaksanakan namun belum optimal. Penggunaan dan pemanfaatan alat permainan untuk menunjang kegiatan pengembangan nilai agama materi shalat masih minim. Kegiatan pengembangan nilai agama materi shalat belum optimal dan belum dikemas dalam bentuk permainan yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang antusias dalam menirukan gerakan shalat. Hal inilah yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar shalat peserta didik.

Berdasarkan permasalahan seperti yang dikemukakan di atas, penulis memilih alternatif tindakan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri. Mengingat pentingnya pengembangan nilai agama materi shalat selanjutnya, maka sebagai guru perlu menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik untuk melatih pengembangan nilai agama materi shalat sesuai dengan kurikulum pembelajaran di

TK. Kegiatan pembelajaran yang menarik tentu akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman. Salah satu kegiatan yang menarik bagi peserta didik adalah melalui kegiatan bermain dalam bentuk permainan. Kegiatan pengembangan yang dilakukan dalam bentuk permainan tentu akan membuat peserta didik lebih tertarik, senang, dan tidak cepat bosan saat belajar di TK sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik akan semakin meningkat.

Alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Depdiknas, 2010). Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran peserta didik di TK. Ketersediaan alat permainan edukatif tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran peserta didik secara efektif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Pemilihan alat permainan edukatif sebagai alternatif pemecahan masalah dalam penelitian ini dikarenakan memiliki beberapa manfaat. Hal ini sesuai pendapat Zaman dan Hernawan (2014) bahwa APE memiliki berbagai manfaat dalam mendukung proses pembelajaran 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 anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Lebih lanjut menurut Sudono (2012), ada beberapa manfaat APE antara lain: 1) Mengajar menjadi lebih mudah dan cepat diterima anak; 2) Melatih konsentrasi anak; 3) Mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat; 4) Membangkitkan emosi; 5) Menambah daya ingat; 6) Menjamin atmosfer pembelajaran yang kondusif.

Dalam penelitian ini, alat peraga edukatif yang dipilih yaitu APE gerakan shalat. Penggunaan APE gerakan shalat bertujuan agar peserta didik mampu memahami gerakan-gerakan shalat dan melatih keterampilan dalam menirukan gerakan shalat. Dengan adanya APE gerakan shalat, diharapkan hasil belajar shalat peserta didik kelompok B semakin meningkat.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat melalui Alat Permainan Edukatif (APE) pada peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wardani dan Wihardit (2014), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Lebih lanjut Wardani dan Wihardit (2014) menjelaskan bahwa ada beberapa karakteristik PTK antara lain: 1) Adanya masalah dalam PTK dipicu oleh munculnya kesadaran pada diri guru bahwa praktik yang dilakukannya selama ini di kelas mempunyai masalah yang perlu diselesaikan; 2) *Self-reflective inquiry*, atau

penelitian melalui refleksi diri, merupakan ciri PTK yang paling esensial; 3) Penelitian tindakan kelas dilakukan di dalam kelas, sehingga fokus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran berupa perilaku guru dan siswa dalam melakukan interaksi; 4) Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran.

Model PTK dipilih oleh penulis selaku guru kelas kelompok B dikarenakan adanya permasalahan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri masih di bawah kriteria yang dikehendaki. Oleh karena itu, dipilih alternatif tindakan digunakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan alat permainan edukatif. Dalam penelitian ini, model PTK yang dipilih yaitu model Kemmis & Mc Taggart (Arikunto, 2010) meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tindakan penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat tahap secara berulang.

Subjek penelitian ini adalah peserta kelompok B TK DWP Trompoasri Tahun Pelajaran 2015-2016, dengan jumlah 23 peserta didik yang terdiri dari 12 laki-laki dan 11 perempuan. Lokasi penelitian berada di TK DWP Trompoasri tepatnya berada di Jalan A. Yani No. 1 Desa Trompoasri Kecamatan Jabon Kabupaten Sidoarjo. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2015-2016 bulan Juli sampai dengan September 2015.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik tes dalam bentuk tes tulis dan praktik hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat. Teknik tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pengembangan

nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B setelah diterapkan APE. Sedangkan teknik tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi digunakan untuk mengetahui proses pengembangan nilai agama materi shalat menggunakan APE yang telah direncanakan pada tiap siklus.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari analisis nilai hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat menggunakan APE pada peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri. Langkah-langkah pengolahan data kuantitatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Menentukan nilai akhir hasil belajar peserta didik.

$$NA = \frac{\sum X}{M}$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

X = Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

M = Jumlah keseluruhan skor maksimal (Djamarah, 2012)

2. Menentukan rata-rata kelas.

$$Nr = \frac{\sum Na}{Sn}$$

Keterangan:

Nr = Nilai rata-rata

Na = Jumlah nilai akhir semua peserta didik

Sn = Jumlah peserta didik (Djamarah, 2012)

3. Menentukan persentase ketuntasan belajar peserta didik.

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

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar dalam persen

F = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh peserta didik (Djamarah, 2012)

Berdasarkan penghitungan melalui teknik kualitatif di atas, hasil penghitungan tes hasil belajar peserta didik dikategorikan dengan pedoman penskoran dan ketuntasan belajar, sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori dan Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor	Rentang Nilai
BSB (Berkembang Sangat Baik)	★★★★	86 - 100
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	★★★	71 - 85
MB (Mulai Berkembang)	★★	56 - 70
BB (Belum Berkembang)	★	55

Sumber: Data Primer (2015)

Indikator keberhasilan terhadap hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat menggunakan APE pada peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri mengalami ketuntasan belajar minimal mendapat nilai 75 atau mencapai 75% secara individual dan mencapai 85% secara klasikal.

Data kuantitatif diperoleh dari analisis hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif untuk mengetahui proses pengembangan nilai agama materi shalat menggunakan APE yang telah direncanakan pada tiap siklus.

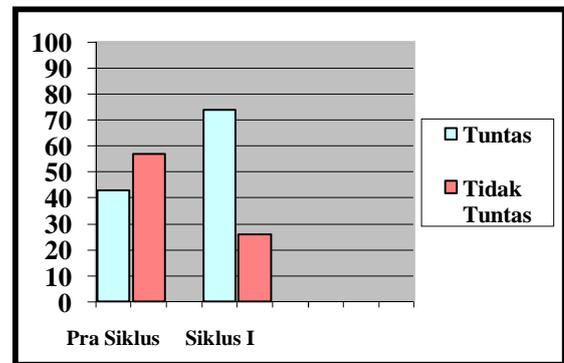
III. HASIL DAN DISKUSI

Sebelum diterapkan alat permainan edukatif menunjukkan bahwa hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat

peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri pada pra siklus mendapatkan nilai rata-rata secara klasikal sebesar 58 yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) yaitu berada pada rentang nilai 55. Persentase ketuntasan belajar pada pra siklus dari 23 peserta didik terdapat 43% atau ada 10 peserta didik yang sudah tuntas belajar, sedangkan terdapat 57% atau ada 13 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal peserta didik tidak tuntas belajar, karena peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 43% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki sebesar 85%. Penyebab nilai hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri masih belum mencapai ketuntasan yang dikehendaki disebabkan karena sebagian peserta didik belum mampu memahami gerakan shalat, menghafal bacaan shalat, serta belum terampil dalam mempraktikkan gerakan shalat. Hal ini disebabkan karena pengembangan nilai agama materi shalat yang dilakukan oleh guru sudah dilaksanakan namun belum optimal. Penggunaan dan pemanfaatan alat permainan untuk menunjang kegiatan pengembangan nilai agama materi shalat masih minim. Kegiatan pengembangan nilai agama materi shalat belum optimal dan belum dikemas dalam bentuk permainan yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang antusias dalam menirukan gerakan shalat. Hal inilah yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik.

Setelah diterapkan alat permainan edukatif pada siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar pengembangan nilai agama

materi shalat peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 77 atau kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat dibandingkan pra siklus sebesar 58 atau kategori Mulai Berkembang (MB). Secara klasikal persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 74% meningkat dibandingkan pra siklus sebesar 43%. Peningkatan siklus I dibandingkan pra siklus sebesar 31%. Peningkatan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik antara pra siklus dan siklus I dapat dilihat pada diagram berikut.

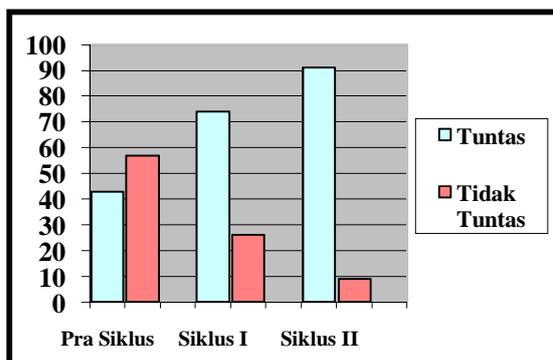


Grafik 1. Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar Pada Pra Siklus dan Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I dapat dikatakan Baik, namun belum mencapai persentase kriteria yang dikehendaki secara klasikal sebesar 85%. Hal ini disebabkan masih ada 6 peserta didik memperoleh kategori MB padahal kriteria yang dikehendaki secara individu minimal kategori BSH. Hasil belajar peserta didik pada siklus I masih belum mencapai persentase kriteria yang dikehendaki disebabkan karena sebagian peserta didik masih salah mengurutkan dan menyebutkan gerakan shalat, serta masih ada kesalahan dalam mempraktikkan gerakan-gerakan shalat. Guru belum maksimal dalam melaksanakan pengembangan nilai agama materi shalat pada siklus I dikarenakan guru

belum membagikan alat permainan edukatif pada setiap area belajar peserta didik dan belum mendampingi peserta didik dalam proses pemanfaatan alat permainan edukatif secara klasikal.

Setelah diterapkan kembali alat permainan edukatif pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri pada siklus II sebesar 88 atau kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dibandingkan siklus I sebesar 77 atau kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pra siklus sebesar 58 atau kategori Mulai Berkembang (MB). Secara klasikal persentase ketuntasan belajar pada pra siklus sebesar 43%, meningkat pada sebesar 74%, dan meningkat secara signifikan pada siklus II sebesar 88%. Peningkatan pra siklus sampai dengan siklus II sebesar 45%. Peningkatan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik antara pra siklus sampai dengan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.



Grafik 2. Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar Pada Pra Siklus Sampai Siklus II

Hasil penelitian pada siklus II dapat dikatakan Sangat Baik, sudah melebihi persentase kriteria yang dikehendaki secara klasikal sebesar 85%. Hal ini disebabkan persentase ketuntasan belajar peserta didik

pada siklus II memperoleh kategori BSB, melebihi kriteria yang dikehendaki secara individu minimal kategori BSH. Hasil belajar peserta didik pada siklus II sudah mencapai persentase kriteria yang dikehendaki disebabkan karena sebagian peserta didik sudah mampu mengurutkan dan menyebutkan gerakan shalat, serta mampu mempraktikkan gerakan-gerakan shalat. Guru sudah maksimal dalam melaksanakan pengembangan nilai agama materi shalat pada siklus II dikarenakan guru sudah membagikan alat permainan edukatif pada setiap area belajar peserta didik dan sudah mendampingi peserta didik dalam proses pemanfaatan alat permainan edukatif secara klasikal. Namun masih ada 2 peserta didik yang belum tuntas belajar, oleh karena itu diperlukan bimbingan khusus di luar jam belajar dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dengan demikian penggunaan alat permainan edukatif berdampak pada peningkatan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri. Hal ini sesuai dengan pendapat Zaman dan Hernawan (2014) menyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) dapat menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak, menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, memberikan kesempatan anak berkomunikasi dengan teman sebaya. Lebih lanjut pendapat Sudono (2012) menyatakan bahwa manfaat alat permainan edukatif antara lain mengajar menjadi lebih mudah dan cepat diterima

anak, melatih konsentrasi anak, mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tempat, membangkitkan emosi, menambah daya ingat, menjamin atmosfer pembelajaran yang kondusif.

Hal ini menunjukkan kesesuaian hasil penelitian yang dilakukan oleh Hendayani (2012) menunjukkan bahwa pemanfaatan/ penggunaan APE secara tepat dan memadai dapat merangsang anak untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Karim (2014) menunjukkan bahwa alat permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Berdasarkan paparan di atas, menunjukkan bahwa dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri. Kegiatan ini sudah dapat dikatakan berhasil, hal ini berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dan sudah melebihi kriteria yang dikehendaki.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan diskusi di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pengembangan nilai agama materi shalat peserta didik kelompok B TK DWP Trompoasri. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata pada pra siklus sebesar 58, meningkat pada siklus I sebesar 77, dan meningkat secara signifikan pada siklus II sebesar 88. Terbukti ada peningkatan nilai rata-rata sebesar 30. Secara klasikal persentase ketuntasan belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 43%, meningkat pada siklus I sebesar 74%, dan meningkat secara

signifikan pada siklus II sebesar 91%. Terbukti ada peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 48%.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Ardy, Novan W. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Pendekatan Praktek-Cet.14*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, B. Saeful. 2012. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif-Cet.1*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2010. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Depdiknas.
- Gunarti, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini-Cet.1;Ed.1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hendayani, Eka S. 2012. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Paud Secepat Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Jurnal EMPOWERMENT, Vol. 1, No. 2, September 2012, pp. 92-104.
- Karim, Muhammad B. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol. 1, No. 2, Oktober 2014, pp. 76-146.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: JDIH Kemdikbud.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemdikbud.

- Sudono, Anggani, dkk. 2012. *Sumber Belajar dan Alat Permainan-Cet.2*. Jakarta: Grasindo.
- Supartini, Elis & Wati, Dini. 2015. *Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-Kanak-Kelompok Kompetensi A-Cet.1*. Bandung: PPPTK TK dan PLB Bandung.
- Wardani, I.G.A.K & Wihardit, Kuswaya. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas-Cet.21;Ed.1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Zaman, Badru & Hernawan, A.H. 2014. *Media dan Sumber Belajar TK-Cet.2;Ed.1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

