

**DESKRIPSI MOTIVASI BELAJAR ANAK MELALUI
METODE BERMAIN BALOK DI TK JUMNIH KOTA
PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



Oleh:
HUMAIRAH
NIM 16.02.07.0007

IAIN PALOPO

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2020**

**DESKRIPSI MOTIVASI BELAJAR ANAK MELALUI
METODE BERMAIN BALOK DI TK JUMNIH KOTA
PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*



Oleh:

HUMAIRAH
NIM 16.02.07.0007

Pembimbing :

Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I
Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.

IAIN PALOPO

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO
2020**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Humairah**
NIM : 16.02.07.0007
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana di kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 3 Februari 2020

Yang Membuat Pernyataan,



Humairah
NIM 16.02.07.0007

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Deskripsi Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bermain Balok Di TK Jumnih Kota Palopo*" yang ditulis oleh *Ihumairah (NIM. 16.02.07.0007)*, mahasiswa Program Studi *Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat 28 Februari 2020 M.*, bertepatan dengan *12 Jumadil Awal H* yang telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai salah satu syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, 27 Maret 2020

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. <i>Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, M.Pd</i> | Ketua Sidang | () |
| 2. <i>Dr. Baderiah, M.Ag.</i> | Penguji I | () |
| 3. <i>Nur Rahmah, S.Pd.I, M.Pd.</i> | Penguji II | () |
| 4. <i>Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I</i> | Pembimbing I | () |
| 5. <i>Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, M.Pd</i> | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Nurdia K., M.Pd.
NIP. 19681231 199903 1 014

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Nur Rahmah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19850917 201101 2 018

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

لحمد لله رب العلمين والصلاة والسلام على اشرف الالانبيا و المرسلين وعلى اله واصحابه ومن تبعهم باحسان الى يوم الدين اما بعد

Puji syukur kehadiran Allah swt., atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw., serta para sahabat dan keluarganya.

Proses penyelesaian hasil penelitian skripsi ini, peneliti banyak memperoleh bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abdul Pirol, M.Ag, selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Muammar Arafat Yusmad, SH.,MH.,selaku Wakil Rektor bidang akademik dan kelembagaan, Dr, Ahmad Syarief Iskandar, SE.,MM.,selaku Wakil Rektor bidang, administrasi umum, keuangan dan perencanaan, Dr. Muhaemin MA. Selaku Wakil Rektor bidang kemahasiswaan dan kerjasama IAIN Palopo, yang memberikan arahan serta bimbingan sehingga peneliti dapat mengikuti proses perkuliahan hingga proses penulisan serta penelitian ini selesai.

2. Dr. Nurdin, K., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag.,M.Pd, selaku Wakil Dekan bidang akademik dan kelembagaan, Dr. A. Ria Warda M.,M.Ag, selaku Wakil Dekan

bidang, administrasi umum, keuangan dan perencanaan, Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan bidang kemahasiswaan dan kerjasama.

3. Nur Rahmah, S.Pd.I.,M.Pd., Selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Palopo

4. Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I. Selaku Pembimbing I dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing II, yang telah mengarahkan dan membimbing dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

5. Dr. Baderiah, M.Ag, Selaku Penguji I dan Nur Rahmah, S.Pd.I.,M.Pd.,Selaku Penguji II, yang memberikan masukan serta saran agar skripsi ini layak untuk diujikan dan dipublikasikan.

6. Madehang,S.Ag,.M.Pd., selaku Kepala Perpustakaan dan segenap karyawan perpustakaan IAIN Palopo yang telah memberikan peluang untuk mengumpulkan buku-buku dan melayani peneliti untuk keperluan studi kepustakaan dalam penulisan skripsi ini.

7. Para Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Program Studi PIAUD IAIN Palopo telah mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

8. Kedua orang tua peneliti yang tercinta Ayahanda Muhammad Nasir dan Ibunda St. Arfah, yang senantiasa memelihara dan mendidik hingga dewasa. Serta memberikan sumbangsih yang tak terhingga kepada peneliti.

9. Dr. Abdul Pirol M.Ag, beserta istri tercinta Ibu Dr. Baderiah, M.Ag dan beserta keluarga yang selama ini banyak membantu dan membimbing penulis dalam menjalani proses perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.

10. Hijrawati, S.Pd. Selaku Kepala TK Jumnih dan Ayu Aprianti, S.Pd.I, Selaku Pembina TK Jumnih, yang telah banyak membantu peneliti melaksanakan penulisan skripsi ini.

11. Teristimewa kepada kakak peneliti Mawardi, Muh. Nur, Nurhani, Nasriah, Kasmandar, Jumardi, Almarhuma Mardiah, Ali Akbar, dan adik peneliti yakni Juwardi, yang selama ini memberikan support serta motivasi kepada peneliti, untuk terus melanjutkan studi dan proses penyelesaian studi mulai dari TK sampai jenjang S1.

12. Teruntuk adik-adik tercinta, Ainun Mutmainnah, Sriaini Rauf dan Eka Setianingsih, Musdalipah Muzayyana Kaso, Yuliani, Khofifah Farazady Abdullah.

13. Teman-teman mahasiswa IAIN Palopo angkatan tahun 2016 yakni, Nurliana, Meysin, Ikrana Landung, Sarifah Rahmawati, Muhammad Muharram, Muhammad Irsan, Sukarinawati, Al-Kahfi, Khaerunnisa, Nisa Ulfadilah, Surianti dan masih banyak lagi yang peneliti tidak dapat sebutkan satu per satu.

Akhirnya peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini. Mudah-mudahan bernilai ibadah mendapatkan pahala dari Allah swt., *Aamiin Ya Rabbal 'Aalamiin*.

Palopo, 7 Februari 2020

Peneliti

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi yang dipergunakan mengacu pada SKB antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., masing-masing Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987, dengan beberapa adaptasi.

1. Konsonan

Transliterasinya huruf Arab ke dalam huruf Latin sebagai berikut:

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (bunyi)	Simbol	Nama (bunyi)
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa		es dengan titik di atas
ج	Ja	J	Je
ح	Ha		ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal		Zet dengan titik di atas
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad		es dengan titik di bawah
ض	Dad		de dengan titik di bawah
ط	Ta		te dengan titik di bawah
ظ	Za		zet dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ham	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun, jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (bunyi)	Simbol	Nama (bunyi)
	<i>Fathah</i>	A	A
	<i>Kasrah</i>	I	I
	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (bunyi)	Simbol	Nama (bunyi)
	<i>Fathah dan ya</i>	ai	a dan i
	<i>Kasrah dan waw</i>	au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ	: <i>kaifa</i>	BUKAN	<i>kayfa</i>
هَوَّلَ	: <i>hauwa</i>	BUKAN	<i>hawla</i>

3. Penelitian Alif Lam

Artikel atau kata sandang yang dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma'arifah*) ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contohnya:

: *al-syamsu* (bukan: *asy-syamsu*)

: *al-zalزالah* (bukan: *az-zalزالah*)

: *al-falsalah*

: *al-bil du*

4. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Aksara Arab			Aksara Latin
Harakat huruf	Nama (bunyi) <i>Fathah</i> dan <i>alif</i> , <i>fathah</i> dan <i>waw</i> <i>Kasrah</i> dan <i>ya</i> <i>Dhammah</i> dan <i>ya</i>	Simbol	Nama (bunyi) a dan garis di atas i dan garis di atas u dan garis di atas

Garis datar di atas huruf *a*, *i*, *u* bisa juga diganti dengan garis lengkung seperti huruf *v* yang terbalik, sehingga menjadi *â*, *î*, *û*. Model ini sudah dibakukan dalam font semua sistem operasi.

Contoh:

: m^âta
: ram^â
يَمُوتُ : yam^ûtu

5. Ta marbûtah

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu: *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h). Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

: rau ah al-a fâl
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madânah al-fâ ilah
: al-hikmah

6. *Syaddah (tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

: *rabbanâ*

نَجِينَا : *najjaânâ*

: *al- aqq*

: *al- ajj*

: *nu'ima*

: *'aduwwun*

Jika huruf ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

: 'Ali (bukan 'aliyy atau 'aly)

: 'Arabi (bukan 'arabiyy atau 'araby)

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contohnya:

: *ta'mur na*

IAIN PALOPO

: *al-nau'*

: *syai'un*

: *umirtu*

8. *Penelitian Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Hadis, Sunnah, khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Dikecualikan dari pembakuan kata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kata al-Qur'an. Dalam KBBI, dipergunakan kata Alquran, namun dalam penelitian naskah ilmiah dipergunakan sesuai asal teks Arabnya yaitu al-Qur'an, dengan huruf a setelah apostrof tanpa tanda panjang, kecuali ia merupakan bagian dari teks Arab.

Contoh:

Fi al-Qur'an al-Karîm

Al-Sunnah qabl al-tadwîn

9. *Lafz aljalâlah (الله)*

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mu'af ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللهِ *dînullah* اللهُ *billâh*

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *laf al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fî rahmatillâh*

10. Huruf Kapital

Walaupun dalam sistem alfabet Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut diberlakukan ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan. Huruf kPapital, antara lain, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan.

11. Transliterasi Inggris

Transliterasi Inggris-Latin dalam penyusunan tesis sebagai berikut:

<i>Citizenship</i>	= Kewarganegaraan
<i>Compassion</i>	= Kecharuan atau perasaan haru
<i>Courtesy</i>	= Sopan santun atau rasa hormat
<i>Creator</i>	= Pencipta
<i>Deradicalization</i>	= Deradikalisasi
<i>Ego identity</i>	= Identitas diri
<i>Fairness</i>	= Kejujuran atau keadilan
<i>Finish</i>	= Selesai atau akhir
<i>Fundamen</i>	= Mendasar atau otentitas
<i>Moderation</i>	= Sikap terbatas atau tidak berlebihan
<i>Radical</i>	= Obyektik, sistematis, dan komprehensif
<i>Radicalism</i>	= Radikalisme

<i>Radiks</i>	= Akar
<i>Religious</i>	= Keagamaan
<i>Respect for other</i>	= Menghormati
<i>Self control</i>	= Pengendalian diri
<i>Soft approach</i>	= Kekuatan lembut
<i>Star</i>	= Awal atau permulaan
<i>Tekstual</i>	= Satu arah
<i>Tolerance</i>	= Toleransi
<i>Way of life</i>	= Jalan hidup

12. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan di bawah ini:

swt.,	= <i>Subhânah wa ta'âlâ</i>
saw.,	= <i>Sallallâhu 'alaihi wa sallam</i>
Q.S	= Qur'an, Surah
Depdikbud	= Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
PT	= Perguruan Tinggi
PTU	= Perguruan Tinggi Umum
PTAI	= Perguruan Tinggi Agama Islam
PTM	= Perguruan Tinggi Muhammadiyah
UU	= Undang-undang
PAI	= Pendidikan Agama Islam
AIK	= al-Islam dan Kemuhammadiyah
Kemendagri	= Kementerian Dalam Negeri

Kemenag = Kementerian Agama

Kemenristek = Kementerian Riset dan Teknologi

Ortom = Organisa



IAIN PALOPO

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR AYAT	xix
DAFTAR HADIS	xx
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR /BAGAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
ABSTRACT	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	6
B. Deskripsi Teori.....	8
1. Pengertian Motivasi Belajar	8
2. Pengertian Metode Bermain.....	14
3. Periode Sensitif Belajar	18
C. Kerangka Pikir.....	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	47
B. Fokus Penelitian.....	48
C. Defenisi Istilah.....	49
D. Desain Penelitian	50
E. Data dan Sumber Data	50
F. Instrumen Penelitian	52
G. Teknik Pengumpulan Data.....	53
H. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	55
I. Teknik Analisis Data	56

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data.....	59
1. Sejarah Taman Kanak-kanak Jumnih.....	59
2. Visi.....	60
a. Misi	60
b. Tujuan	60
3. Struktur Organisasi Taman Kanak-Kanak Jumnih.....	61
4. Status Satuan Lembaga PAUD.....	62
5. Tugas Pokok dan Fungsi Taman Kanak-Kanak Jumnih	62
6. Daftar Pendidik dan Tenaga Pendidik	64
7. Kondisi Saran dan Prasarana	64
B. Deskripsi Data.....	65
1. Kondisi Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo	65
2. Penerapan Metode Bermain Balok dalam Memotivasi Belajar Anak di TK Jumnih Kota Palopo	67
3. Kendala yang Dihadapi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di TK Jumnih Kota Palopo	67

4. Solusi yang Diterapkan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di TK Jumnih Kota Palopo	71
C. Analisis Data.....	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



IAIN PALOPO

DAFTAR AYAT

1.Q.S. Al-Alaq/96.1-5	13
-----------------------------	----



IAIN PALOPO

DAFTAR HADIS

1. Sunan Tirmidzi/Abu Isa Muhammad Bin Isa Bin Suar Kitab: Ilmu/Juz 4
hal. 294/ No. (2655) 23



IAIN PALOPO

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Daftar Peserta Didik.....	51
Tabel 4.1 Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan	61
Tabel 4.2 Kondisi Sarana dan Prasarana.....	64



IAIN PALOPO

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	46
Gambar 4. 1Struktur Kepengurusan.....	61



IAIN PALOPO

ABSTRAK

Humairah, 2020. *''Deskripsi Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo''* Skripsi program studi pendidikan anak usia dini fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan institut agama islam Negeri palopo Di bimbing oleh Nursyamsi,dan Lisa Aditya DM

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni: Bagaimana motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo? 2) Bagaimana penerapan metode bermain balok untuk meningkatkan motivasi belajar anak TK jumnih Kota Palopo? 3) Apa kendala dan solusi penerapan metode bermain Balok di Tk Jumnih Kota Palopo? Adapun tujuan penelitian ini ialah : 1) untuk mengetahui motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo. 2) Untuk mengetahui penerapan metode bermain balok untuk meningkatkan motivasi belajar anak TK Jumnih Kota Palopo. 3) Untuk mengetahui kendala dan solusi penerapan metode bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo. Penelitian ini merupakan Penelitian kualitatif deskriptif yang merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan di TK Jumnih Kota Palopo, Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Observasi, Tes, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Motivasi belajar anak di TK Jumnih sudah cukup baik, dengan melihat situasi dan kondisi di lapangan jelas terlihat motivasi belajar anak selalu meningkat setelah menerapkan metode bermain balok. 2) Penerapan metode bermain balok untuk meningkatkan motivasi belajar anak Tk jumnih Kota Palopo, yakni para guru TK mengadakan pendekatan terhadap anak dengan memberikan nasehat yang baik, bimbingan pada setiap anak, sehingga anak dapat belajar dengan serius dan belajar atau menuntut ilmu dengan senang dan gembira. 3)Kendala dan solusi penerapan metode bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo antara lain: Anak Agresif/Hiperaktif, Anak Pendiam/Pemurung, Anak periang atau Humoris, Penakut, dan Pemalu. Adapun Solusi dalam mengatasi kendala penerapan metode bermain Balok di Tk Jumnih Kota Palopo antara lain: 1. Sosio –Emosional, 2. Motorik, 3. Panca indra. Implikasi penelitian ini ialah sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya, dalam proses pembelajaran di institusi pendidikan dan pengembangan SDM dalam bidang ilmu pengetahuan.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Metode Bermain Balok

ABSTRACT

Humairah, 2020. " *Description of Children's Learning Motivation through the Block Play Method in Kindergarten Jumnih Palopo City* " Thesis of the Early Childhood Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islam, Negeri Palopo Supervised by Nursyamsi, and Lisa Aditya DM

The Formulation Of The Problems in this research are: 1) How is children's learning motivation through playing blocks in TK Jumnih Palopo City?, 2) How is the Applications of playing blocks method to increase learning motivation of TK Children in Palopo City?, 3) What is the safety and application of the blocks Playing method in the TK Jumnih Palopo City?. The objectives of this study are : 1) to determine children's learning motivation through the method of playing in TK Jumnih Palopo City, 2) To Find out the application of the playing block method to increase the learning motivation of Jumnih kindergarten children's Palopo City, 3) Be careful and application solutions for playing Block at Kindergarten TK Jumnih Palopo City. This research is a descriptive qualitative research which is an examination of learning activities in the form of research results. This research was conducted in TK Jumnih Kindergarten Palopo City. The data sources used in this study were primary data in secondary data. Tehniqi use study data in this research at observation test interview and documentations. The result showed that: 1) the children's learning motivation in Jumnih Kindergarten was quite good looking at the situation and conditions in the field, it was clear that the children's learning motivation had increased by always applying the block play method, 2) the application of the playing blocks method to increase the learning motivation of kindergarten children in palopo city, namely the kindergarten teachers approach the children by giving good advice, guidance to each child, so that the child can study seriously and learn or learn science happily and happily, 3) Obstacles and solutions to the application of the block play method at TK Jumnih Kota Palopo City. Among others: Aggressive or Hyperactive children, quiet or Gloomy children, Cheerful or Humorous children, timid, and shy. The solutions in overcoming the problem of implementing the block playing method at TK Jumnih Kota Palopo city include: 1) Socio emotional , 2) Motoric, 3) Five senses. The implication of this research is as a reference for further researchers in the learning process and HR development.

Keywords : Learning Motivation, Block Playing Method.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan secara jasmani dan bertujuan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Masitoh, dalam buku Muhammad Daud Ali dan Habibi Daud mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.¹ Oleh karena itu, anak membutuhkan pendidikan dan pembelajaran melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang bertujuan untuk membantu anak, dalam pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Masa yang sangat berpengaruh terhadap anak disebut dengan masa *Golden Age* yang artinya masa emas untuk perkembangan manusia, baik fisik, kognisi, emosi maupun sosial. Usia emas ini anak sangat peka terhadap segala hal yang terjadi di lingkungannya sehingga usia ini disebut sebagai usia kritis.

¹Muhammad Daud Ali dan Habibi Daud, *Lembaga-lembaga Islam di Indonesia*, (Cet. I.:Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2010), h. 137.

Pendidikan adalah kegiatan yang terencana untuk mewujudkan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembang potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”²

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana di atur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, perlu dilakukan berbagai upaya strategis dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan. Pada masa anak-anak, bermain merupakan dasar bagi perkembangan anak usia dini karena bermain itu merupakan dasar bagi perkembangan anak dan sumber energy bagi perkembangan mereka. Bermain merupakan bagian dari perkembangan, suatu ekspresi dari personalitas perkembangan otak anak, *Sense Of Self*, kapasitas social dan fisik.³

Para pakar psikologi sepakat bahwa dunia anak adalah dunia bermain.

²Purwanto, *Pembahasan UU Sistem Pendidikan Nasional*, (Cet. III; Bandung, Pustaka Ilmu, 2012, h. 23.

³Anita E. Woolfolk, *Mendidik anak-anak bermasalah psikologi pembelajaran II*, (Cet. I; Jakarta; Insani press, 2004), h. 43

Oleh karena itu, kebutuhan bermain bagi mereka adalah hampir sama seperti kebutuhan akan makan dan minum. H. Spencer dalam Muksin dengan teori *Surplus Energy* mengemukakan bahwa bermain sangat bermanfaat untuk mengisi kembali energi seorang akan merasakan semangat kembali melakukan aktivitasnya. Teori *Practice For Adulthood* dari K. Gross dalam Muksin menyatakan bermain merupakan peluang bagi pengembangan keterampilan dan pengetahuan anak yang sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat menjelang dewasa kelak. Melalui bermain anak-anak dapat juga mengekspresikan diri mereka dan mengembangkan kreativitasnya. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan hal yang perlu diperhatikan.⁴ Oleh karena itu, usia dini merupakan masa bermain bagi anak dan usia emas pertumbuhan dan perkembangannya (*Golden Age*).⁵

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada salah satu kelas TK Jumnih kota Palopo, bahwa motivasi belajar anak usia dini dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya maksimal. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas anak ketika diberikan tugas mereka tidak memiliki semangat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti sebuah judul penelitian yaitu ***Deskripsi Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bermain di TK Jumnih Kota Palopo.***

⁴Anita E. Woolfolk, Mendidik *Anak-Anak Bermasalah Psikologi Pembelajaran II*, (Cet. I; Jakarta; Insani press, 2004), h. 25.

⁵Anita E. Woolfolk, Mendidik *Anak-Anak Bermasalah Psikologi Pembelajaran II*, (Cet. I; Jakarta; Insani press, 2004), h. 27.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah skripsi ini hanya memaparkan tentang “Deskripsi Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo, oleh karena itu, peneliti membatasi pemaparan masalah pada skripsi ini, terkait dengan judul yang peneliti ajukan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo?
2. Bagaimana penerapan metode bermain balok untuk meningkatkan motivasi belajar anak TK jumnih KotaPalopo?
3. Apa kendala dan solusi penerapan metode bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar anak di TK Jumnih Kota Palopo.
2. Untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo.

3. Untuk mengetahui kendala dan solusi motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Aspek Ilmiah

Pada aspek ini, manfaat penelitian ini ialah mampu memberikan kontribusi pemikiran dan menjadi bahan kajian dan referensi ilmiah dalam peningkatan motivasi belajar anak.

2. Aspek Praktis

Pada aspek ini, manfaat penelitian ini ialah mampu menelaah dan mengkaji aspek motivasi belajar anak, sehingga menjadi bahan masukan untuk mengelola dan meningkatkan motivasi belajar anak melalui metode bermain, sehingga penelitian ini menjadi sumber informasi bagi peneliti selanjutnya mengenai upaya peningkatan motivasi belajar anak terkhusus di usia dini.

IAIN PALOPO

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam mendukung penulisan skripsi ini, penulis berusaha maksimal melihat dan mengamati hasil karya terdahulu yang ada relevansinya dengan topik yang diteliti dari beberapa hasil penelitian sebelumnya antara lain:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hasbi tahun 2014 dengan judul : “*Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di TK Kasih Bunda Kecamatan Belopa*” adapun hasil penelitiannya antara lain sebagai berikut: Perencanaan metode bermain peran (*Role Playing*) meliputi dua aspek, yaitu: perencanaan dalam kelas dan perencanaan luar kelas. sedangkan pelaksanaan metode bermain peran, melalui tiga tahap siklus yaitu, persiapan, pembahasan dan evaluasi materi.¹ Persamaan penelitian peneliti dengan peneliti sebelumnya ialah fokusnya ialah metode bermain, adapun perbedaannya ialah penelitian ini lebih memfokuskan pada peningkatan motivasi belajar anak melalui metode bermain sedangkan penelitian sebelumnya ialah hanya pada minat belajar anak.¹

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah. M. pada tahun 2018, dengan judul: *Penerapan model Induktif Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa TK Permata Kasih, Kecamatan Alla' Kabupaten Enrekang*. Adapun hasil penelitian ialah: Pendekatan penelitian ini dilakukan

¹Muhammad Hasbi, *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di TK Kasih Bunda Kecamatan Belopa*”, Skripsi IAIN Palopo, 2014, h. 74.

dengan dua siklus: a. pengenalan kata bergambar, b. identifikasi kata bergambar, c. review kata bergambar, d. menyusun kata dan kalimat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penggunaan model induktif kata bergambar, dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dan proses pembelajaran membaca di TK Permata Kasih Cece Kecamatan Alla' Kabupaten Enrekang. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah fokus penelitiannya ialah penerapan metode bermain, adapun perbedaannya ialah penelitian ini terfokus kepada peningkatan keterampilan membaca siswa.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Misrawati, pada tahun 2018, dengan judul: *“Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Menggunakan Media Big Book Pada TK Pelangi Kelurahan Balandai Kota Palopo.* Adapun hasil penelitian ialah: Dengan adanya penggunaan media Big Book dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa, oleh karena dalam media Big Book, terdapat petunjuk bagi para siswa, sehingga mempermudah bagi para siswa untuk meningkatkan motivasi membaca.² Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah, terfokus kepada penerapan metode bermain, adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya ialah upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan bahasa Indonesia menggunakan media Big Book pada siswa.

²Misrawati *Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Menggunakan Media Big Book Pada TK Pelangi Kelurahan Balandai Kota Palopo.* Skripsi IAIN Palopo, 2014, h. 43.

B. Deskripsi Teori

1. Pengertian Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut *Clayton Alderfer*, motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku individu dalam belajar. Untuk peningkatan motivasi belajar menurut Abin Syamsudin M yang dapat dilakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu.³ Indikator motivasi belajar antara lain: 1) Durasi kegiatan belajar, 2) Frekuensi kegiatan belajar, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan pembelajaran, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan pembelajaran, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, 7) Tingkat kualifikasi prestasi belajar, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan pembelajaran.

³Muhammad Daud Ali dan Habibi Daud, *Lembaga-lembaga Islam di Indonesia*, (Cet. I.: Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 1995), h. 137.

Menurut Dimiyati dan Mujiono, motivasi belajar adalah suatu dorongan ataupun kekuatan mental yang dapat mengaktifkan suatu perilaku manusia, termasuk dalam perilaku dalam belajar.⁴

Menurut Hamalik bahwa motivasi merupakan suatu proses perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Donald terdapat beberapa bagian penting yang mendasari motivasi yaitu : a) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Beberapa perubahan energi di dalam sistem *neurophysiological* yang ada pada organism manusia dipengaruhi oleh perkembangan motivasi. b) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling*, afeksi seseorang. Maka adanya motivasi tidak lepas dari kondisi psikologis seseorang begitu pula dengan masalah-masalah emosi dan afeksi yang tentunya juga akan menentukan tingkah laku manusia. c) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Maka dalam hal ini adanya motivasi merupakan respons dari suatu aksi yang telah dilakukan sebelumnya.⁵

Menurut Sardiman, “memberikan motivasi kepada anak berarti menggerakkan anak untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu”. Untuk membangkitkan motivasi belajar anak, guru harus mengetahui karakteristik peserta didik sehingga dalam penyampaian materi belajar dapat dilakukan secara sistematis, dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Anak akan mengikuti setiap kegiatan belajar dengan senang hati dan penuh semangat apabila materi

⁴Dimiyati & Mujiono, Choirun Nisak Aulina; *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2 No.1 tahun 2018, h. 3.

⁵Donald *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2 No.1 tahun 2018, h. 4.

yang disampaikan guru bermakna bagi kehidupan anak serta menarik perhatian dan minatnya.⁶

Menurut Sudjana, motivasi belajar anak dapat dilihat pada faktor internal dan eksternal, adapun faktor internal motivasi belajar ialah sebagai berikut :

1. Faktor Fisik

Faktor fisik yang dimaksud meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indra). Kekurangan gizi atau kadar makanan akan mengakibatkan kelesuan, cepat mengantuk dan cepat lelah. Kondisi fisik seperti itu sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa di sekolah. Dengan kekurangan gizi anak akan rentan terhadap penyakit yang menyebabkan menurunnya kemauan belajar, berfikir atau berkonsentrasi, adapun fungsi jasmani seperti panca indra yakni mata dan telinga sebagai faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar.

2. Psikologis

Psikologis merupakan faktor yang mendorong aktifitas belajar yakni menurut Arden N Frandsen adalah sebagai berikut:

- a. Rasa ingin tahu sangat besar terhadap sesuatu.
- b. Sifat kreatif akan sesuatu.
- c. Mendapatkan simpati dan perhatian dari orang tua, guru dan teman-teman.

Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar anak antara lain sebagai berikut:

⁶ Sardiman *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2 No.1 tahun 2018, h.5.

1. Faktor Non-Sosial

Faktor non sosial yang dimaksud seperti, keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang dan malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat belajar), sarana dan prasarana atau fasilitas belajar.

2. Faktor sosial.

Faktor sosial adalah manusia (guru dan orang tua), baik yang hadir dalam proses pembelajaran maupun tidak langsung (foto atau suara), proses belajar akan berlangsung dengan baik, apabila guru mengajar dengan cara menyenangkan, seperti bersifat ramah, memberikan perhatian kepada semua siswa serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dan juga faktor minat dan perhatian anak terhadap pelajaran, semangat anak untuk melakukan tugas belajarnya, tanggung jawab anak dalam mengerjakan tugas belajarnya, rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan oleh guru.⁷

Menurut M. Fauziddin, Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi belajar anak. Model, strategi, pendekatan dan metode pembelajaran diarahkan guna tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, pendidik sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar proses pengajaran tidak membosankan.

Winkel mengatakan motivasi belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan-perubahan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan

⁷ Sudjana, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2 No.1 tahun 2018, h. 5.

nilai sikap, serta perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan tetap.

Sedangkan Yamin mengatakan motivasi belajar merupakan perubahan perilaku seseorang yang didapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru. Sardiman juga mengatakan bahwa didalam kegiatan belajar motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa. Sedangkan Mc Donald dalam Jurnal Sadirman mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling*. Donald juga mengemukakan ada tiga elemen penting dalam motivasi, yaitu:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu dalam system “*neuropsychological*” yang ada pada organism manusia karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakan akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan energi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yaitu tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang atau terdorong oleh adanya unsur lain.⁸

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan pengertian motivasi

⁸Sardiman, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.2 No.1 tahun 2018, h.

belajar menurut para ahli ialah adanya keinginan kuat yang muncul dari dalam diri seseorang anak untuk terus memacu semangat dalam mempelajari segala bentuk ilmu pengetahuan yang terkhusus pada anak usia dini.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ مِنْ سَلَمَاتٍ ﴿٣﴾ أَفَرَأَى إِنْ كُنَّ لَكُمْ رَحْمَةٌ ﴿٤﴾ فَسَوَّيْنَاهُ نَجْمَ الْجُذَيْفِ ﴿٥﴾ وَالْكَوْكَبَ الْأَنْجَارِ ﴿٦﴾ فَجَعَلْنَاهُ نَجْمَ الْدُرِّ ﴿٧﴾ فَاسْمِعْ بِلِقَاءِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿٨﴾ عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٩﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمَ ﴿١٠﴾

Terjemahnya :

1. bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
4. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.⁹

Maka permulaan yang diturunkan dari al-Qur'an ini merupakan ayat-ayat penuh kemuliaan dan keberkahan yaitu Rahmat Allah yang pertama kali diberikan kepada hamba, nikmat Allah yang pertama kali diberikan kepada mereka dimana terdapat peringatan atas permulaan penciptaan manusia dari segumpal darah, dan sesungguhnya diantara kemuliaan yang Allah yaitu mengajarkan kepada manusia apa yang tidak tahu, lalu mengagungkannya dan memuliakannya dengan ilmu dan itu adalah takdir yang menjadikan sebaik-baik makhluk adam a.s atas mempunyai kelebihan atas malaikat. Terkadang, ilmu berada di dalam akal fikiran, terkadang berada dalam lisan dan terkadang dalam tulisan tangan. Akal, lisan, dan tulisan, dan tulisan mengharuskan keduanya (dalam perolehan ilmu) dan tidak sebaliknya. Oleh karena itu, Allah swt. berfirman: *iqra' wa rabbukal akram. Alladzii 'allama bil qalam. 'allamal ingsaana maa lam ya'lam.* di dalam atsar disebutkan: "Ikatlah ilmu dengan tulisan." selain itu, di dalam atsar juga

⁹Kementerian Agama R.I, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Dharma Karsa Utama, 2015), h. 771.

disebutkan: “Barangsiapa mengamalkan apa yang diketahuinya, maka Allah akan mewariskan kepadanya apa yang tidak diketahui sebelumnya.”¹⁰

2. Pengertian Metode Bermain Balok

Menurut Mayesty, bermain adalah kegiatan mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Piaget dalam meyesty mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dalam menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan, Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Menurut Mayesty selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

Semua senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Melalui bermain Anak dapat menyusuikan diri

¹⁰ Shihab, M. Quraish. Tafsir Al-Qur'an : *Membumikan Al-Qur'an, Fungsi dan Peran Wahyu dalam Masyarakat*. (Cet. I: Bandung: Mizan Media Utama. 2007). h. 333.

dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Untuk lebih memahami hakikat bermain, berikut terlebih dahulu akan diuraikan beberapa pendapat ahli tentang bermain.¹¹

Buhler dan Danziger dalam roger dan sawyers berpendapat bahawa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan sedangkan freud menyakini bahwa walaupun bermain tidak sama dengan bekerja tetapi anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius.

Docket dan fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktifitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Vygotsky dalam naughton percaya bahwa bermain membantu perkembangan kognitif anak secara langsung tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif seperti yang dikemukakan oleh piaget. Ia menegaskan bahwa bermain simbolik memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan abstrak. Sejak Anak mulai bermain pura-pura maka anak mampu menjadi berpikir tentang makna-makna objek yang mereka repretansikan secara independen.

Berhubungan dengan pembelajaran, Vygotsky dalam Naughton berpendapat bahwa bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan proximal pada anak.dalam bermain, anak selalu berperilaku diatas usia rata-

¹¹Muhammad Nurdin, *Kiat Menjadi Guru Profesional*, (Jogjakarta Ar-Ruzz Media Group, 2008), h.128

ratanya, diatas perilakunya sehari-hari, dalam bermain anak dianggap 'lebih' dari dirinya sendiri.

Dijelaskan terdapat 2 ciri utama dalam bermain, yaitu pertama semua aktivitas bermain representasional menciptakan situasi imajiner yang memungkinkan anak untuk menghadapi keinginan-keinginan yang tidak dapat direalisasikan dalam kehidupan nyata dan kedua bermain representasional membuat aturan-aturan berperilaku yang harus diikuti anak untuk dapat menjalankan adegan bermain.

Irawati berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan semua anak, terlebih lagi bagi anak yang berada direntang usia 3-6 tahun.¹² Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan pemberian informasi, memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban. Pada saat pembelajaran berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan perkembangan dengan baik termasuk didalamnya perkembangan kreatifitas.

Pernyataan ini sejalan dengan pernyataan Katron dan Alen yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreatifitas. Anak-anak memiliki motivasi dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa

¹²Abd Rahman Getteng, *Menuju Guru Professional dan Ber-etika*, (Cet. VII ; Yogyakarta : Graha Guru, 2012),h.8

yang telah diketahuinya. Salah satu media yang dapat digunakan anak dalam bermain adalah media balok.

Lestari mengungkapkan bahwa “ Balok adalah potongan- potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok.” Menurut Mulyadi menjelaskan bahwa bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan. Adapun menurut Montolalu mengatakan bahwa “Permainan balok merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik.” Selanjutnya menurut Asmawati, “Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat mengimplementasikan kurikulum yang kreatif.”

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain bagi anak usia dini merupakan wahana serta sarana untuk menumbuhkan kembangkan motivasi belajar anak melalui metode bermain, yang pada akhirnya menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini.

Tahapan penerepan metode bermain balok adalah sebagai berikut :

- a) Seorang guru menyiapkan balok dan memperkenalkan kepada anak-anak muridnya
- b) Seorang guru memperkenalkan melalui bentuk, ukuran, warna, anak belajar bergitung, anak di anak dijarkan untuk berbagi,

- c) Seorang guru menjelaskan kepada Anak tentang tema yang di pelajari hari ini, misalnya tema tentang kantor, anak di ajak untuk membuat bagunanan kantor
- d) Guru meletakkan balok, dan membagi keompok, di setiap kelompok terbagi menjadi 2 orang anak
- e) Guru memberikan kesempatan kepada Anak untuk mengambil tempat dan mengambil potongan balok yang akan di pakai untuk membuat sebuah bagunan sesuai dengan tema yang di pelajari hari itu
- f) Memperlihatkan kepada anak untuk menjelskan bagunan yang telah dibuat.

Manfaat bermain balok untuk anak usia dini sebagai berikut:

- a) Memotivasi anak untuk semangat dalam belajar
- b) Anak dapat mengetahui bentuk balok, ukuran balok dari yang besar ke yang terkecil,
- c) Anak dapat mengenal macam-macam warna, anak dapat berhitung, anak dapat belajar berbagi, anak dapat percaya diri

IAIN PALOPO

3. Periode Sensitif Belajar

Anak dalam tumbuh kembangnya melewati "periode sensitive" yang merupakan masa awal untuk belajar. Periode dan kesempatan seperti ini tidak

datang untuk kedua kalinya. Selama periode sensitif, anak menjadi peka atau mudah terstimulasi oleh aspek-aspek yang berada di lingkungannya.

Montessori telah menandai bahwa anak-anak tumbuh dan berkembang melalui sejumlah tahapan berupa ketertarikan dan keingintahuan terhadap sesuatu yang disebut sebagai “periode sensitive” dimana mereka bangkit minatnya terhadap aspek-aspek tertentu dalam lingkungannya. Menjadi hal penting bagi pendidikan untuk memahami proses ini, karena setiap tahapan memperlihatkan sebuah kesempatan yang menguntungkan yang dapat sangat mempengaruhi perkembangan anak-anak.

Montessori dalam selding telah mengidentifikasi beberapa perbedaan dalam periode sensitif yang terjadi dari mulai lahir sampai usia 6 tahun. Setiap perbedaan itu mengacu kepada kecenderungan yang mendorong untuk memperoleh karakteristik khusus, sebagai contohnya: Pada masa-masa awal tahun pertama hidup anak, umumnya mereka berada dalam periode sensitive dalam bahasa. Mereka sangat perhatian pada apa yang diucapkan seseorang dan bagaimana orang mengucapkannya. Sesungguhnya menakjubkan sebelum mengetahuinya, mereka telah mampu mengucapkan bahasa yang sama seperti dengan aksen yang sama.

Bila orang tua dan guru mengetahui dan menggunakan keuntungan dari periode sensitif saat dilalui oleh anak, mereka akan lebih efektif dalam membantu anak dalam belajar dan perkembangannya.

Setiap periode sensitif adalah khusus dan bersifat “mendesak memaksa” dan sekaligus memotivasi anak untuk fokus secara sungguh-sungguh pada

beberapa aspek tertentu pada lingkungannya, setiap harinya menjadi lelah atau bosan (Mentossori dalam seldin).¹³ Jelas, ini merupakan mekanisme alamiah yang pasti pada anak, yang membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan dan bakatnya yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan factor-faktor keturunan sebagai manusia. Tidak dapat dipungkiri awal dan akhir dari setiap periode sensitif adalah sering berbeda dari anak yang satu dengan yang lainnya, sehingga memerlukan pengawasan yang hati-hati dalam merespon anak-anak secara individu. Ingat, bahwa anak-anak belajar selama periode sensitif ini adalah pondasi yang akan banyak diikuti oleh hal-hal yang akan bangun/kembangkan dikemudian hari.

Selanjutnya Mentossori dalam Seldin mengatakan masa ini merupakan “kesempatan yang terbatas” selama periode sensitif, anak dapat belajar sesuatu yang baru, memperbaiki keterampilan baru atau mengembangkan aspek kemampuan berfikir otaknya tanpa “rasa sakit” dan hampir tanpa disadarinya. Bagaimana pun, periode sensitif adalah suatu tahapan transisi, sekali anak menguasai keterampilan atau konsep yang telah diserapnya, periode sensitivnya terlihat lenyap, sehingga jika anak tidak diperlihatkan pada pengalaman stimulasi yang benar, kesempatan itu akan hilang begitu saja keterampilan masih dapat dipelajari, akan tetapi saat ini memerlukan waktu dan usaha dan latihan yang benar.¹⁴ Contohnya: belajar satu atau lebih bahasa adalah relative lebih mudah pada anak usia 2 dan 3 tahun jika mereka dalam periode sensitive untuk bahasa, tetapi jauh lebih sulit pada kebanyakan setelah dewasa.

¹³Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.107

¹⁴Syamsu Yusuf dan A. Jentika Nurihsan, *Landasan Bimbingan*, (Bandung Remaja Rosdakarya, 2006), h.16

Waktu untuk belajar berikan stimulasi yang tepat pada waktu yang tepat pula. Anak mampu belajar tanpa disadarinya. Adapun ruang lingkup tentang stimulus yang tepat pada anak antara lain:

a. Gerakan lahir satu tahun

Gerakan acak bayi menjadi terkordinasi dan terkontrol seperti halnya belajar menggenggam, menyentuh, berbalik, keseimbangan, merayap dan berjalan.

b. Bahasa (lahir 6 tahun)

Diawali dengan belajar bersuara, bayi akan mengalami kemajuan yang mengecoh ka-kata, suku kata dan akhirnya kalimat.

c. Objek kecil (1- 4 tahun)

Bayi akan mendekati benda kecil ke mukanya dan dari hal-hal yang detail sebagai kemajuan koordinasi mata tangan yang semakin lama menjadi sempurna dan akurat.

d. Urutan (2-4 tahun)

Segala sesuatu yang harus pada tempatnya. Tahapan ini merupakan ciri-ciri dari bayi yang suka terhadap hal-hal yang rutin dan keingintahuan terhadap konsistensi dan pergaulan.

e. Musik (2-6 tahun)

Bila musik merupakan bagian dari luasannya setiap hari, anak-anak akan menunjukkan keinginan yang spontan dalam intonasi, irama, dan melodi.¹⁵

f. Toilet training (10 bulan-3 tahun)

¹⁵Djamarah dan Zain, *Strategi belajar-mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002),h.126

Saat sistem persyaratan anak menjadi lebih baik berkembang dan terintegrasi, anak-anak akan belajar mengontrol kantung kecil dan perut.

g. Kehormatan dan santun (2-6 tahun)

Anak anda akan cinta pada kesopanan dan sikap yang bijaksana yang akan terinternalisasi kedalam kepribadiannya.

h. Alat indra (2-6 tahun)

Pendidikan pengindraan dimulai pada saat lahir, tetapi dari usia 2 tahun anak anda akan sangat menyukai pengalaman indranya (merasakan dengan lidahnya, mendengar suara, menyentuh, dan mencium aroma).

i. Menulis (3-4 tahun)

Montessori menemukan bahwa keterampilan menulis mendahului membaca dan dimulai dengan usaha untuk memproduksi huruf-huruf dan angka-angka dengan pensil dan kertas.

j. Membaca (3-5 tahun)

Anak menunjukkan keinginan yang spontan dalam symbol suara-suara yang dikeluarkan tak lama mereka menyuarakan kata-kata.

IAIN PALOPO

k. Hubungan spasial (4-6 tahun)

Saat pemahaman hubungan bentuk-bentuk anak anda akan berkembang, ia akan mampu mengerjakan puzzle-puzzle yang sulit.¹⁶

l. Matematika (4-6 tahun)

¹⁶Djamarah dan Zain, *Strategi belajar-mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002),h.126

Mentosori menemukan cara untuk memberi anak pengalaman nyata tentang matematika pada periode sensitive pada angka dan jumlah.

a. Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini

Kegiatan Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya dalam perkembangan kurikulum secara kongkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar.¹⁷ Adapun melalui bermain yang diberikan pada anak dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasai dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

Dalam hadis banyak disebutkan pentingnya motivasi belajar diantaranya sebagai berikut:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ

Artinya :

Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'Alaihi Wasallam bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga."¹⁸

b. Hakikat Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Bennet, finn dan Crubb menjelaskan bahwa pada dasarnya perkembangan program pembelajaran adalah perkembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, secara berpikir tentang dirinya sendiri, tanggap pada pernyataan, dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif. Selain itu, hal

¹⁷Ahmad Sabri, Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching (Cet I ; Jakarta: Ciputat Press, 2005),h.33.

¹⁸Sunan Tirmidzi/ Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah Kitab : Ilmu/ Juz 4/ Hal.294/ No. (2655) Penerbit Darul Fikri/ Bairut-Libanon, 1994 M.h. 337.

ini membantu anak-anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat di hargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.

Menurut pendapat Kibry, pembelajaran haruslah terkait dengan perkembangan kurikulum yang merupakan rencana pendidikan yang dirancang untuk memaksimalkan interaksi pembelajaran dalam rangka menghasilkan perubahan perilaku yang potensial. Kurikulum yang komprehensif seharusnya memiliki elemen yang utama dari setiap bidang perkembangan yang disesuaikan dengan tingkatan atau jenjang pendidikannya serta menegakkan target pencapaian peserta didik yang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan.

Unsur utama dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain. Pendidikan awal di masa kanak-kanak diyakini memiliki peran yang amat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Albrech dan Miller berpendapat bahwa dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini seharusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan dari anak untuk bereksplorasi dan berkreaitivitas, sedangkan orang dewasa seharusnya lebih berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

c. Tujuan dan Fungsi Program Pembelajaran

Catron dan Allen berpendapat bahwa tujuan program pembelajaran yang utama adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta

terjadinya komunikasi interaktif. Kurikulum bagi anak usia dini harusnya memfokuskan pada perkembangan yang optimal pada seorang anak melalui lingkungan sekitarnya yang dapat menggali berbagai potensi tersebut melalui permainan serta hubungan dengan orang tua, orang dewasa lainnya. Selanjutnya mereka berdua berpendapat bahwa seharusnya kelas-kelas bagi anak usia dini merupakan kelas yang mampu menciptakan suasana kelas yang kreatif dan penuh kegembiraan bagi anak.

Tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya.¹⁹ Untuk mencapai program pembelajaran tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran bagi anak usia dini yang berorientasi pada:

- 1) Tujuan yang mengarah pada tugas –tugas perkembangan di setiap rentangan usia anak;
- 2) Materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang sesuai dengan taraf perkembangan anak (DAP) *Developmental Appropriate Practice*;
- 3) Metode yang dipilih harusnya bervariasi sesuai dengan tujuan kegiatan belajar dan mampu melibatkan anak aktif dan kreatif serta menyenangkan.

¹⁹Hamzah.B.Uno,M.Pd. *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta. Bumi Aksara: 2015),h.17.

- 4) Media dan lingkungan bermain yang digunakan harusnya aman,nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak dan perlu adanya waktu yang cukup untuk bereksplorasi.
- 5) Evaluasi yang terbaik dan dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah *assessment* melalui observasi partisipatif terhadap terhadap segala sesutu yang dilihat didengar,diperbuat oleh anak.

d. Fungsi Program Pembelajaran

Program pembelajaran memiliki sejumlah fungsi, diantaranya adalah;

- 1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangan.
- 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekolah.
- 3) Mengembangkan sosialisasi anak.
- 4) Mengenal peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- 5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.²⁰

Maka pembelajaran pada anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dinibaik perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya.

e. Model Pembelajaran Anak Usia Dini

²⁰Abu Ahmadi dan Drs.JokoTri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung : CV Pusaka Setia),h.105.

Pembelajaran anak usia dini memiliki dua jenis dua model pembelajaran yang berpusat pada guru dan berpusat pada anak. Pembelajaran yang berpusat pada guru diprakarsai oleh Pavlov, Skinner dan para tokoh behavioris. Adapun pembelajaran dengan yang berpusat pada anak diprakarsai oleh, Piaget, Erikson, Isaacs.

Teori behavioris, berdasarkan penelitian Pavlov dalam mengamati perilaku hewan, bahwa jika hewan diberikan stimulasi tertentu, maka menimbulkan respon yang tertentu sesuai dengan stimulasi yang diberikan.²¹ Skinner mengemukakan bahwa seluruh perilaku manusia dapat dijelaskan atau diamati sebagai respons yang terbentuk dari berbagai stimulasi yang pernah diterimanya dari lingkungannya.

Teori perkembangan, para ahli psikologi perkembangan melihat bahwa anak memiliki motivasi diri yang dimilikinya sejak lahir untuk menjadi mampu. "Motivasi kemampuan" inilah yang kemudian dipandang oleh para ahli psikologi dasar untuk mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada anak, dengan menghargai seluruh proses perkembangan yang dimiliki oleh anak dan berkembang sesuai dengan ritme yang dimiliki oleh masing-masing anak, dengan menciptakan lingkungan dan menyediakan peralatan yang menyediakan kesempatan pada anak untuk belajar dan berkembang.

Para ahli psikologi telah menemukan pola dan tahapan dalam perkembangan yang berasal dari pendalihan yang muncul dalam diri anak, seperti kognitif, sosial, emosional, dan perkembangan fisik. Melalui pengetahuan ini dapat

²¹Haris Abdul dan Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran* (Cet I; Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 27.

diciptakan lingkungan belajar yang berbasis bermain untuk anak sehingga dapat mendukung perkembangan anak.²² Para pendidik anak usia dini memerlukan teori psikologi tentang perilaku anak untuk memahami dinamika kelas dan manusianya, dan mampu untuk memutuskan tindakan yang akan diambil oleh guru.

Lembaga pendidikan 'sekolah' untuk anak usia dini menggunakan kedua teori tersebut dalam mengembangkan kegiatannya.

f. Penerapan Pembelajaran Berpusat Pada Anak dan Guru.

Metode pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran pemberian kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengemukakan pemikirannya, mereka mengemukakan pemikirannya sendiri dan mengidentifikasi kegiatannya. Segala sesuatu yang muncul pada diri sendiri anak dikembangkan menjadi sebuah kurikulum. Aspek yang terpenting dalam metode yang berdasarkan permainan adalah kebebasan anak dalam bermain. Kebaikan dari kurikulum berdasarkan pembelajaran memandang kebutuhan anak sebagai kebutuhan individu yang unik dan bernilai. Sedangkan pembelajaran yang berpusat pada guru atau dikenal dengan istilah, anak usia dini pengajaran langsung dimana guru atau instruktur memberikan petunjuk atau intruksi langsung tentang apa yang harus dilakukan oleh anak dan guru dalam mengevaluasi kegiatan anak berdasarkan tindakan yang muncul dari dalam diri anak.

²² Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, h. 30.

Secara khusus proses pembelajaran pada anak usia dini haruslah didasarkan pada prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini:

- 1) Proses kegiatan belajar pada anak usia dini harus dilaksanakan berdasarkan prinsip belajar melalui bermain.
- 2) Proses kegiatan belajar anak usia dini dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif dan inovatif baik di dalam ruangan maupun dalam ruangan
- 3) Proses kegiatan belajar anak usia dini dilaksanakan dengan pendekatan tematik dan terpadu.
- 4) Proses kegiatan belajar anak usia dini harus diarahkan pada pengembangan potensi kecerdasan secara menyeluruh dan terpadu.²³

g. Hakikat Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Menurut Mayesty Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menyukai permainan dan akan terus akan melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Lakukan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan, senang bagi diri seorang sedangkan Parten dalam Dockett dan Flier memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak berexplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain, itu kegiatan bermain dapat membantu anak dalam

²³Bahri, Syaiful. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Cet III; Jakarta: Rineka Cipta, 2010, h. 33

mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan dimana ia hidup.

Selanjutnya Doctet dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, oleh karena itu, karena bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.²⁴ Bermain merupakan aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas yang lain seperti belajar yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

h. Tujuan Bermain Pada Anak Usia Dini

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak. Semua anak usia dini memiliki potensi tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antara anak yang satu dengan yang lainnya.

Elkonin dalam Catron dan Allen salah seorang murid dari Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain yaitu

- 1) Dalam bermain anak menggambarkan dalam system untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai suatu tujuan lebih kompleks
- 2) Kemampuan untuk mendapatkan perspektif orang lain melalui aturan – aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
- 3) Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan

²⁴Darajat, Zakiyah dkk. *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet IV; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000, h. 31.

menggunakan symbol termasuk kedalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.

- 4) Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah bermain, yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Untuk mendukung ke empat hal tersebut, seorang anak dapat melakukan pembelajaran yang situasinya merupakan khayalan anak tersebut atau yang biasa disebut dengan bermain sosial drama, bermain pura-pura atau bermain drama.²⁵ Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak .

Ehheart stone mengatakan bahwa pembelajaran dapat mengembangkan berbagai kompetensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik, tetapi juga dapat berkembang kognitif, bahasa, sosial, emosi kreatifitas pada akhirnya prestasi akademik. sejalan dengan pendapat tersebut, Wolfgang berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai nilai dalam bermain (*the value of play*) yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan social, emosional, kognitif. Dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya, sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain antara lain:

- 1) Dapat memperkuat dan mengembangkannya, otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik kasar dan motorik halus dan

²⁵Emilia, *Motivasi Belajar Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa*, 2010, h. 55.

keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.

- 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain berpura-pura menjadi orang lain binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala yang ada dilingkungan sekitar sebagai wujud dari rasa keingintahuan.
- 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak akan selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.²⁶

Cosby dan Sawyer mengatakan bahwa bermain secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk berkeaktivitas. Motivasi bermain anak –anak muncul dari dalam diri mereka sendiri mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik mereka yang telah ketahui sebelumnya juga hal-hal yang baru.

²⁶Isjoni, :*Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Cet. V; Bandung: Alfabeta, 2011), h. 77.

i. Karakteristik Bermain Pada Anak Usia Dini

Jeffrey McCongkey dan Howsen berpendapat bahwa enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator yaitu:

1) Bermain muncul dari dalam diri anak

Keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan, bukan paksaan

2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri.²⁷ Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikan dan menggairakan.

3) Bermain merupakan aktivitas nyata, dalam bermain anak melakukan

aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.

Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil, dalam bermain anak

harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan .

5) Bermain harus didominasi oleh pemain, dalam bermain harus didominasi

oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa,

²⁷Mudjiono, Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran* Cet ke IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2009, h. 50.

karena jika bermain di dominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapat makna apapun dari bermainnya.

- 6) Bermain harus melibatkan peranaktif dari pemain, dalam bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain.²⁸ Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

j. Klasifikasi dan Jenis Bermain

Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini dapat digolongkan kedalam berbagai jenis permainan yang dikemukakan oleh Jeffrey Congky dan Howson yaitu, permainan eksploratif, permainan dinamis, permainan dengan keterampilan, permainan sosial, permainan imajinatif dan permainan teka-teki. Keenam golongan tersebut pada dasarnya saling terintegrasi satu dengan yang lainnya, sehingga dalam penerapan boleh saja salah permainan dapat mengembangkan jenis permainan yang lainnya. justru keterpaduan di antara permainan maka akan menjadi daya tarik tersendiri bagi anak saat melakukan permainan tersebut.

Selain jenis permainan tersebut di atas yang disebut dengan permainan kreatif merujuk pada paparan Lopes dalam tulisannya yang berjudul "*Creativ play helps Children Grow*" Menyatakan bahwa permainan kreatif dapat dilaksanakan dalam:

²⁸Nata, Abuddin. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Cet III; Jakarta: Kencana, 2014, h. 33.

- 1) Kreasi terdapat objek (*Objek Creation*) berupa pembelajaran di mana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek seperti menggabungkan potongan-potongan benda sehingga menjadi bentuk mobil –mobilan.
- 2) Cerita bersambung (*Continiung story*) berupa pembelajaran di mana guru melalui awal sebuah cerita dan setiap anak menambahkan cerita selanjutnya bagian perbagian seperti cerita dengan menggunakan buku besar (*big book*)
- 3) Permainan drama kreatif (*Creatif dramatic play*) Berupa permainan di mana anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap btingkah laku orang, hewan ataupun tanaman,hal ini dapat mereka memahami dan menghadapi dunia seperti bermain peran dokter-dokteran
- 4) Gerakan Kreatif (*Creativ movement*) berupa pembelajaran yang menggunakan otot besar seperti permainan aku seorang pemimpin di mana seorang anak akan melakukan gerakan tertentu dan anak lain dapat mengikutinya/berpantomim atau kegiatan membangun dengan pasir lumpur atau tanah liat.
- 5) Pertanyaan kreatif (*Creatif questioning*) yang berhubungan dengan pernyataan terbuka. menjawab pertanyaan dengan sentuhan panca indra,pertanyaan tentang perubahan.²⁹ Pertanyaan yang membutuhkan beragam jawaban, pertanyaan yang berhubungan dengan suatu proses atau kejadian.

²⁹Suprijono, Agus. *Cooperative Learning*, (Cet XIV; Yokyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 20.

k. Tahapan Dan Perkembangan Bermain

Dalam bermain anak belajar untuk berinteraksi dan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dan lingkungan dan orang-orang yang ada di sekitarnya maka kemampuan sosialisasi anak pun menjadi berkembang. Pada usia dua hingga lima tahun anak memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya

Berikut ini enam tahapan perkembangan bermain pada anak menurut Parten dan Rogers dalam Dockett dan Fleer Unoccupied atau tidak menetap anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain. Onlooker atau penonton/pengamat. Pada tahapan ini belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain. Setelah mengamati anak biasanya dapat mengubah caranya bermain Solitary independent play atau bermain sendiri.

Tahapan ini sudah mulai bermain, tetapi dengan minatnya, terkadang anak berbicara temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain Parallel activity atau kegiatan Paralel. Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak yang lain. Pada tahap ini, anak juga tidak memengaruhi anak lain dalam bermain dengan permainannya. Anak senang memanipulasi benda dari pada permainan dengan anak lain. Dalam tahapan ini

biasanya anak memainkan alat permainan yang sama dengan anak yang lainnya.³⁰ Apa yang dilakukan satu dapat mempengaruhi anak yang lain. *Associativeplay* atau bermain dengan teman. Pada saat terjadinya interaksi kompleks pada anak. Dalam bermain anak saling mengingatkan satu-sama lainnya. Terjadinya tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain. Meskipun anak dalam kelompok melakukan kegiatan yang sama,tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan yang khusus yang belum terjadi diskusi untuk mencapai tujuan bersama, seperti membangun bangunan dengan perencanaan. Tetapi masing – masing dapat sewaktu–waktu meninggalkan permainan kapan saja ia mau, tanpa perlu merusak *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan atauran Saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing –masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain.³¹ Anak bekerja sama dengan anak lainnya untuk mermbangun sesuatu,terjadi persaingan membentuk permainan drama biasanya dipengaruhi oleh anak–anak yang memilki pengaruh atau danya pemimpin dalam bermain.

Dari keenam tahapan diatas tampak bahwa dalam permainan anak mengembangkan kemampuannya dan belajar untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Bermain juga mengalami perkembangan kemampuan yang berbeda pada setiap anak.

1. Bermain Berdasarkan Kemampuan Anak

³⁰S, Syamsu. *Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru*, CetI; Makassar: Aksara Timur, 2015, h. 55.

³¹Zahroh, Aminatul. *Membangun Kualitas Pembelajaran melalui Dimensi Profesionalisme Guru*,Cet I; Bandung: Penerbit Yrama Widya, 2015, h. 53.

Pembelajaran pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kemampuannya baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional ataupun keterampilannya. Untuk itu bermain dapat diklasifikasikan berdasarkan kemampuan anak, sebagai berikut:

1) Bermain Eksploratoris

Bermain eksploratoris mempengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda:

- a) Eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal baru
- b) Eksplorasi merangsang rasa ingin tahu anak
- c) Eksplorasi membantu anak mengembangkan keterampilannya, dan
- d) Eksplorasi mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru.

Adapun cara untuk mendorong anak untuk bermain eksplorasi :

- a) Tunjukkan pada anak bahwa dunia ini sangat berharga untuk di eksplorasi dijelajahi.
- b) Ikuti apa yang dilakukan anak, guru hanya mengawasi dan mendampingi saja.
- c) Guru dapat saja menunjukkan cara bereksplorasi, agar anak lebih terotivasi.³²

2) Memilih Kegiatan Permainan

Kesan pertama:

- a) Melibatkan anak dalam berbagi permainan dan libatkan anak dalam kegiatan rutinitas sehari-hari.

³²Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Cet. V; Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 17.

- b) Berikan dukungan pada anak dan biarkan anak mengetahui apa yang terjadi disekelilingnya.

Tertentu yang menarik perhatian anak sehingga anak didorong untuk menggapai atau mengambil alat permainan tersebut.

Bekerja dengan tangan:

- a) Permainan ini untuk anak yang telah mempelajari tingkatan tertentu pada keterampilan tangannya seperti meraih dan mengambil benda. Kegiatan ini melibatkan menggunakan tangannya dalam bereksplorasi dengan benda-benda yang di sekelilingnya dengan tingkat kesulitan yang bertingkat.

- b) Berkeliling

Kegiatan ini diberikan pada anak yang melalui berjalan dan senang berkeliling seperti seorang penjelajah, dimana anak diajak berkeliling untuk bereksplorasi dengan dunia yang lebih luas.

3) Bermain Energetik

Permainan ini melibatkan energi yang sangat banyak, seperti memanjat, melompat, dan bermain bola. Kegiatan ini melibatkan seluruh koordinasi tubuh:

- (1) permainan energetik membantu anak untuk menjadi penjelajah yang aktif dalam lingkungannya, (2) Permainan energetik membantu anak untuk

mengendalikan tubuhnya, (3) permainan energetik membantu anak untuk mengkoordinasikan setiap bagian yang berbeda pada tubuhnya.³³

Permainan enerjik pada anak cacat : berguna untuk, (1) Membantu anak untuk mengendalikan tubuhnya dan bergerak sesuai dengan tujuannya, tetapi tetap harus didampingi oleh seorang terapis, (2) Membangkitkan permainan energetik, (3) Sebelum melakukan kegiatan sebaiknya mengetahui penampakan tahapan perkembangan permainan energetik yang disajikan dalam grafik perkembangan.

m. Memilih Kegiatan Permainan

- 1) Tetap tenang dan percaya diri dalam melakukan kegiatan
- 2) Kendalikan dengan lembut, hindari gerakan yang menyentak
- 3) Jangan memberikan perlawanan terhadap ketahanan
- 4) Dilakukan pada kedua sisi tubuh
- 5) Tanpa pakaian, karena pakaian dapat menghambat gerakan anak
- 6) Menemukan pada kaki sendiri.³⁴

Kegiatan ini menggambarkan kemampuan berjalan pada anak

- a) Berpijak pada kaki
- b) Menarik dan mendorong
- c) Permainan dilihat dan melihat
- d) Merangkak, berdiri, bangkit, bergerak untuk berdiri tegak dan berdiri sendiri berjalan sendiri dan menendang

³³Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Cet 14; Jakarta: PT Grafindo Persada, 2007, h. 7.

³⁴Sukring, *Pendidik dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam*, CetI; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013, h. 37.

Kegiatan ini dilakukan untuk anak yang sudah berjalan seperti :memanjat, menaiki tangga,melompat mengendarai sepeda tiga roda,bermain sepatu roda, menendang bola,melempar menangkap dan bermain dalam tim, seperti bermain bola yang melibatkan kegiatan menendang, melempar dan menangkap .

n. Bermain Keterampilan

Pentingnya bermain keterampilan antara lain :

(1) membantu anak untuk menjadi pembangun (2) dapat mengurangi keputusasaan, (3) mengarah kepada kepergunaan dan kemandirian, (4) Mengembangkan keterampilan baru meningkatkan kepercayaan diri serta, (5) belajar memegang langsung bahan.

a. Memilih Kegiatan Permainan yang Melibatkan Keterampilan

Untuk membangkitkan permainan dengan menggunakan keterampilan penting bagi orang dewasa untuk memahami perkembangan anak yang sedang terjadi melalui grafik perkembangan.³⁵

b. Memilih Kegiatan Permainan yang Menggunakan Keterampilan

Sebelum anak terlibat dalam kegiatan yang melakukan keterampilan,anak perlu berkembang.

- 1) Kemampuan dalam melihat dan mengikutinya jika bergerak
- 2) Meraih benda
- 3) Memegang benda di tangannya
- 4) Menggunakan jari-jemari dan ibu jari untuk memegang benda

³⁵Sudijono, Anas. *Pengantar Pendidikan*, Cet. XXII; Jakarta: Rajawali Pers, 2010, h. 19.

Berikut ini kegiatan permainan yang dapat dikembangkan untuk mengasah berbagai keterampilan yang berbeda :

- 1) Mencari, berisikan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan melihat, mengikuti objek dan mengikuti asal suara.
- 2) Meraih, menggambarkan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan dalam meraih, seperti boneka Kelly, mainan yang dapat diremas dan alat music sederhana.
- 3) Menggenggam, kegiatan yang mengembangkan kemampuan untuk menggunakan jari danibu jari seperti mendayung perahu, mendorong diri sendiri membuat dan menggosok dan bertepuk tangan.

Tangan yang pintar.

- 1) Mengembangkan kegiatan yang melibatkan dan menggunakan peralatan, seperti permainan memukul dengan menggunakan palu, memukul drum, mengelompokan peralatan dan kesempatan untuk menggunakan peralatan atau perkakas.³⁶
- 2) Melanjutkan kemampuan yang melibatkan kegiatan untuk meraih, seperti memasukan cincin dan meronce permulaan.
- 3) Membangun kemampuan dalam membangun, seperti membangun menara dengan menggunakan dua buah balok, mainan memasangkan balok dan blok kayu.

³⁶Sudijono, Anas. *Pengantar Pendidikan*, Cet. XXII; Jakarta: Rajawali Pers, 2010, h. 20.

- 4) Menggambar dapat mengembangkan kegiatan berhubungan menggambar dan termasuk menggunting dan merekat, seperti mencoret–coret, mencocokkan gambar, melukis membuat buku coretan dan merobek kertas.

O. Bermain Sosial

Pentingnya bagi seorang anak untuk terlibat dengan orang lain selain dirinya, interaksi dapat diartikan secara sederhana dengan merespon pada perilaku orang lain.³⁷ Bermain sosial dasar dari seluruh pembelajaran sosial dasar dari seluruh pembelajaran sosial dan adanya interaksi antara dua orang atau lebih pentingnya bermain sosial:

1. Sebagai sarana bagi anak untuk belajar dari orang alim.
2. Mengembangkan kemampuan anak untuk berinteraksi.
3. Membuat anak lebih mampu untuk bersosialisasi.
4. Membuat anak untuk mengembangkan persahabatan.

a). Memilih Kegiatan Bermain

Merupakan bentuk dari awal bermain sosial, biasanya terjadi antara anak dan orang tua, seperti orang tua memberikan kesempatan pada anak kesempatan pada anak untuk terlihat, mengawasi respon yang tidak diinginkan, mengikuti kemauan anak dan menyanyikan lagu untuk anak.

a). Berdua Dalam Bermain

³⁷Sudijono, Anas. *Pengantar Pendidikan*, Cet. XXII; Jakarta: Rajawali Pers, 2010, h. 22.

Kegiatan yang melibatkan sedikitnya dua orang dalam bermain, baik orang dewasa maupun anak-anak atau dua orang anak.³⁸ Seperti : terlibat langsung, berlatih dengan orang tua, bertemu dengan anak lain, terbiasa dengan orang lain serta mendorong anak untuk bermain bersama.

b).Bergiliran Dalam Bermain

Dikembangkan pada kegiatan yang melibatkan aturan atau bermain dengan aturan :

- 5) Mempelajari aturan baik orang dewasa dan anak, dua orang anak dan sekelompok anak
- 6) Mempelajari aturan pada permainan sederhana dan perlombaan
- 7) Membuat permainan yang lebih sulit
- 8) Peraturan baru, seperti pemenang, dadu dan ular tangga
- 9) Permainan luar ruangan

c).Bermain Imajinatif

Pentingnya bermain imajinasi :

- a. Membuat anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan bahasa.
- b. Membantu anak untuk memahami orang lain
- c. Membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya
- d. Membantu anak untuk mengenali dirinya sendiri

a.Memilih Pembelajaran

Mari berpura-pura: memahami imajinasinya, bermain pura-pura bermain berperanan. Tujuan umum: anak mampu mengikuti petunjuk, menjadi lebih

³⁸Sudijono, Anas. *Pengantar Pendidikan*, Cet. XXII; Jakarta: Rajawali Pers, 2010, h. 20.

imajinatif, menyusun skenario dan membicarakannya. Bercerita, melihat gambar dan waktu bercerita.

b. Bermain Teka-Teki

Pentingnya bermain memecahkan teka-teki dapat:

- a). Mengembangkan kemampuan anak dalam berfikir,
- b). Teka teki mendorong rasa tau anak
- c). Mengembangkan kemandirian anak pada anak bermain teka-teki pada anak cacat
- a). Menunjukkan padanya bahwa di dunia ini banyak objek yang dapat menarik perhatiannya.
- b). Harus memberikan perhatian pada objek yang sangat diamati oleh anak
- c). Mendorong rasa ingin tahu anak terhadap puzzle
- d). Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan teki-teki

c. Minat Bermain Pada Anak Usia Dini

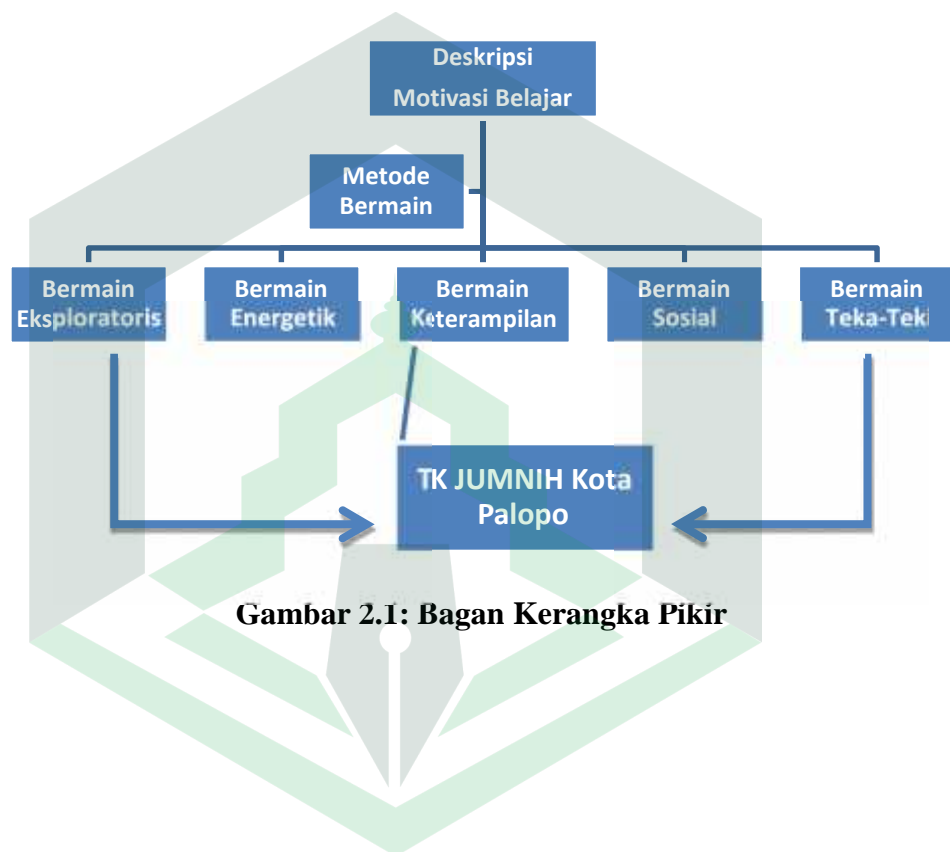
Bronson memaparkan tentang perkembangan dan minat bermain pada anak sejak lahir sampai delapan tahun. Untuk memudahkan pemahaman dan implimentasinya di Indonesia, maka tahapan dan tugas perkembangan anak usia dini yang akan dibagi 4 rentangan, yaitu tahap lahir, sampai usia satu tahun, tahapan usia 2-3 tahun (13 -24) bulan, tahap usia 3-4 tahun (25-36 bulan) dan tahap usia 4-6 tahun (37-48 bulan).³⁹ Meninjau kemampuan dan minat bermain bayi dari lahir sampai enam bulan pada kemampuan motorik, persepsi kognitif

³⁹Sudijono, Anas. *Pengantar Pendidikan*, Cet. XXII; Jakarta: Rajawali Pers, 2010, h. 23.

dan sosial bahasa terdapat garis besar yang memberikan latar belakang sebagai pertimbangan memilih alat permainan.

C. *Kerangka Pikir*

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 2.1: Bagan Kerangka Pikir

IAIN PALOPO

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan dengan penelitian kualitatif merupakan proses penelitian yang bertujuan memahami suatu masalah kemanusiaan yang didasarkan pada penyusunan suatu gambaran yang kompleks dan menyeluruh menurut pandangan yang rinci dari para informan serta dilaksanakan di tengah *setting* alamiah. Bogdan dan Taylor menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang pemecahan masalahnya dilakukan dengan menggunakan data empiris.¹

Alasan digunakannya pendekatan ini adalah karena penelitian ini ingin lebih memahami secara mendalam mengenai motivasi belajar anak melalui metode bermain balok yang dilakukan oleh guru kelas. Selain itu, penelitian ini juga disusun dengan sifat kontekstualisasi, maksudnya penelitian ini hanya dapat dilakukan pada fenomena ini saja dan tidak dapat digunakan secara generalisasi seperti pada penelitian kuantitatif.

¹Bogdan, Robert, dan Steven Taylor. *Pengantar Metode Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional. 1992.

2. *Jenis Penelitian*

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis studi kasus. Studi kasus adalah suatu pendekatan untuk mempelajari, menerangkan, atau menginterpretasi suatu kasus dalam konteksnya secara natural tanpa adanya intervensi dari pihak luar. Jenis penelitian ini berlaku jika terdapat pertanyaan mengenai bagaimana (*how*) dan mengapa (*why*). Kecenderungan dalam studi kasus ini adalah bahwa studi ini berusaha untuk menyoroti suatu keputusan atau seperangkat keputusan, dan mengapa keputusan tersebut diambil, bagaimana pelaksanaannya, dan apakah hasilnya.

Alasan digunakannya jenis penelitian studi kasus adalah karena metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian deskriptif, dimana metode kualitatif ini dalam pelaksanaannya dapat dilakukan melalui studi kasus maupun studi komparasi. Berdasarkan hal tersebut, jenis penelitian studi kasus ini dipilih karena sifat kecenderungannya yang biasa memperhatikan permasalahan mengenai bagaimana motivasi belajar anak dalam proses pembelajaran di kelas, karena dalam penelitian ini yang ingin diteliti adalah bagaimana deskripsi motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo.

B. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian pada skripsi ini, ialah terfokus kepada mendeskripsikan motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo.

C. Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan penafsiran terhadap variabel, kata dan istilah teknis yang terdapat dalam judul, maka penulis merasa perlu untuk mencantumkan pengertian antara lain sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar Anak

Motivasi belajar anak yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu memberikan semangat kepada anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain balok, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Baik secara individu maupun secara berkelompok. Dengan bermain balok anak dapat mengenal bentuk, warna, ukuran balok, anak dapat berimajinasi, belajar untuk berbagi dengan teman, belajar untuk percaya diri.

2. Metode Bermain Balok

Yang dimaksud metode bermain balok dalam hal ini adalah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Anak dapat mengenal berbagai macam-macam warna balok, bentuk balok dari yang besar sampai yang terkecil, dapat berimajinasi tentang bangunan yang akan dibuat, anak dapat berbagi dengan teman, anak dapat belajar percaya diri. Bermain balok merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan oleh anak dan sangat dekat dengan dunia anak.

Banyak sekali manfaat yang didapatkan oleh anak dalam bermain balok, yang dapat dipadukan dengan pembelajaran, misalnya permainan Balok. Dapat mengenal macam-macam warna pada balok, ukuran balok dari besar

sampai terkecil, dapat berimajinasi, mengenai bangunan yang akan anak buat, anak dapat belajar berbagi dengan teman dan anak dapat percaya diri

D. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dalam artian peneliti akan menguraikan hasil penelitian dengan menggambarkan kondisi yang sebenarnya di lapangan dengan menggunakan data-data kualitatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang valid, baik yang bersumber dari pustaka maupun subjek penelitian, yang secara spesifik membahas tentang mendeskripsikan motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo.

Agar penelitian ini lebih sistematis dan terarah, maka penelitian ini dirancang melalui beberapa tahapan, yaitu tahap identifikasi masalah yang diteliti, menyusun proposal, tahap pengumpulan data, tahap analisa data, dan tahap penulisan laporan.

E. Data dan Sumber Data

Adapun data yang dikumpulkan yakni terkait dengan data deskripsi motivasi belajar anak melalui permainan balok di TK Jumnih Kota Palopo, adapun sumber data penelitian yang dimaksud adalah guru yang mengaja di Kelas B TK Jumnih Kota Palopo dengan jumlah siswa 18 orang.

Tabel 3.1 Data Peserta Didik di TK Jumnih Kota Palopo

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin	Umur
1.	Aqsah ramadhan	Laki-laki	5Thn 6 bulan
2.	Al-Fauzan	Laki-laki	5Thn 3 bulan
3.	Aisyah	Perempuan	5Thn 6 bulan
4.	Asyifah	Perempuan	5Thn 5bulan
6.	Azzahrah	Perempuan	5Thn 6 bulan
7.	Muhammad fudail	Laki-laki	5Thn 2 bulan
8.	Muhammad faith	Laki-laki	5Thn 2 bulan
9.	Rawallangi	Laki-laki	5Thn 4 bulan
10.	Hafidz	Laki-laki	5Thn 6 bulan
11.	Nafizah	Perempuan	5Thn 5 bulan
12.	Izaurah	Perempuan	5Thn 3 bulan
13.	Nur Buani	Perempuan	5Thn 1 bulan
14.	Marsya	Perempuan	5Thn 2 bulan
15.	Riyogi	Laki-laki	5Thn 6 bulan
16.	Difa	Perempuan	5Thn 5 bulan
17.	Dwi	Perempuan	5Thn 6 bulan
18.	Fadli	Laki-laki	5Thn 5 bulan

Sumber Data: Mijawati, Guru TK Jumnih Kota Palopo, *Wawancara*, 07/02/2020

Data dalam penelitian ini terbagi atas dua bagian yaitu:

1. Data Primer, yaitu data yang diambil langsung dari subjek yang diteliti yakni : guru di TK Jumnih Kota Palopo.

2. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen guru, kajian teori dan karya tulis ilmiah yang relevansi dengan masalah yang akan diteliti.

Adapun objek penelitian ialah deskripsi motivasi belajar anak melalui metode bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Moleong mengatakan bahwa dalam pengumpulan data, peneliti lebih banyak bergantung pada data yang ada di tempat penelitian, oleh karena itu, sejalan dengan pernyataan tersebut, Nasution juga mengatakan bahwa untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka diperlukan instrument penelitian diantaranya :

1. Wawancara

Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data secara valid, melalui pedoman wawancara yang telah dibuat sebagai alat untuk mendapatkan informasi yang valid dari narasumber atau informan demi kebenaran data yang didapatkan.

Adapun informan yang telah diwawancarai diantaranya sebagai berikut:

- a. Ketua Yayasan TK Jumnih Kota Palopo
- b. Pembina/ Pengarah TK Jumnih Kota Palopo
- c. Guru TK Jumnih Kota Palopo
- d. Orang Tua peserta didik di TK Jumnih Kota Palopo

2. Dokumentasi

Adapun instrument penelitian dokumentasi ialah digunakan untuk mendapatkan informasi terkait bagaimana kondisi motivasi belajar anak sebelum

dan sesudah penerapan metode belajar anak melalui permainan balok, sehingga dengan media dokumentasi dapat menggambarkan dan menampilkan kondisi motivasi belajar anak melalui metode bermain balok baik berupa, gambar, dokumen pendukung dan alat lainnya sebagai media informasi terkait gambaran dan kondisi motivasi belajar anak melalui bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo.

G. Teknik Pengumpulan Data

Merujuk pada permasalahan penelitian maka data yang akan dikumpulkan umumnya berupa data lapangan. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant*, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.² Adapun pengertian observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati. Sehingga, dalam hal ini penulis menggunakan observasi terstruktur dengan melihat langsung di lapangan, dan untuk mengamati

²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. XV; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 203

masalah dan mencari informasi yang berhubungan dengan Deskripsi motivasi belajar anak melalui metode bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo.

2. Wawancara, digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Teknik pengumpulan data ini berdasarkan pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidak-tidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon.³ Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terstruktur terhadap guru kelas

3. Dokumentasi, yaitu pengumpulan informasi dari bahan-bahan berupa data tertulis yang berhubungan dengan fokus penelitian, yaitu berupa arsip-arsip, dokumen administrasi TK, maupun dokumen pribadi guru yang berupa perencanaan, pengajaran, agenda guru, daftar nilai dan catatan-catatan lain yang berhubungan dengan focus penelitian. Data dokumentasi dalam penelitian ini juga berupa foto atau gambar, data adalah sebagai pendukung guna melengkapi atau menambah informasi dan data yang diperoleh dengan teknik sebelumnya.⁴

Dalam upaya memperoleh data yang akurat, penulis menggunakan instrument penelitian. Instrumen penelitian adalah salah satu unsur penting karena berfungsi sebagai alat bantu atau sarana dalam mengumpulkan data yang dapat

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. XV; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 194.

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Cet. VI; Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 129.

dipertanggungjawabkan kebenarannya. Dalam hal ini penulis menggunakan instrument penelitian berupa pedoman wawancara dan observasi secara langsung.

H. Pemeriksaan Keabsahan Data

Proses pemeriksaan keabsahan data dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai kebenaran data yang penulis temukan dilapangan, caranya ialah dengan teknik triangulasi. Cara ini merupakan pengecekan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai suatu pembanding terhadap data. Triangulasi data dalam penelitian ini ada dua hal yang dapat digunakan yaitu triangulasi dengan sumber dan triangulasi dengan metode.⁵ Triangulasi sumber data dilakukan dengan cara pengecekan data (cek, cek ulang, cek silang).

- a. Mengecek adalah melakukan wawancara kepada dua atau lebih sumber informan dengan pertanyaan yang sama.
- b. Cek ulang berarti melakukan proses wawancara secara berulang dengan pertanyaan yang sama dalam waktu yang berbeda. Cek silang merupakan menggali keterangan tentang keadaan informan satu dengan informan lain.
- c. Adapun triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan hasil observasi dengan hasil observasi berikutnya, membandingkan hasil observasi dengan hasil wawancara, membandingkan hasil wawancara dengan wawancara berikutnya. Penekanan dari hasil pembandingan untuk mengetahui alasan-alasan terjadinya perbedaan data yang diperoleh selama pengumpulan data.

⁵Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 330.

d. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Jika jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, sehingga diperoleh data yang dianggap kredibel. Miles and Huberman yang dikutip oleh Sugiyono, mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.⁶ Berdasarkan tujuan tersebut, maka teknik analisis data yang digunakan yaitu:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, makin lama peneliti kelapangan, maka jumlah data akan makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan data yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. XV; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 209.

mencari jika diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.⁷

Adapun data yang digunakan peneliti ialah bersumber dari wawancara dan melakukan proses pengajaran secara langsung di tempat penelitian bersama dengan para guru dan pendamping dalam melaksanakan proses pembelajaran.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data reduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif.

Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Selanjutnya disarankan, dalam melakukan display data, selain dengan teks naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, *network* (jejaring kerja).⁸

3. *Conclusion Drawing/ Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi)

Langkah ketiga dalam analisis kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. XV; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 338.

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. XV; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 341.

konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka yang dikemukakan merupakan yang kredibel.

Dengan demikian penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti yang telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah berada di lapangan.



IAIN PALOPO

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Sejarah Singkat Taman Kanak-Kanak Jumnih

Taman Kanak-Kanak Jumnih di dirikan pada tahun 2013 dibawah naungan Yayasan Pendidikan Jumnih. Tokoh yang paling berjasa dalam membidangi berdirinya Taman Kanak-Kanak Jumnih adalah Bapak Prof. Dr. H. Nihaya M.Hum dan Ibu Hj. Djumrah Settian. Bapak Prof. Dr. H. Nihaya M.Hum sebagai pemerhati pendidikan, yang saat itu juga menjabat sebagai Ketua Sekolah Tinggi Islam Negeri (STAIN) Palopo-merasa terpanggil untuk mendirikan lembaga PAUD Jumnih, oleh karena keinginan dan cita-cita besar beliau untuk mewujudkan dan menyelenggarakan pendidikan bermakna bagi anak usia dini di lingkungan sekitarnya. Beliau menyampaikan keinginannya ini kepada istri beliau, Ibu Hj. Djumrah Settian dan dengan dukungan penuh dari sang istri maka beliau segera berkonsultasi kepada dinas pendidikan dan pemerintahan terkait, yang juga disambut dengan sangat baik. Setelah mengurus admininstrasi pendirian lembaga TK, Izin Operasional dari Dinas Pendidikan Kota Palopo nomor 421.9/077/DISDIK/IV/2013 terbit dan tercantum mulai berlaku tanggal 15 April2013.¹

Yayasan Pendidikan Jumnih lalu membuka tiga program Layanan PAUD, yaitu; Taman Kanak-Kanak (TK), Kelompok Bermain (KB) dan Tempat Penitipan Anak (TPA). Bertempat di ruangan yang masih satu kompleks dengan gedung kos milik Bapak H. Prof. Dr. H. Nihaya M. Hum Kegiatan belajar mengajar mulai dilaksanakan. Sebagai kepala sekolah pertama ditunjuk IbuAyu Aprianti Rahayu, S.Pd.I dan Ibu Apriani sebagai tenaga pendidik dengan peserta didik yang berjumlah 23 orang. Kemudian pada bulan Agustus 2015, tanggung jawab Kepala Sekolah dialihkan kepada Ibu Dahlia Muslimin, S.Pd.I

¹Musdalipa Guru Kelas Kelompok B2 TK Jumnih Palopo,, Wawancara 07/02/2020

Selanjutnya Taman Kanak-Kanak Jumnih terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan pembelajaran dilakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal hingga kini menggunakan pembelajaran kelompok dengan kelompok pengaman berbasis kurikulum 2013.

2. Visi, Misi, dan Tujuan Satuan PAUD

a. Visi Taman Kanak – Kanak Jumnih

“Terwujudnya generasi muslim yang unggul, berprestasi, berakhlak dengan landasan iman dan takwa

b. Misi Taman Kanak – Kanak Jumnih

- 1) Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang terintegrasi antara imtaq dan permainan (bermain)
- 2) Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu mampu mengekspresikan diri secara spontan, kreatif, dan inovatif
- 3) Memberikan kesempatan dan layanan bimbingan kepada peserta didik untuk mengenal dan mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimiliki
- 4) Menyelenggarakan keimanan dan ketakwaan
- 5) Mengusahakan peningkatan kualitas dan potensi guru serta penyempurnaan sarana dan prasarana yang memadai.²

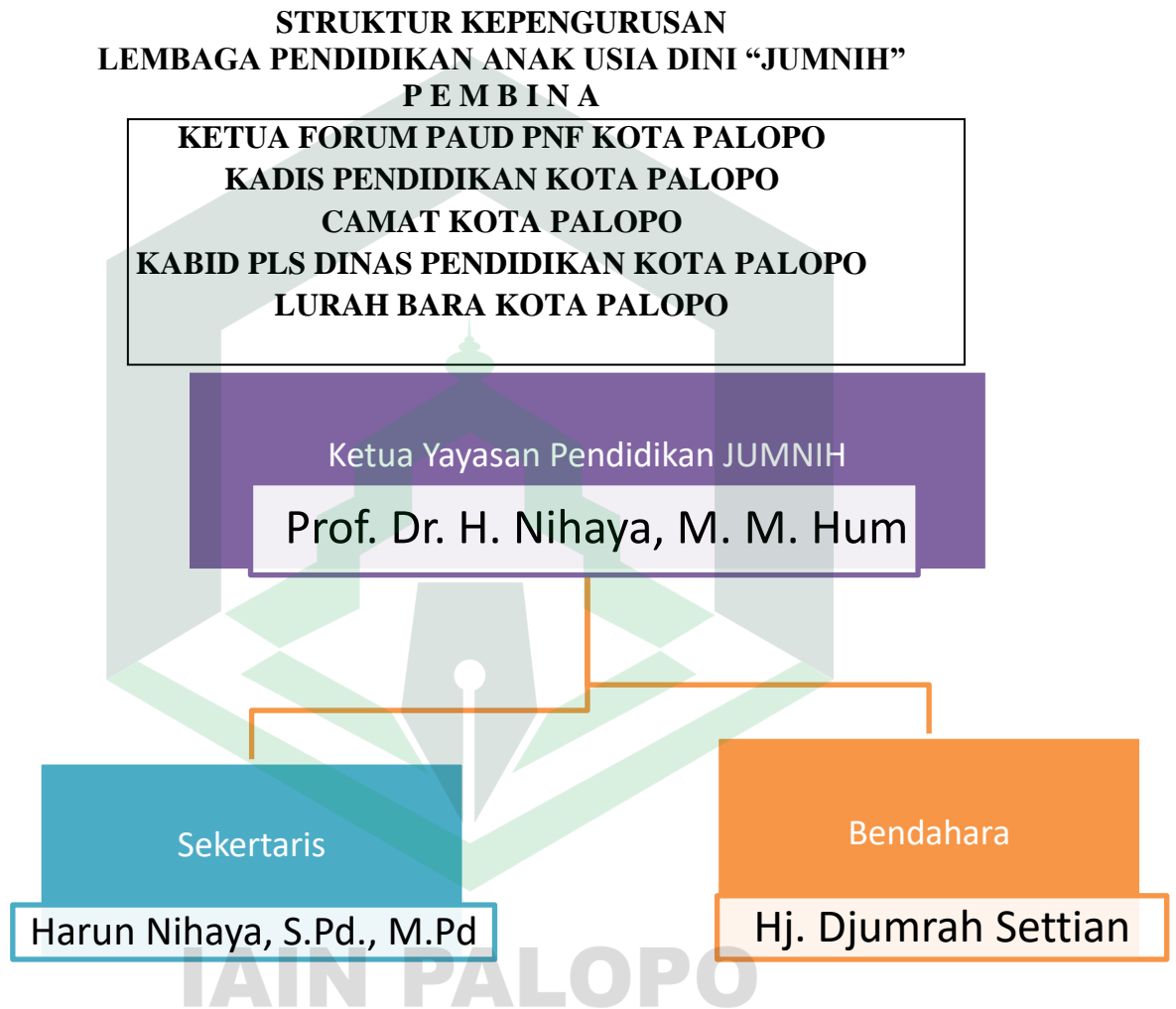
c. Tujuan Taman Kanak – Kanak Jumnih

1. Terselenggaranya pendidikan anak usia dini yang bermakna dan bertanggung jawab
2. Menghasilkan peserta didik yang unggul untuk memasuki jenjang pendidikan tingkat dasar

²Mijawati, Guru Kelas Kelompok B2 TK Jumnih Palopo,, Wawancara 07/02/2020

3. Memberikan layanan pengasuhan agar terbentuk kepribadian muslim yang kreatif, mandiri, berprestasi, berakhlak, dan unggul dalam imtaq

3. Struktur Kepengurusan Satuan Lembaga



Gambar 4.1 : Struktur Kepengurusan

4. Status Satuan lembaga PAUD

Taman Kanak-Kanak Jumnih merupakan satuan PAUD yang dikelola dengan manajemen berbasis masyarakat dibawah naungan Yayasan Pendidikan Jumnih, telah memiliki izin operasional dari Dinas Pendidikan Kota Palopo Nomor **421.9/077/DISDIK/IV/2013** untuk program Taman kanak-Kanak dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) **69849343**.³

5. Tugas Pokok Dan Fungsi

a. Ketua Yayasan Pendidikan Jumnih bertanggung jawab dalam:

1. Pengembangan pendidikan di TK Jumnih
2. Bekerjasama dengan berbagai pemangku kebijakan dalam rangka optimalisasi sumber belajar dan sumber dana

b. Kepala TK Jumnih, bertanggung jawab dalam:

1. Pengembangan program Taman kanak-Kanak
2. Mengkoordinasikan guru-guru
3. Mengelola administrasi sekolah
4. Melakukan evaluasi dan pembinaan terhadap kinerja guru
5. Melakukan evaluasi terhadap program pembelajaran di sekolah

c. Guru bertanggung jawab dalam:

1. Menyusun rencana pembelajaran
2. Mengelola pembelajaran sesuai dengan kelompoknya

³Musdalipa Guru Kelas Kelompok B2 TK Jumnih Palopo,, Wawancara 07/02/2020

3. Mencatat perkembangan anak
4. Menyusun pelaporan perkembangan anak
5. Melakukan kerjasama dengan orang tua dalam program parenting.

d. Tenaga Administrasi, bertanggungjawab dalam:

1. Memberikan pelayanan administratif kepada guru, orangtua dan peserta didik
2. Memperlancar administrasi penerimaan peserta didik
3. Mengelola sarana dan prasarana Taman Kanak-Kanak
4. Mengelola keuangan

1. Pengelolah TK Jumnih Palopo

- a. Menyusun rencana program dan kegiatan tahunan dengan melibatkan bagian tata usaha dan penanggung jawab masing–masing program layanan TK Jumnih.
- b. Mengorganisasikan dan mengkoodinasikan pelaksanaan program yang dilaksanakan di TK Jumnih.
- c. Melakukan pengawasan dan evaluasi seluruh program dan kegiatan yang diselenggarakan oleh Taman Kanak – Kanak Jumnih.
- d. Melakukan kerjasama dengan berbagai lembaga, organisasi, instansi, dan masyarakat dalam rangka peningkatan akses dan mutu layanan Taman Kanak – Kanak Jumnih.

2. Kepala atau Pengelolah Taman Kanak – Kanak

- a. Menyusun rencana program dan kegiatan tahunan yang menjadi tanggung jawabnya dengan melibatkan pendidik PAUD.
- b. Mengorganisasikan dan mengkoordinasikan pelaksanaan program pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan guru pendamping.

- c. Melakukan pembinaan terhadap program dan kegiatan yang diselenggarakan guru dan guru pendamping.

3. Tenaga Pendidik Taman Kanak – Kanak

- a. Menyusun persiapan pembelajaran
- b. Melaksanakan program pembelajaran
- c. Melakukan penilaian pembelajaran.⁴

6. Daftar Pendidik Dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.1 Data Guru, Status dan Jabatan

No	Nama	Status	Jabatan
1.	Hijrawatih	PNS	Kepala Sekolah
2.	Musdalifah	Honorer	Guru Kelas
3.	Mijawati	Honorer	Guru Kelas
4.	Febri	Honorer	Guru Pendamping
5.	Miftahul Jannah	Admin	Tata Usaha

Sumber Data : Miftahul Jannah, Admin TK Jumnih, *absen sekolah*07/02/2020

7. Kondisi Sarana Prasarana

Lembaga pendidikan taman kanak-kanak Jumnih kini tengah proses menyelenggarakan pendidikan berdasarkan kebutuhan warga belajar serta potensi wilayah yang ada di kecamatan Bara dan secara khusus di kelurahan Balandai, kota Palopo. Sarana prasarana yang dimiliki masih sangat terbatas dimana secara umum untuk saat ini memiliki 2 (dua) ruang belajar, 1 (satu) ruang kantor.

IAIN PALOPO

Tabel 4.2 Data Sarana dan Prasarana TK Jumnih Kota Palopo

⁴Mijawati, Guru Kelas Kelompok B2 TK Jumnih Palopo, Wawancara 07/02/2020

No	Jenis Barang	Jumlah Berdasarkan Status			Kondisi	
		Milik	Pinjam	Sewa	Baik	Rusak
1	Gedung	1	-	-	√	
2	Ruang Belajar	2	-	-	√	
3	Printer	1	-	-	√	
4	Meja Kantor	1	-	-	√	
5	Kursi Kantor	3	-	-	√	
6	Papan Nama Lembaga	1	-	-	√	
7	Papan Struktur Organisasi	1	-	-	√	
8	Papan Informasi	1	-	-	√	
9	Papan Belajar / whiteboard	2	-	-	√	
10	Papan Magnet	1	-	-	√	
11	Papan Program / Kegiatan	1	-	-	√	
12	Papan Visi dan Misi	1	-	-	√	
13	Papan Tema	2	-	-	√	
14	Papan Profil Sekolah	1	-	-	√	
15	Meja Belajar	10	-	-	√	
16	Rak Mainan	2	-	-	√	
17	Rak Buku	1	-	-	√	
18	Buku Administrasi Kantor	10	-	-	√	
19	Alat Permainan Dalam (APE)	15	-	-	√	
20	Ayunan (APE Luar)	2	-	-		√
21	Luncuran (APE Luar)	1	-	-	√	
22	Jungkitan (APE Luar)	2	-	-	√	
23	Panjatan Majemuk(APE Luar)	1	-	-	√	

Sumber Data : Miftahul Jannah, Admin TK Jumnih, *Wawancara*, 07/02/2020

B. Deskripsi Data

1. Kondisi motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo ialah sebagai berikut:

Motivasi belajar anak di TK Jumnih sudah cukup baik, dengan melihat situasi dan kondisi di lapangan jelas terlihat motivasi belajar anak selalu meningkat, namun disisi lain yang menjadi perhatian dan perlu dikaji secara mendalam mengenai motivasi belajar anak yang terus membaik tapi tidak ditunjang oleh sarana-prasarana yang memadai alat atau media pembelajaran dan jumlah guru yang masih kurang. Hal inilah yang menjadi hal yang menarik peneliti untuk meneliti terkait hal ini.

Berdasarkan wawancara dengan Kepala sekolah Tk Jumnih Kota Palopo data yang diperoleh dari tempat penelitian sebagai berikut:

Guru TK mengadakan pendekatan terhadap anak dengan memberikan nasehat yang baik, bimbingan pada setiap anak, sehingga anak dapat belajar dengan serius dalam menuntut ilmu sehingga anak-anak merasa senang dan gembira. Guru TK yang tugas utamanya Mempunyai perasaan humor yang positif dan normatif sehingga tetap disegani dan disenangi anak memotivasi anak untuk belajar demi tercapainya tujuan yang diharapkan.⁵

Adapun menurut Nana Sudjana menegaskan beberapa syarat yang harus dimiliki guru dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang motivator belajar yaitu:

- a) Menjalin hubungan baik dan harmonis dengan anak agar kepatuhan dan kepercayaan pada guru tertanam pada anak.

⁵ Hijrawati, kepala Sekolah TK Jumnih Kota Palopo, *Wawancara*,07/02/2020

- b) Kaya akan berbagai bentuk dan jenis upaya untuk melakukan motivasi pada anak baik yang bersifat intrinsik maupun yang bersifat ekstrinsik.
- c) Mempunyai perasaan humor yang positif dan normatif sehingga tetap disegani dan disenangi anak.
- d) Menampilkan sosok kepribadian guru yang menjadi panutan anak, baik dalam perilaku di kelas maupun di luar kelas.

Tabel 4.3 Data Peserta Didik, Jenis Kelamin, Umur dan Kategorisasi

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin	Umur	Kategorisasi
1.	Aqsah ramadhan	Laki-laki	5 Tahun 6 Bulan	Sangat Tinggi
2.	Al-Fauzan	Laki-laki	5 Tahun 3 Bulan	Tinggi
3.	Aisyah	Perempuan	5 Tahun 6 Bulan	Sangat Tinggi
4.	Asyifah	Perempuan	5 Tahun 5 Bulan	Tinggi
6.	Azzahrah	Perempuan	5 Tahun 6 Bulan	Sangat Tinggi
7.	Muhammad fudail	Laki-laki	5 Tahun 3 Bulan	Sangat Tinggi
8.	Muhammad fatih	Laki-laki	5 Tahun 2 Bulan	Sangat Tinggi
9.	Rawallangi	Laki-laki	5 Tahun 4 Bulan	Tinggi
10.	Hafidz	Laki-laki	5 Tahun 6 Bulan	Tinggi
11.	Nafizah	Perempuan	5 Tahun 5 Bulan	Sangat Tinggi
12.	Izaurah	Perempuan	5 Tahun 3 Bulan	Sangat Tinggi
13.	Nur Buani	Perempuan	5 Tahun 1 Bulan	Sangat Tinggi

14.	Marsya	Perempuan	5 Tahun 2 Bulan	Tinggi
15.	Riyogi	Laki-laki	5 Tahun 6 Bulan	Tinggi
16.	Difa	Perempuan	5 Tahun 5 Bulan	Sangat Tinggi
17.	Dwi	Perempuan	5 Tahun 6 Bulan	Tinggi
18.	Fadli	Laki-laki	5 Tahun 5 Bulan	Sangat Tinggi

Sumber Data: Mijawati, Guru TK Jumnih Kota Palopo, *Wawancara*, 07/02/2020

2. Penerapan Metode Bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terkait penerapan metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo adalah sebagai berikut:

Penerapan metode bermain balok, dapat meningkatkan motivasi anak, di TK Jumnih. Menjalin hubungan baik dan harmonis dengan anak agar kepatuhan dan kepercayaan pada guru tertanam dalam diri anak. Hal ini disebabkan karena, memiliki daya tarik yang cukup baik, karna dengan bermain balok, baik secara perorangan maupun berkelompok sehingga meningkatkan motivasi dalam proses belajar baik dalam kelas maupun di luar kelas.⁶

Tabel 4.4 Data Hasil Observasi kendala yang dihadapi anak

No	Pengenalan Balok		Hasil Observasi					
			I	II	III	IV	V	VI
.			I	II	III	IV	V	VI
1	Anak	Dapat Mengenal	III	IV	V	IV	V	V
.		Bentuk						I
2	Anak	Dapat Mengenal	V	V	VI	V	VII	V
.		Warna						III
3	Anak	Dapat Mengenal	VI	VI	VIII	VII	VIII	V

⁶ Mijawati, Guru TK Jumnih Kota Palopo, *Wawancara*, 07/02/2020

.	Ukuran						III
4	AnakDapatBerimajinasi	VII	VII	IX	X	XI	X
.							II
5	Anak Dapat Berbagi	VIII	IX	XII	XIII	XIV	X
.							V
6	Anak Dapat Percaya Diri	XVI	XVIII	XVIII	XVII	XVII	XVII I
.							

Sumber Data: Mijawati, Guru TK Jumnih Kota Palopo, *Wawancara*, 07/02/2020

Dengan menerapkan bermain balok partisipasi anak untuk melakukan kegiatan tersebut akan memunculkan motivasi dan kreatif anak dalam menyusun balok sehingga anak dapat berimajinasi dikarenakan adanya kerja sama dan persiapan yang baik antara anak dan guru. ketika kegiatan pembelajaran bermain balok, anak dapat membentuk bangun sederhana, membangun yang sulit, seperti bangun sekolah, kantor, jembatan, taman dll. dengan bermain balok anak dapat mengenal bentuk, ukuran, warna, dapat mengenal angka, dapat berbagi dengan teman, percaya diri dan dengan menggunakan media bermain balok mampu memotivasi siswa dalam belajar.

3. Kendala Dihadapi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak.

Setiap anak memiliki karakter berbeda dan setiap anak memiliki permasalahan yang berbeda yang mengakibatkan perubahan kepribadian anak yang cenderung lebih agresif, pendiam atau pemurung, Hiperaktif, penakut dan pemalu :

Tabel 4.5 Data Peserta Didik dan Karakter Anak

NO	Nama Peserta Didik	Karakter Anak	Umur
1.	Aqsa ramadhan	Agresif	5Thn 6 Bulan
2.	Mis'al hizfar	Pendiam	5Thn 2 Bulan
3.	Rawallangi	Hiperaktif	5Thn 4 Bulan
4.	Ihsan	Penakut	5Thn 3 Bulan
5.	Marsya	Pemalu	5Thn 2 Bulan

Sumber Data : Mijawati, Guru TK Jumnih Kota Palopo, *Wawancara*,07/02/2020

1) Anak Agresif /Hiperaktif

Anak yang cenderung agresif atau hiperaktif biasanya paling sulit untuk diatur karena cenderung ugal-ugalan dia lebih suka aktifitas fisik yang tidak terkontrol. Anak seperti ini biasanya lebih suka mengganggu anak –anak yang lain yang secara otomatis akan menimbulkan ketidak nyamanan bagi anak yang lain.

2) Anak Pendiam /Pemurung

Anak seperti ini biasanya dia lebih suka menyendiri, dan merasa malas untuk bergabung, dengan teman –teman yang lain, karena anak seperti ini memang tanpa membosankan dan kurang pandai dalam mengambil hati teman –temannya apa yang dilakukanya selalu serba salah karena biasanya ia memiliki

persaan takut yang berlebihan terhadap sekelilingnya, akibat rasa kurang percaya dirinya

3) Anak hiperaktif

Anak hiperaktif memiliki keaktifan yang berlebihan, biasanya anak selalu ingin diperhatikan oleh orang yang ada di sekitarnya, seperti guru dan orang tua dan mudah terganggu perhatiannya dan pikirannya tidak tenang, tidak bisa mengontrol dirinya, banyak bicara serta tindakanya tidak bertujuan

4) Penakut

Anak seperti ini biasanya memiliki rasa takut yang berlebihan terhadap beberapa hal di antaranya hewan, serangga, kegelapan, Dokter, monster dan lain-lain.

5) Pemalu

Anak seperti ini biasanya sering menyendiri dan kurang berani dalam berbicara, tidak mampu dalam menatap orang lain dan keadaan fisik yang kurang menyenangkan.

1. Perilaku Anak Pada Proses Pembelajaran.

Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada beberapa guru khususnya guru TK yang lebih mengetahui bagaimana motivasi anak pada saat dilaksanakannya proses pembelajaran.

Hal ini juga disampaikan oleh Febry selaku Guru sekolah di TK Jumnih menyatakan bahwa :

Setiap awal pembelajaran guru mengajarkan kepada anak melakukan pembacaan do'a dan menjelaskan pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini ,namun beberapa anak kurang merespon bahkan membuat aktivitas sendiri,seperti mengganggu teman sekelasnya. Pada saat pembelajaran, anak kurang menerima pelajaran ini dengan baik, sehingga proses pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik para guru merasa pusing akibat aktivitas yang dilakukan oleh anak,sehingga kewalahan menghadapi anak,tetapi guru tetap bersabar dalam menghadapi anak.⁷

Senada dengan hal tersebut juga telah dinyatakan oleh Musdalipa bahwa :

Awal proses pembelajaran berlangsung kurang efektif karena, setiap anak masih sibuk dengan kesibukan masing-masing, seperti mengganggu teman, pemalu, penakut, sehingga aktifitas mereka susah untuk dikontrol, sehingga para guru kesulitan dalam menghadapi anak tersebut.⁸

Berdasarkan hasil pantauan dan hasil penelitian secara langsung di tempat penelitian, maka disimpulkan perilaku anak pada proses pembelajaran ialah, ada seorang anak yang mempunyai karakteristik agresif, ada juga anak memiliki sifat pendiam, ada juga anak yang memiliki sifat periang, ada juga anak yang memiliki sifat pemalu dan ada juga diantara mereka yang memiliki sifat penakut.

Data tersebut merupakan berdasarkan hasil pengamatan peneliti,maka peneliti menemukan kendala-kendala yang dihadapi oleh guru TK antara lain diungkapkan oleh Mijawati sebagai berikut :

⁷Febry, Guru sekolah TK Jumnih Kota Palopo, Wawancara 07/02/2020

⁸Musdalipa Guru Kelas Kelompok B2 TK Jumnih Palopo,, Wawancara 07/02/2020

Pada saat proses pembelajaran berlangsung setiap anak memiliki karakter yang berbeda, kadang-kadang ada anak yang mengganggu temannya, keluar-masuk dari ruangan sebentar ternyata dia tidak kembali lagi ke kelas untuk belajar. Anak-anak bermain di luar kelas Pada proses pembelajaran berlangsung ada juga anak yang tidur dan ada yang ribut, ada juga pemalu, ada juga yang penakut sehingga para guru kesulitan dalam menghadapi anak-anak”⁹

Hal ini tersebut juga dikemukakan oleh Musdalipah :

Pada saat proses pembelajaran ada sebahagian anak tidak fokus pada pembelajaran, ada yang menganggu temannya ada juga berlari dalam kelas, Akan tetapi guru tetap berusaha agar senantiasa bersabar dalam menghadapi anak, karna setiap anak –anak memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga seorang guru harus sabar dalam menghadapi anak sehingga, anak mampu mengikuti pembelajaran yang di berikan¹⁰

Dari keterangan wawancara tersebut, maka dapat penulis simpulkan bahwa anak di TK Jumnih pada proses pembelajaran berlangsung banyak yang tidak fokus pada pembelajaran, setiap anak memiliki karakter yang berbeda, kadang-kadang ada anak yang mengganggu temannya, pemalu, penakut, sehingga seorang guru harus sabar dalam menghadapi anak. Akan tetapi program yang dibuat oleh guru berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang dicapai.

4. Solusi Yang Diterapkan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Anak

Seorang guru harus melakukan pendekatan dengan baik kepada anak yang memiliki masalah dengan berbagai cara antara lain:

- a. Seorang guru harus mengetahui permasalahan yang dimiliki oleh anak didiknya, seperti anak yang agresif, guru harus melakukan pendekatan kepada

⁹Mijawati, Kepala TK Jumnih Palopo, Wawancara, 07/02/2020

¹⁰Musdalipa Guru TK Jumnih Palopo, Wawancara, 07/02/2020,

muridnya, mencari tau apa yang penyebabnya, seorang guru harus terbuka kepada orang tuanya, menceritakan masalah yang dihadapi anaknya guru dan orang tua harus bekerja sama, sehingga masalah ini dapat diselesaikan dengan baik, sehingga anak ini dapat mengikuti pelajaran bersama dengan teman-teman yang lain.

- b. Seorang guru harus mengetahui permasalahan yang dihadapi anak muridnya seperti pendiam, guru harus melakukan pendekatan kepada anak muridnya, guru harus menceritakan kepada orang tua murid tentang masalah yang dihadapi oleh anaknya, guru dan orang tua harus bekerja sama dalam menyelesaikan masalah tersebut, guru melakukan pendekatan kepada muridnya, untuk selalu mengajak berbicara dan melatih tampil bercita di depan teman –temannya, sehingga dapat belajar dengan baik bersama dengan temanya
- c. Seorang guru harus mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh muridnya seperti Hiferaktif, anak hiperaktif ini dapat mengganggu teman-teman yang di dalam kelasnya, seorang guru harus melakukan pendekatan kepada anak sehingga masalah ini dapat diselesaikan dengan baik, sehingga anak ini dapat mengikuti pelajaran dengan baik
- d. Seorang guru harus mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh anak didiknya seperti pemalu, guru harus melakukan pendekatan kepada muridnya, membiasakan anak tampil di depan umum sehingga sifat pemalu yang dimiliki ini dapat di atasi dengan baik, sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik

e. Seorang guru harus mengetahui masalah yang dihadapi oleh muridnya seperti anak yang penakut, guru harus melakukan pendekatan kepada murid, seorang guru harus terbuka kepada orang tuanya, harus bekerja sama antara guru dan orang tua, sehingga masalah yang dihadapi anak ini dapat diselesaikan dengan baik, sehingga anak ini dapat mengikuti pelajaran dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, semua telah menyadari bahwa permasalahan kependidikan khususnya kependidikan anak usia dini dalam strategi pembangunan nasional Indonesia merupakan komponen yang sangat penting, sehingga untuk menyukseskan hal itu, maka diperlukan kerja sama yang erat antara keluarga, masyarakat dan pemerintah, sebagai tiga serangkai penanggung jawab pendidikan.

Guru adalah salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan yang sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan pendidikan. Di samping itu, guru yang merupakan salah satu contoh bagi siswa, guru harus memberikan contoh yang baik kepada siswa karena anak adalah peniru ulung.

1. Tugas Guru TK.

Bagi guru TK, tugas pokok bukan hanya mendidik dan mengajarkan pengetahuan dan kepribadian yang luhur kedalam pribadi anak. Akan tetapi guru TK juga berperan dalam menanamkan, mengarahkan serta mengubah sikap dan mental anak kearah yang lebih baik, serta mampu menjadi teladan bagi para anak TK. hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Hijrawati selaku Kepala Sekolah Tk Jumnih yang dimana beliau mengatakan :

Bahwa tugas guru TK, di sekolah bukan hanya sekedar mendidik dan mengajarkan tentang motivasi belajar kepada anak saja. Namun, seorang guru TK juga berperan dalam memberikan bimbingan kepada anak sehingga mereka dapat terbantu dalam menghadapi kesulitan dalam proses belajar di sekolah serta dengan adanya bimbingan maka guru dapat mengajak anaknya untuk memiliki sikap yang baik.¹¹

Hal ini juga memiliki kesamaan pendapat sebagai mana yang dikatakan oleh Mijawati Guru Tk Jumnih Kota Palopo

“Adapun tugas guru TK di sekolah bukan hanya sekedar mendidik dan mengajarkan ilmu pengetahuan kepada anak saja. Namun, seorang guru TK juga berperan penting dalam upaya memberikan bimbingan terhadap para anak agar mereka senantiasa memiliki motivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar”.¹²

Dari beberapa pendapat tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tugas guru TK bukan hanya sekedar mendidik dan mengajar di TK saja. Akan tetapi, guru TK berperan penting dalam memberikan bimbingan terhadap anak demi untuk mengatasi segala kesulitan atas permasalahan yang dihadapinya, seperti kurangnya motivasi atau semangat belajar anak dalam mengikuti suatu pelajaran di dalam kelas.

2. Manfaat dan Solusi.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, maka peneliti menemukan manfaat dan solusi yang dihadapi oleh guru TK antara lain sebagai berikut :

1. Adapun manfaat dalam bermain balok, diantaranya, anak dapat mengenal warna, bentuk, dan ukuran. Adapun yang dimaksud dengan hal tersebut ialah sebagai berikut:

- a. Mengetahui warna.

¹¹ Hijawati, Guru Kelas Kelompok B1 TK Jumnih Palopo ” Wawancara”07/02/2020

¹² Mijawati, Guru Kelas Kelompok B2 TK Jumnih Palopo, Wawancara, 07/02/2020

Manfaat bermain balok ialah anak dapat mengenal berbagai macam warna seperti merah, kuning, hijau dan lain-lain.

b. Mengenal bentuk.

Manfaat mengenal bentuk bagi anak ialah, dapat mengenali bentuk balok yang disiapkan sebagai media pembelajaran, adapun macam-macam bentuk yang diperkenalkan seperti: persegi panjang, segi tiga, lingkaran, limas, tabung, kerucut dan kubus.

c. Mengenal ukuran

Manfaat mengenal ukuran pada balok bagi anak ialah, dapat mengenal ukuran balok yang besar, sedang dan kecil pada balok.

2. Berimajinasi.

Berimajinasi merupakan salah satu hasil tindakan dan perilaku anak, dengan mengembangkan kreatifitas anak dalam beragam bentuk bangunan yang diinginkan seperti bangun jembatan, gedung dan berbagai macam yang sesuai keinginan masing-masing pada anak.¹³

3. Berhitung.

Manfaat anak bermain balok ialah anak dapat belajar menghitung angka dari 1-10 atau lebih daripada angka 10.

4. Melatih Kesabaran.

Melalui bermain balok, anak dapat melatih kesabaran untuk melakukan proses membuat bangunan dari awal hingga proses bangunan selesai sesuai dengan harapan mereka.

5. Berbagi.

Dalam bermain balok bersama dengan teman, anak belajar untuk berbagi, misalnya jika temannya kekurangan balok, dia akan memberikan kepada temannya yang dia butuhkan.

6. Mengembangkan percaya diri.

Pada tahap bermain balok, anak dapat menyusun balok dengan sendirinya tanpa bantuan temannya, tentunya dia akan merasa puas dan merasa gembira dan akan memperlihatkan kepada teman-temannya, bahwa bangunan yang dibuatnya itu sangat cantik.¹⁴

Adapun solusi menurut Mijawati hal yang diterapkan guru yakni dengan mengadakan pendekatan terhadap anak dengan memberikan nasehat yang baik memberikan bimbingan pada setiap anak. Sehingga anak dapat belajar dengan serius dengan belajar sambil bermain balok, merupakan kegiatan yang sangat

¹³ Febri, Guru TK Jumnih Palopo, Wawancara, 07/02/2020

¹⁴ Musdalipa, Guru TK Jumnih Palopo, Wawancara, 07/02/2020

menyenangkan untuk anak-anak. Sehingga mendukung untuk tercapainya pembelajaran yang diinginkan ”¹⁵

Hal ini memiliki kesamaan pendapat oleh Hijrawati :

Selalu mengadakan pendekatan kepada anak yang karna setiap anak memiliki karakternya yang berbeda (Agresif) dan tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan juga nasehat kepada anak agar selalu menjadi anak yang berperilaku yang baik¹⁶.

Sehingga dengan hal tersebut, menjadi motivasi dalam meningkatkan motivasi belajar melalui metode bermain balok pada TK Jumnih Kota Palopo, hal tersebut di ungkapkan oleh seseorang guru Tk Jumnih Kota Palopo yakni Musdalipa mengemukakan bahwa:

Hasil akhir penelitian dari subjek penelitian tentang deskripsi motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopoialah: Dengan penuh kesabaran guru dalam menghadapi anak yang berbeda karakter, tapi alhamdulillah program dapat berjalan dengan lancar Selalu memberikan motivasi tanpa henti-hentinya kepada semua anak. Sekalipun tidak seluruhnya anak dapat menerima nasehat guru.¹⁷

Berdasarkan wawancara peneliti dengan ibu feby, hasil akhir dari hasil penelitian peneliti, maka peneliti merumuskan hasil penelitian dari deskripsi motivasi belajar anak melalui metode bermain balok.

“Alhamdulillah dengan terlaksananya kegiatan yang dibuat oleh guru, tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dan bukan hanya sampai disitusaja anak mampu mengenal bentuk balok, ukuran balok, warna, dengan tujuan dapat berbagi bersama temannya, meningkatkan rasa percaya diri, anak belajar kerjasama dengan teman, merupakan usaha para guru dalam mengembangkan kreatifitas anak dalam bermain balok”¹⁸

¹⁵Mijawati Guru TK Jumnih Palopo, Wawancara, 07/02/2020

¹⁶Hijrawati, Kepala TK Jumnih Palopo, Wawancara, 07/02/2020

¹⁷Musdalipa Guru TK Jumnih Palopo, Wawancara, 07/02/2020

¹⁸ Feby Guru TK Jumnih Palopo, Wawancara, 07/02/2020

C. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti mengungkapkan analisis data penelitian ini sebagai berikut:

1. Motivasi belajar Anak di TK Jumnih Kota Palopo telah membaik, oleh karena para guru telah menerapkan metode mengajarnya dengan menggunakan metode bermain balok, sehingga anak ini antusias dalam mengikuti pembelajaran sambil bermain, dengan bermain balok, anak mampu mengenal bentuk balok, ukuran balok, warna, dengan tujuan dapat berbagi bersama temannya, meningkatkan rasa percaya diri, kerjasama antar anak dan merupakan usaha para guru dalam mengembangkan kreatifitas,

2. Penerapan metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo memiliki tahapan sebagai berikut :

- a. Langkah pertama guru akan menyiapkan balok terlebih dahulu, lalu memperkenalkan kepada anak-anak, mulai dari bentuk, ukuran, warna, mengajarkan berbagi dengan teman, meningkatkan rasa percaya diri
- b. Langkah kedua, Guru menjelaskan kepada anak, tema yang dipelajari hari ini misalnya membuat bangunan rumah sakit, disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari.
- c. Langkah Ketiga, Guru meletakkan balok di depan anak-anak dan membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 orang anak, setelah semua kelompok terbagi dipersilahkan mengambil tempat dan potongan balok.
- d. Langkah Keempat, Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat sebuah bangunan sesuai dengan tema yang dipelajari hari ini.
- e. Anak memperkenalkan bangunan yang telah dibuat kepada teman-temannya

Manfaat dalam bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo sebagai berikut:

- a. Memotivasi anak untuk semangat dalam belajar
- b. Anak dapat mengetahui bentuk balok, ukuran balok dan warna balok.
- c. Anak dapat belajar berhitung

- d. Anak belajar berbagi
 - e. Anak dapat melatih percaya diri
3. Adapun kendala yang dihadapi guru ketika menerapkan permainan balok dalam proses mengajar ialah sebagai berikut:
- a. Kurangnya sarana dan prasarana yang kurang memadai untuk menunjang berjalannya proses permainan balok yang efektif dan efisien.
 - b. Masih terdapatnya karakter dan watak anak yang sulit untuk menerima pelajaran dengan metode bermain balok, diantaranya anak yang mempunyai sifat, pendiam, pemurung, agresif sering mengganggu teman bermainnya dan karakter lainnya yang kurang responsive terhadap permainan balok yang diterapkan oleh para guru.
4. Solusi yang diterapkan guru dalam menerapkan metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo antara lain sebagai berikut:
1. Bimbingan para guru dalam melaksanakan metode belajar bermain balok.
 2. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai dalam menerapkan metode bermain balok.
 3. Keaktifan dari para anak dalam mengikuti dan mempelajari pelajaran melalui bermain balok.
 4. Dorongan dan motivasi orang tua dalam mengarahkan anak tanpa serta merta menyerahkan sepenuhnya terhadap pihak sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar anak melalui bermain balok.
 5. Dukungan lembaga untuk meningkatkan kualitas sarana dan prasarana serta bimbingan para guru untuk lebih proaktif dalam mengarahkan, membimbing dan melayani kebutuhan anak demi tercapainya motivasi belajar anak yang baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan skripsi ini maka disimpulkan berbagai masalah antara lain sebagai berikut:

1. Motivasi belajar anak di TK Jumnih sudah cukup baik, dengan melihat situasi dan kondisi di lapangan jelas terlihat motivasi belajar anak selalu meningkat, namun disisi lain yang menjadi perhatian dan perlu dikaji secara mendalam mengenai motivasi belajar anak yang terus membaik tapi tidak ditunjang oleh sarana-prasarana yang memadai alat atau media pembelajaran dan jumlah guru yang masih kurang. Penerapan metode bermain balok untuk meningkatkan motivasi belajar anak TK Jumnih Kota Palopo.

2. Penerapan metode bermain balok untuk meningkatkan motivasi belajar anak TK jumnih Kota Palopo, yakni para guru TK mengadakan pendekatan terhadap anak dengan memberikan nasehat yang baik, bimbingan pada setiap anak, sehingga anak dapat belajar dengan serius dan belajar atau menuntut ilmu dengan senang dan gembira.” guru TK juga memiliki tugas utamanya memotivasi anak untuk belajar demi tercapainya tujuan yang diharapkan. Kegiatan belajar akan tercipta apabila motivasi belajar yang ada di dalam diri anak itu sendiri.

3. Kendala dan solusi penerapan metode bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo antara lain: Anak Agresif/Hiperaktif, Anak Pendiam/Pemurung, Anak periang atau Humoris, Penakut, dan Pemalu. Adapun Solusi dalam mengatasi

kendala penerapan metode bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo antara lain:

1. Sosio –Emosional, 2 Motorik, 3. Panca indra.

B. Saran

Penyusunan skripsi ini, mudah-mudahan dapat diambil manfaat. Implikasi penelitian yang terkait dengan deskripsi motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo.

1. Bagi Guru TK.

Diharapkan dari deskripsi motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo dapat meningkatkan kompetensi professional bagi guru TK, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan perubahan kebijakan bagi pemerintah daerah khusus bidang pendidikan, baik menyangkut perekrutan guru, pemerataan guru, maupun peningkatan frekuensi pembinaan guru.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi koreksi internal guru TK dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi mengenai pelaksanaan motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru:

- a) Meningkatkan frekuensi kunjungan baik secara kualitas maupun kuantitas untuk melakukan motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo secara kontinyu dan berkesinambungan.

b) Meningkatkan efektivitas motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo, dengan menerapkan prinsip-prinsip, pendekatan serta teknik yang tepat sesuai perencanaan lengkap dengan dokumentasinya.

c) Meningkatkan efektivitas tindak lanjut motivasi belajar anak melalui metode bermain balok di TK Jumnih Kota Palopo, dengan melakukan kegiatan analisis dan evaluasi, pelaporan serta tindak lanjut dengan dokumentasinya.

2. Bagi Pemerintah:

a) Meningkatkan frekuensi bantuan dan kunjungan baik secara kualitas maupun kuantitas untuk di instansi pendidikan termasuk TK Jumnih Kota Palopo secara kontinyu dan berkesinambungan.

b) Meningkatkan efektivitas pembangunan dan sarana prasarana di berbagai instansi pendidikan antara lain di TK Jumnih Kota Palopo, dengan menerapkan prinsip-prinsip, pendekatan serta teknik yang tepat sesuai perencanaan lengkap dengan dokumentasinya.

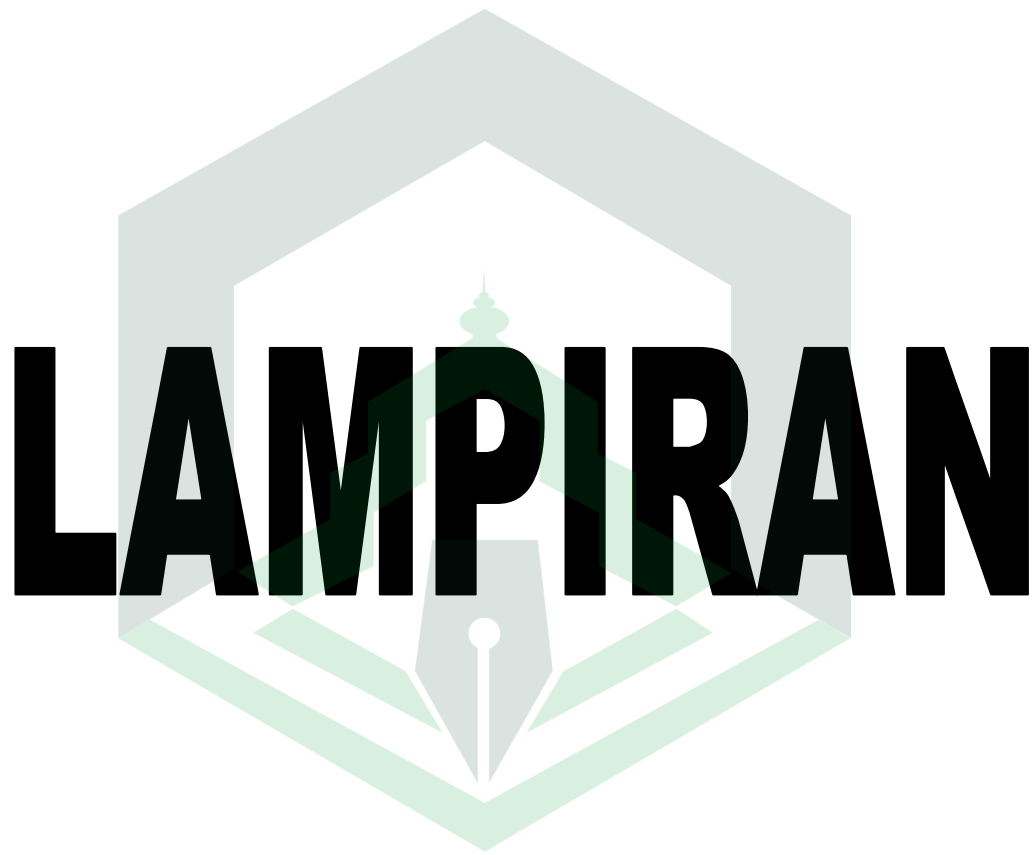
c) Memberikan support dan motivasi dalam meningkatkan mutu serta kualitas instansi dan pengembangan SDM yang unggul dan kompetitif.

3. Bagi Orang Tua:

a) Meningkatkan arahan serta nasehat dan bimbingan terhadap anak dalam meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran di usia dini.

b) Meningkatkan *support* dan motivasi dalam peningkatan kualitas anak sehingga menjadi bekal dalam menjalani proses pembelajaran.

c) mendukung guru dalam menjalankan program guru sehingga program guru menjadi efektif dan tepat sasaran.



IAIN PALOPO



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ MARET/ 11
Hari/ Tanggal	: Senin, 16 Maret 2020
Kelompok/ Usia	: B2/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Lingkungan Sosial/ Kehidupan Kota/Kota Palopo

1. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none">• Mengenal dan mengetahui lingkungan sosial di sekitarnya (kota Palopo)• Mengenal konsep balok bentuk ,ukuran ,warna,• Mengenal konsep kalimat sederhana ,belajar berhitung,belajar untuk berbagi.

2. MATERI PEMBIASAAN
<ul style="list-style-type: none">• Kebiasaan antri menunggu giliran (SOP Kegiatan berbaris)• Mengenal Prilaku baik dan santun sesuai dengan adat setempat

3. MATERI KEGIATAN
<ul style="list-style-type: none">• Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan• Mengenal bentuk ,bentuk balok,ukuran warna• Mengajarkan, belajar berhitung,• Mengenal lingkungan kota palopo,• Membuat hasil karnya dengan cara menyusun balok sesuai dengan tema kota palopo

4.METODE PEMBELAJARAN
- Diskusi/ Tanya jawab -Latihan -Resitasi/Penugasan

5. ALAT DAN BAHAN
<ul style="list-style-type: none">• Menyiapkan gambar tentang kota palopo• Menyiapkan setiapkan kelompok• Menyiapkan potongan balok,yang akan di gunakan dalam beramian balok

6.PEMBUKAAN (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none">• Doa Sebelum Belajar• Surah Al fatihah-Al Fiil, Doa untuk Kedua orang tua• Memotivasi Anak untuk Siap Mengikuti Kegiatan Hari Ini• Apersepsi (Menanyakan Tugas dan Pelajaran Kemarin)• Syair/Mars “Kota Palopo”• Motorik kasar: Menirukan gerakan khas tarian kota Palopo “Tari Paduppa”

7.KEGIATAN INTI (± 60 Menit)

• MENGAMATI

Anak mengamati gambar/foto-foto kota Palopo.

• MENANYA

Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang kota Palopo (kebudayaanya, keadaan masyarakatnya, walikota dan wakilnya),

• MENGUMPULKAN INFORMASI

Anak menyimak penjelasan guru tentang kota Palopo (kebudayaanya, keadaan masyarakatnya, walikota dan wakilnya), konsep bentuk geometri

• MENALAR

Anak di doron untuk bertanya tentang palopo

• MENGKOMUNIKASIKAN

☺ **Kelompok 1;** Menyusun potongan balok menjadi baguanan yang cantik “tentang Palopo kota idaman”

☺ **Kelompok 2;** Membuat bentuk tugu adipura Palopo dengan potongan balok

☺ **Kelompok 3;** anak dapat belajar berhitung dengan menggunkan balok

☺ **Kelompok Pengaman;** Bermain Balok

• Anak menceritakan hasil karyanya

• Berdoa Setelah Belajar

8.ISTIRAHAT (± 30 Menit)

• MAKAN

• BERMAIN BEBAS/ OUTDOOR

9.PENUTUP (± 30 Menit)

• Diskusi Kegiatan yang Telah Dilakukan dan Paling Disukai

• Diskusi Perasaan Anak Setelah Berkegiatan Hari Ini

• Tugas ; Bertanya Kepada ayah/ibu penghargaan apa saja yang sudah diraih kota palopo

• Pesan – Pesan: Hidup rukun bertetangga.

• Menginformasikan untuk Kegiatan Besok

• Doa Keluar Sekolah

10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	3.2-4.2	Anak Mampu mengenal perilaku baik dan santun sesuai dengan adat setempat				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak mampu melakukan Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan				
SOSEM	2.7	Anak terbiasa antri menunggu giliran				
KOGNITIF	3.7-4.7	Anak mampu mengenal lingkungan sosial dan keadaan geografis perkotaan				
	3.6-4.6	Anak mengenal bilangan lambang bilangan, pola abc-abc, konsep bentuk dan warna				
BAHASA	3.12-4.12	Anak mampu membaca gambar dan symbol huruf				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang perkotaan				



NIP. 198304142006042024

PALOPO, 10. Februari 2020

Guru Kelompok B2

Musdalifah .S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ MARET/ 11
Hari/ Tanggal	: Selasa, 17 Maret 2020
Kelompok/ Usia	: B/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Lingkungan Sosial/ Kehidupan Kota/ Gedung Kantor

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengetahui dan mengenal lingkungan sosial di sekitarnya (Gedung Perkantoran)
- Mengetahui konsep warna dan bentuk dengan konsep benda-benda
- Mengetahui konsep kalimat sederhana

2. MATERI PEMBIASAAN

- Kebiasaan antri menunggu giliran (SOP Kegiatan berbaris)
- Mengetahui Prilaku baik dan santun sesuai dengan adat setempat

3. MATERI KEGIATAN

- Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan
- Mengetahui bentuk , bentuk balok, ukuran warna
- Mengajarkan , i, belajar berhitung,
- Mengetahui lingkungan kota palopo,
- Membuat hasil karyanya dengan cara menyusun balok sesuai dengan tema kota palopo

4. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi/ Tanya jawab
- Latihan
- Resitasi/Penugasan

5. ALAT DAN BAHAN

- LKA, menyiapkan gambar gedung kantor
- LKA, menyiapkan potongan balok ,

6. PEMBUKAAN (± 30 Menit)

- Doa Sebelum Belajar
- Surah Al fatihah-Al Fiil, Doa bangun dan sebelum tidur
- Memotivasi Anak untuk Siap Mengikuti Kegiatan Hari Ini
- Apersepsi (Menanyakan Tugas dan Pelajaran Kemarin)
- Cerita “ Di kantor ayah”
- Motorik kasar: Bermain panjat-panjatan

7.KEGIATAN INTI (± 60 Menit)

• MENGAMATI

Anak mengamati miniature gedung perkantoran

• MENANYA

Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang gedung perkantoran di kota palopo (nama dan bentuknya), konsep warna, bilangan dan lambang bilangan.

• MENGUMPULKAN INFORMASI

Anak menyimak penjelasan guru tentang gedung perkantoran di kota palopo (nama dan bentuknya), konsep warna, bilangan dan lambang bilangan.

• MENALAR

Anak menyebutkan berbagai gedung perkantoran di sekitarnya

• MENGKOMUNIKASIKAN

☺ **Kelompok 1;** menyusun potongan balok,yang akan di buat gedung kantor

☺ **Kelompok 2;** Mengelompokkan gambar gedung sesuai jumlah jendelanya dengan memberi warna merah, biru, dan kuning dengan menggunakan balok

☺ **Kelompok 3;**menulis di papan tulis warna warna balok

☺ **Kelompok Pengaman;** Bermain Leggo

• Anak menceritakan hasil karyanya

• Berdoa Setelah Belajar

8.ISTIRAHAT (± 30 Menit)

• MAKAN

• BERMAIN BEBAS/ OUTDOOR

9.PENUTUP (± 30 Menit)

• Diskusi Kegiatan yang Telah Dilakukan dan Paling Disukai

• Diskusi Perasaan Anak Setelah Berkegiatan Hari Ini

• Tugas ; Bertanya Kepada ayah/ibu apa gedung tertinggi di kota Palopo

• Pesan – Pesan: Membiasakan disiplin dengan mau antri menunggu giliran

• Menginformasikan untuk Kegiatan Besok

• Doa Keluar Sekolah

10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	3.2-4.2	Anak Mampu mengenal perilaku baik dan santun sesuai dengan adat setempat				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak mampu melakukan Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan				
SOSEM	2.7	Anak terbiasa antri menunggu giliran				
KOGNITIF	3.7-4.7	Anak mampu mengenal lingkungan sosial dan keadaan geografis perkotaan				
	3.6-4.6	Anak mengenal bilangan lambang bilangan, pola abc-abc, konsep bentuk dan warna				
BAHASA	3.12-4.12	Anak mampu membaca gambar dan symbol huruf				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang perkotaan				



NIP. 198304142006042024

PALOPO, 11 Februari 2020

Guru Kelompok B2

Musdalifah, S.Pd



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ MARET/ 11
Hari/ Tanggal	: Rabu, 18 Maret 2020
Kelompok/ Usia	: B2/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Lingkungan Sosial/ Kehidupan Kota/ Mall Supermarket

1. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none">• Mengenal dan mengetahui lingkungan sosial perkotaan• Mengenal bilangan lambang bilangan dengan konsep benda-benda• Mengenal transaksi jual beli

2. MATERI PEMBIASAAN
<ul style="list-style-type: none">• Kebiasaan antri menunggu giliran (SOP Kegiatan berbaris)• Mengenal Prilaku baik dan santun sesuai dengan adat setempat

3. MATERI KEGIATAN
<ul style="list-style-type: none">• Mengenal dan mengetahui lingkungan sosial di sekitarnya (kota Palopo)• Mengenal konsep balok bentuk ,ukuran ,warna,• Mengenal konsep kalimat sederhana ,belajar berhitung,belajar untuk berbagi.•

4.METODE PEMBELAJARAN
- Diskusi/ Tanya jawab -Latihan -Resitasi/Penugasan

5. ALAT DAN BAHAN
<ul style="list-style-type: none">• LKA, menyiapkan gambar gedung kantor• LKA, menyiapkan potongan balok ,•

6.PEMBUKAAN (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none">• Doa Sebelum Belajar• Surah Al fatihah-Al Fiil, Doa bangun dan sebelum tidur• Memotivasi Anak untuk Siap Mengikuti Kegiatan Hari Ini• Apersepsi (Menanyakan Tugas dan Pelajaran Kemarin)• Cerita “Terpisah di mall”• Motorik kasar: Bermain simbolik dengan kursi/lori sebagai troli

7.KEGIATAN INTI (± 60 Menit)

• MENGAMATI

Anak mengamati miniature mall supermarket hypermart

• MENANYA

Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang mall/supermarket (nama dan bentuk dan fungsinya), konsep bilangan dan lambang bilangan.

• MENGUMPULKAN INFORMASI

Anak menyimak penjelasan guru tentang mall/supermarket (nama dan bentuk dan fungsinya), konsep bilangan dan lambang bilangan.

• MENALAR

Anak menyebutkan berbagai mall/supermarket di sekitarnya

• MENGKOMUNIKASIKAN

☺ **Kelompok 1;** Menyusun balok dengan membuat gedung mall

☺ **Kelompok 2;** Menyusun berbagai macam gambar belanjaan sesuai dengan label bentuk balok

☺ **Kelompok 3;** Membuat mobil dari balok

☺ **Kelompok Pengaman;** Bermain Paper doll

• Anak menceritakan hasil karyanya

• Berdoa Setelah Belajar

8.ISTIRAHAT (± 30 Menit)

• MAKAN

• BERMAIN BEBAS/ OUTDOOR

9.PENUTUP (± 30 Menit)

• Diskusi Kegiatan yang Telah Dilakukan dan Paling Disukai

• Diskusi Perasaan Anak Setelah Berkegiatan Hari Ini

• Tugas ; Bertanya Kepada ayah/ibu lebih suka belanja dimana? Di swalayan tau di mall? Mengapa?

• Pesan – Pesan: Membiasakan disiplin dengan mau antri menunggu giliran

• Menginformasikan untuk Kegiatan Besok

• Doa Keluar Sekolah

10.INDIKATOR PENILAIAN

PROGRA M PENGEM BANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	3.2- 4.2	Anak Mampu mengenal prilaku baik dan santun sesuai dengan adat setempat				
FISIK MOTORI K	3.3- 4.3	Anak mampu melakukan Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan				
SOSEM	2.7	Anak terbiasa antri menunggu giliran				
KOGNITI F	3.7- 4.7	Anak mampu mengenal lingkungan sosial dan keadaan geografis perkotaan				
	3.6- 4.6	Anak mengenal bilangan lambang bilangan, pola abc-abc, konsep bentuk dan warna				
BAHASA	3.12- 4.12	Anak mampu membaca gambar dan symbol huruf				
SENI	3.15- 4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang perkotaan				

Mengajar
Kepala TK Jumi Palopo
H. Musdalifah S.Pd
NIP.19880412006042024



PALOPO, 12 Februari 2020

Guru Kelompok B2

Musdalifah
Musdalifah. S.Pd

IAIN PALOPO



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ MARET/ 11
Hari/ Tanggal	: Kamis, 19 Maret 2020
Kelompok/ Usia	: B2/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Lingkungan Sosial/ Kehidupan Kota/ Taman Kota

1. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none">• Menenal dan mengetahui lingkungan sosial perkotaan• Menenal urutan bilangan lambang bilangan• Menenal konsep kalimat sederhana dengan struktur lengkap

2. MATERI PEMBIASAAN
<ul style="list-style-type: none">• Kebiasaan antri menunggu giliran (SOP Kegiatan berbaris)• Menenal Prilaku baik dan santun sesuai dengan adat setempat

3. MATERI KEGIATAN
<ul style="list-style-type: none">• Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan• Menenal bentuk , bentuk balok, ukuran warna• Mengajarkan , belajar berhitung,• Menenal lingkungan kota palopo,• Membuat hasil karya dengan cara menyusun balok sesuai dengan tema kota palopo•

4. METODE PEMBELAJARAN
- Diskusi/ Tanya jawab -Latihan -Resitasi/ Penugasan

5. ALAT DAN BAHAN
<ul style="list-style-type: none">• LKA, potongan balok untuk membuat taman kota palopo• LKA, pensil, kegitan untuk mengurutkan angka 1-10 pada gambar lampu taman•

6. PEMBUKAAN (± 30 Menit)
<ul style="list-style-type: none">• Doa Sebelum Belajar• Surah Al fatihah- Al Fiil, Doa Kebaikan dunia akhirat• Memotivasi Anak untuk Siap Mengikuti Kegiatan Hari Ini• Apersepsi (Menanyakan Tugas dan Pelajaran Kemarin)• Motorik kasar: Senam fantasi “bermain sepeda ke taman kota”

7.KEGIATAN INTI (± 60 Menit)
• MENGAMATI
Anak mengamati market taman kota
• MENANYA
Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang taman kota (nama dan bentuk dan fungsinya), konsep urutan bilangan dan lambang bilangan, dan konsep kalimat sederhana dengan struktur lengkap.
• MENGUMPULKAN INFORMASI
Anak menyimak penjelasan guru tentang taman kota (nama dan bentuk dan fungsinya), konsep urutan bilangan dan lambang bilangan, dan konsep kalimat sederhana dengan struktur lengkap.
• MENALAR
Anak menyebutkan aktifitas yang bisa dilakukan di taman kota
• MENGKOMUNIKASIKAN
☺ Kelompok 1; membuat baguanan tetang taman kota palopo
☺ Kelompok 2; Menulis urutan bilangan 1-10 pada gambar lampu taman
☺ Kelompok 3; menulis nama warna warna pada balok
☺ Kelompok Pengaman;
• Anak menceritakan hasil karyanya
• Berdoa Setelah Belajar
8.ISTIRAHAT (± 30 Menit)
• MAKAN
• BERMAIN BEBAS/ OUTDOOR
9.PENUTUP (± 30 Menit)
• Diskusi Kegiatan yang Telah Dilakukan dan Paling Disukai
• Diskusi Perasaan Anak Setelah Berkegiatan Hari Ini
• Tugas ; Mengajak ayah/ibu untuk berkunjung ke taman kota terdekat
• Pesan – Pesan: Menjaga kebersihan kota
• Menginformasikan untuk Kegiatan Besok
• Doa Keluar Sekolah



10. INDIKATOR PENILAIAN

PROGRAM PENGEMBANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	3.2-4.2	Anak Mampu mengenal perilaku baik dan santun sesuai dengan adat setempat				
FISIK MOTORIK	3.3-4.3	Anak mampu melakukan Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan				
SOSEM	2.7	Anak terbiasa antri menunggu giliran				
KOGNITIF	3.7-4.7	Anak mampu mengenal lingkungan sosial dan keadaan geografis perkotaan				
	3.6-4.6	Anak mengenal bilangan lambang bilangan, pola abc-abc, konsep bentuk dan warna				
BAHASA	3.12-4.12	Anak mampu membaca gambar dan symbol huruf				
SENI	3.15-4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang perkotaan				

Mengajar
 Kepala TK Jurniah Palopo

 Hinda Wati
 NIP.198304142006042024

PALOPO, 13 Februari 2020

Guru Kelompok B2


 Musdalip. S.Pd



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK JUMNIAH**

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ MARET/ 11
Hari/ Tanggal	: Jumat, 20 Maret 2020
Kelompok/ Usia	: B2/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Lingkungan Sosial/ Kehidupan Kota/ Bangunan Bersejarah Kota palopo

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengenal dan mengetahui lingkungan sosial perkotaan
- Mengenal Bangunan bersejarah kota palopo dan sejarahnya
- Menanamkan karakter cinta Tanah air dengan mencintai kebudayaan daerah sendiri

2. MATERI PEMBIASAAN

- Kebiasaan antri menunggu giliran (SOP Kegiatan berbaris)
- Mengenal Prilaku baik dan santun sesuai dengan adat setempat

3. MATERI KEGIATAN

- Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan
- Memnenal warna warna pada balok,bentuk ,ukuran
- Dapat berhitung dari 1-10
- Mengenal lingkungan sosial
- Mengenal dan membuat berbagai hasil karya tentang perkotaan dengan menyusun balok

4.METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi/ Tanya jawab -Latihan -karya Wisata

5. ALAT DAN BAHAN (Sumber Belajar)

- Bangunan bersejarah kota palopo (masjid Jami Tua, langkanae, Istana datu Luwu) dan Pengelola tempat sebagai Nara sumber

6.PEMBUKAAN (± 30 Menit)

- Doa Sebelum Belajar
- Surah Al fatihah-Al Fiil, Doa Kebaikan dunia akhirat
- Memotivasi Anak untuk Siap Mengikuti Kegiatan Hari Ini
- Apersepsi (Menanyakan Tugas dan Pelajaran Kemarin)
- Motorik kasar: Senam Sehat Ceria

7.KEGIATAN INTI	(± 60 Menit)
• MENGAMATI	
	Anak mengamati bangunan bersejarah yang dikunjungi
• MENANYA	
	Anak didorong untuk bertanya apa yang mereka ingin tahu tentang bangunan bersejarah yang dikunjungi (nama dan sejarahnya)
• MENGUMPULKAN INFORMASI	
	Anak menyimak penjelasan guru tentang bangunan bersejarah yang dikunjungi (nama dan sejarahnya)
• MENALAR	
• MENGKOMUNIKASIKAN	
☺	Kegiatan; membuat bagunan tetang baguanan yang bersejarah ,lalu mendatangi Menceritakan hasil kunjungannya di depan orang tua dan teman-teman
• Berdoa Setelah Belajar	
8.ISTIRAHAT	(± 30 Menit)
• MAKAN	
• BERMAIN BEBAS/ OUTDOOR	
9.PENUTUP	(± 30 Menit)
• Diskusi Kegiatan yang Telah Dilakukan dan Paling Disukai	
• Diskusi Perasaan Anak Setelah Berkegiatan Hari Ini	
• Tugas ;	
• Pesan – Pesan: Menjaga kebersihan kota palopo	
• Menginformasikan untuk Kegiatan Besok	
• Doa Keluar Sekolah	

10.INDIKATOR PENILAIAN

PROGRA M PENGEM BANGAN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	3.2- 4.2	Anak Mampu mengenal perilaku baik dan santun sesuai dengan adat setempat				
FISIK MOTORI K	3.3- 4.3	Anak mampu melakukan Berbagai gerakan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus untuk melatih koordinasi mata dan tangan				
SOSEM	2.7	Anak terbiasa antri menunggu giliran				
KOGNITI F	3.7- 4.7	Anak mampu mengenal lingkungan sosial dan keadaan geografis perkotaan				
	3.6- 4.6	Anak mengenal bilangan lambang bilangan, pola abc-abc, konsep bentuk dan warna				
BAHASA	3.12- 4.12	Anak mampu membaca gambar dan symbol huruf				
SENI	3.15- 4.15	Anak mampu membuat berbagai hasil karya seni tentang perkotaan				



NIP.198304142006042024

PALOPO, 14 Februari 2020

Guru Kelompok B2

Musdalipah, S.Pd



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK JUMNIH**

Semester/ Bulan/ Minggu ke	: II/ MARET/ 11
Hari/ Tanggal	: Sabtu, 21 MARET 2020
Kelompok/ Usia	: B2/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Kegiatan Sabtu Religi

1. TUJUAN PEMBELAJARAN
- Menanamkan nilai-nilai agama/religi
- Mengenalkan dan membiasakan kegiatan ibadah sehari-hari

2. MATERI PEMBIASAAN
- Berbahasa dengan Santun
- Memberi dan Menjawab salam (SOP kegiatan Pembukaan dan Penutup)
- Bertanggung jawab (Mau mengakui kesalahan dan meminta maaf)

3. MATERI KEGIATAN
- Mengucapkan/menghafalkan doa-doa dan surah-surah pendek, huruf hijaiyah
- Melakukan kegiatan ibadah sholat, wudhu, dan adzan
- Melakukan gerakan mata,kepala, tangan, kaki secara terkoordinasi dalam berbagai gerakan teratur
- Berbagai hasil karya
- Syair/Lagu anak Islami
- Pemahaman tentang ilmu islam anak (Fiqh, aqidah, akhlak, sejarah, dan bahasa arab)

4.METODE PEMBELAJARAN		
- Diskusi	- Latihan	-Resitansi
- Bercerita	- Demonstrasi	-Audio Visual

5. ALAT DAN BAHAN
- Air, wadah, peralatan sholat untuk kegiatan ibadah wudhu, azan, dan sholat
- Laptop, Loudspeaker, untuk kegiatan menonton film seri aqidah “Beriman kepada kitab-kitab”
- LKA, pensil, alat mewarnai untuk kegiatan mewarnai kaligrafi asmaul husna dengan cat air

6.PEMBUKAAN (± 30 Menit)
• Doa Sebelum Belajar
• Memotivasi Anak untuk Siap Mengikuti Kegiatan Hari Ini
• Apersepsi (Menanyakan Tugas dan Pelajaran Kemarin)
• Tepuk Anak Muslim
• Menyanyikan lagu Rukun Iman/Islam
• Setor Hafalan Surah-surah pendek

7.KEGIATAN INTI (± 60 Menit)
• MENGAMATI
Anak mengamati gambar kaligrafi asmaul husna “ar rahman”
• MENANYA
Anak didukung untuk bertanya apa yang mau mereka ketahui tentang kaligrafi asmaul husna “ar Rahman”
• MENGUMPULKAN INFORMASI
Anak menyimak penjelasan guru tentang kaligrafi asmaul husna “ar Rahman”
• MENALAR
• MENINGKUNIKASIKAN
☺ Kegiatan 1; Praktek Ibadah wudhu, azan, dan sholat
☺ Kegiatan 2; Menonton film seri aqidah “Beriman kepada kitab-kitab”
☺ Kegiatan 3; Mewarnai Kaligrafi asmaul husna dengan cat air
☺ Kelompok Pengaman; Bermain kartu huruf Hijaiyah
• Berdoa Setelah Belajar
8.ISTIRAHAT (± 30 Menit)
• MAKAN
• BERMAIN BEBAS/ OUTDOOR
9.PENUTUP (± 30 Menit)
• Diskusi Kegiatan yang Telah Dilakukan dan Paling Disukai
• Diskusi Perasaan Anak Setelah Berkegiatan Hari Ini
Tugas ; Sholat berjamaah dengan orang tua
• Pesan – Pesan : Lagu anak islami “ Ayo Mengaji”
• Menginformasikan untuk Kegiatan Besok
• Doa Keluar Sekolah dan Menghafalkan Surah Al Kautsar dan Al ashhr

10.INDIKATOR PENILAIAN

PROGRA M PENGE M BANG AN	KD	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	3.1- 4.1	Anak mampu menghafalkan doa-doa sehari-hari				
		Anak mampu menghafalkan surah-surah pendek				
		Anak mampu melakukan kegiatan ibadah wudhu, sholat, azan				
		Anak mengenal sholat 5 waktu				
FISIK MOTORI K	3.3- 4.3	Anak mampu melakukan gerakan mata,kepala, tangan, kaki secara terkoordinasi dalam berbagai gerakan teratur				
SOSEM	2.5	Anak terbiasa memberi salam				
	2.12	Anak terbiasa bertanggung jawab (Mau mengakui kesalahan dan meminta maaf)				
KOGNITI F	3.6- 4.6	Anak mengenal pola, warna, bentuk, urutan, dan bunyi				
BAHASA	2.14	Anak terbiasa berbahasa dengan santun				
	3.12- 4.12	Anak mengenal konsep huruf pada kata/kalimat sederhana				
		Anak mengenal huruf hijaiyah				
SENI	3.15- 4.15	Anak mampu membuat berbagai karya seni				
		Anak mampu bernyanyi berbagai lagu anak islami				



Kepala TK Al-Falaq Palopo

NIP. 142006042024

IAIN PALOPO

PALOPO, 17 Februari 2020

Guru Kelompok B2

Musdalipah. S.Pd



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan. Telpn : (0471) 326348

ASLI

IZIN PENELITIAN
 NOMOR : 82/IP/DPMP TSP/II/2020

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK.
2. Peraturan Menteri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Nomor 7 Tahun 2014.
3. Peraturan Walikota Palopo Nomor 25 Tahun 2015 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo.
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 22 Tahun 2018 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : HUMAIRAH
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Jl. Balandi Kota Palopo
 Pekerjaan : Mahasiswa
 NIM : 16 0207 0007

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

DESKRIPSI MOTIVASI BELAJAR ANAK MELALUI METODE BERMAIN BALOK DI TK JUMNIH KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian : TK JUMNIH KOTA PALOPO
 Lamanya Penelitian : 29 Januari 2020 s.d. 29 Maret 2020

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

IAIN PALOPO

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 30 Januari 2020
 a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

ANDI AGUS MANDASINI, SE, M.AP

Pangkat : Penata
 NIP : 19780805 201001 1 014

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana gambaran motivasi belajar anak di Tk Jumnih Kota Palopo?
2. Bagaimana penerapan metode belajar untuk meningkatkan motivasi belajar anak Tk jumnih kota palopo?
3. Apa kendala penerapan metode belajar di Tk Jumnih Kota Palopo?
4. Bagaimana solusi metode belajar di Tk Jumnih Kota Palopo?
5. Bagaimana hasil akhir penerapan motivasi belajar melalui metode bermain balok?



IAIN PALOPO

Lampiran

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hijrawati, S.Pd.
NIP : 19830414 200604 2 024
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang bersangkutan di bawah ini:

Nama : Humairah
NIM : 1602070007
Pekerjaan : Mahasiswa
Prodi : Pendidikan AnakUsia Dini
Alamat : Jl. Agatis Balandai Kota Palopo

Telah melakukan penelitian skripsi yang berjudul: *"Deskripsi Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bermain Balok Di TK JUMNIH Kota Palopo"*.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 18 Februari 2020

Yang membuat pernyataan

IAIN PALOPO



Hijrawati, S.Pd.

NIP 19830414 200604 2 024

**DOKUMENTASI KEGIATAN
PENELITIAN PADA TK JUMNIH KOTA PALOPO**



**DOKUMENTASI KEGIATAN
BERBARIS YANG RAPI PADA TK JUMNIH KOTA PALOPO**



**DOKUMENTASI KEGIATAN
MELATIH MOTORIK HALUS SEBELUM MASUK KELAS
PADA TK JUMNIH KOTA PALOPO**



**DOKUMENTASI KEGIATAN
BERDOA SEBELUM MEMULAI PEMBELJARAN**



IAIN PALOPO

**DOKUMENTASI KEGIATAN
MEMPERKENALKAN BENTUK BALOK**



**DOKUMENTASI KEGIATAN
MENGHITUNG JUMLAH BALOK DI PAPAN TULIS**



**DOKUMENTASI KEGIATAN
MENYUSUN BALOK DENGAN WARNA YANG SAMA
SEHINGGA MEMBENTUK SEBUAH BAGUNAN**



**DOKUMENTASI KEGIATAN
MENYUSUN BALOK**



**DOKUMENTASI KEGIATAN MEMPERKENALKAN BAGUANAN YANG
TELAH DI SUSUN**



**DOKUMENTASI KEGIATAN
WAWANCARA PENELITIAN PADA GURU TK JUMNIH KOTA
PALOPO**



**DOKUMENTASI KEGIATAN WAWANCARA PENELITIAN PADA GURU
TK JUMNIH KOTA PALOPO**



RIWAYAT PENULIS



Humairah, lahir di Desa Salumakarra, Kec. Bajo, Kab. Luwu Provinsi Sulawesi Selatan, Pada tanggal 16 Agustus 1996 dari pasangan Muhammad Nasir dan Sitti Arafah, Penulis merupakan

anak ke sembilan dari sepuluh bersaudara, yakni 6 saudara laki-laki dan 4 saudara perempuan termasuk penulis, adapun Jenjang pendidikan formal yang pernah diikuti adalah: penulis, kemudian melanjutkan pendidikan di MTS Salumakarra tahun 2008 dan melanjutkan studinya di SMP Muhammadiyah Bajo tahun 2011, selanjutnya penulis melanjutkan sekolah di SMA Negeri 1 Nuha tahun 2011 dan menyelesaikan studi pada tahun 2014.

Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo memilih konsentrasi pada prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Sebelum menyelesaikan studi akhir, penulis untuk mencapai gelar sarjana pendidikan Islam Anak Usia Dini, PIAUD, yang bergelar S.Pd. dengan judul skripsi penelitian ialah: ***“Deskripsi Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bermain Balok di TK Jumnih Kota Palopo”***

Semoga segala yang diusahakan penulis, mendapatkan keberkahan dan ridha Allah swt. dan rasul-Nya serta dapat memberi manfaat pada Agama, Bangsa dan Negara. *Aamiin Ya Rabbal Áalamiin.*