

IMPELEMETASI MEDIA APE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI ANAK DI TK IT ANAK SOLEH PERAYA, LOMBOK TENGAH

Muhibbin¹, Rokyal Harjanty²

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Pendidikan Nusantara Global

Corresponding author email: ibinmuhib96@gmail.com

Article History

Received : 8 November 2023

Revised : 17 November 2023

Published: 28 November 2023

ABSTRACT

This research aims to explore the types of APE used by teachers in fostering children's PAI learning motivation, teacher preparation in implementing educational game tools to foster children's PAI learning motivation and finding out the obstacles faced by teachers in children's PAI learning at ANAK SOLEH IT Kindergarten. Type of qualitative research. The instruments used in this research were the researchers themselves and notebooks. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. The results of this research show the obstacles faced in implementing APE in children's PAI learning, such as the different concentrations of children, there are only 5 types of APE relating to children's PAI learners, APE is not sufficient, the majority of children like other types of games according to they are more interesting. And lack of order in APE management. There are five types of APE media used by teachers in children's PAI learning activities, namely hijaiyah letter puzzles, ablution movement puzzles, prayer movement puzzles, Muslim places of worship puzzles and prayer time displays. And the APE implementation process includes: appropriate APE, attracting motivation to practice how to play.

Keywords: *APE Media, Motivation, Children's PAI*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Media mempunyai peran yang sangat penting pada proses pembelajaran itulah yang menyebabkan kegiatan belajar dan mengajar tidak boleh dipisahkan dari dunia pendidikan karena keduanya adalah satu kesatuan. Media pembelajaran memiliki pengertian sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, sehingga dapat merangsang perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar (Nurul Novitasari, dkk.2023). Media di sini yaitu Alat Permainan Edukasi (Tools For Education Game). Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan dirancang dan digunakan untuk anak usia dini anak-anak mampu bermain dan belajar, sehingga aspek-aspeknya perkembangan anak terjadi (Dian Vita Sari, Fatmawati, & Bukhari. 2022). Adapun Indikator alat permainan disebut mengandung nilai edukatif, adalah apabila dapat mengembangkan aspek tertentu yang terdapat dalam anak (Hefniy, Siti Safiah. 2020).

Alat permainan edukatif merupakan suatu peralatan bermain yang mengandung nilai edukasi yang mampu meningkatkan perkembangan otak, kemudian melakukan pengembangan terhadap semua aspek kemampuan (potensi) yang dibutuhkan anak. Selain itu penggunaan alat bermain edukatif dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar anak karena kondisinya yang berada dalam suasana bermain akan membuat anak tidak mudah bosan. Suasana belajar yang kondusif supaya siswa dapat belajar dengan baik merupakan bagian dari tanggung jawab seorang guru. Dengan demikian, agar tercapainya tujuan pembelajaran serta tercipta suasana belajar mengajar yang tidak membosankan, maka

tentu seorang guru sangat penting untuk memahami dengan betul tingkat perkembangan anak.

Sasaran dalam pelaksanaan Pendidikan agama Islam di PAUD/TK adalah anak-anak yang masih berada usia dibawah tujuh tahun mulai dari rentang usia 4-6 tahun. Menurut pendapat suyadi yang dikutip Elok dalam tulisannya menjelaskan bahwa anak pada usia ini sedang mengalami masa keemasan (Golden Age) yaitu masa yang sangat penting untuk anak melakukan proses pertumbuhann dan perkembangan yang sangat cepat karena fungsi fisik dan psikis yang sudah matur sehingga menyebabkan anak dapat memberikan respon baik terhadap berbagai macam aktivitas yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Elok Khafidhoh, 2023). Maka daripada itu lembaga PAUD/TK harus memberikan fasilitas-fasilitas yang mengarahkan kepada perkembangan kepribadian serta menggali dengan maksimal potensi yang ada pada diri anak. Kegiatan-kegiatan di PAUD/TK harus mampu untuk merangsang aspek-aspek perkembangan anak seperti yang meliputi kognitif, sosial, emosional, bahasa, fisik, dan motorik. Pada penyelenggaraan pendidikan anak usia dini ini guru dituntut sekurang-kurangnya mampu untuk mengaplikasikan media saat menjelaskan materi-materi pelajaran yang akan diajarkan khususnya pendidikan agama Islam, sehingga dapat membantu mempermudah guru ketika anak tidak dapat mengerti dengan jelas tentang penjelasan yang disampaikan.

Meskipun prakteknya dilapangan masih ada sebagian yang belum memanfaatkan media secara maksimal untuk menyampaikan materi pendidikan agama Islam terhadap anak usia dini. Ada

beberapa kendala yang hadapi oleh sebagian guru sehingga tidak memanfaatkan media saat menyajikan materi seperti guru tidak begitu memahami cara menggunakannya, guru memilih alternatif lain seperti metode ceramah sehingga merasa tidak butuh media ketika menyampaikan materi, kurang beragamnya media yang sesuai untuk anak usia dini dalam pelajaran agama Islam membuat guru terpaksa menggunakan alat yang tersedia saat menyajikan objek pelajaran. Padahal media merupakan bagian unsur penting untuk sebuah keberhasilan pendidikan pada anak usia dini.

Berdasarkan data hasil wawancara yang diperoleh peneliti danagan salah seorang guru di TK IT Anak Soleh telah berhasil menumbuhkan minat menumbuhkan motivasi belajar PAI pada anak melalui alat permainan edukasi, selain itu beliau juga menjelaskan bahwa penggunaan media yang tepat akan berdampak pada ketertarikan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran, khususnya dalam pendidikan anak usia dini, semakin penting dikarenakan perkembangan anak pada saat ini berada pada masa berfikir konkrit (Wawancara, nurhayati, 2023).

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut: 1 Mengetahui jenis APE yang digunakan guru dalam menumbuhkan motivasi belajar PAI Anak di TK IT Anak Soleh 2 bagaimana persiapan guru dalam mengimplementasikan Alat Permainan Edukasi untuk menumbuhkan motivasi belajar PAI Anak di TK IT Anak Soleh. 3 Mengetahui kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran PAI anak di TK IT Anak Soleh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Dimana penelitian kualitatif digunakan dengan tujuan untuk meneliti kondisi alamiah pada suatu objek (Sugiyono, 2011). Adapun Instrumen yang digunakan pada penelitian ini, adalah peneliti sendiri dan buku catatan. Selanjutnya terkait dengan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara observasi, wawancara dan dokumentasi. Apabila data-datanya telah terkumpul maka langkah selanjutnya masuk pada tahap analisis kemudian masuk pada tahap penarikan kesimpulan. Observasi digunakan untuk memperoleh data terkait dengan proses implemetasi alat permainan edukatif pada pelajaran PAI anak dalam meningkatkan motivasi belajar, kemudian wawancara bertujuan untuk memperoleh data terkait tentang kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam Pembelajaran PAI anak, Apa saja jenis APE yang di gunakan oleh guru pada Pelajaran PAI anak di TK IT Anak Soleh, dan Bagaimana persiapan guru dalam mengimplemetasikan APE pada pelajaran PAI anak di TK IT Anak Soleh. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan peneliti dalam bentuk dokumen ataupun catatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Temuan

Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan APE untuk menumbuhkan minat belajar anak di TK IT Anak Soleh

Terkait Kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) guna menumbuhkan minat belajar PAI anak di TK IT Anak Soleh. Menurut ibu WA selaku guru di TK IT

ANAK SOLEH memberikan keterangan saat di wawancarai oleh peneliti bahwa “beberapa kendala-kendala yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam menumbuhkan minat belajar PAI anak yaitu :

- a. Tingkat konsentarsi anak yang berbeda-beda
- b. Ada anak yang masih terlalu aktif bermain sendiri sehingga menyebabkan anak kurang memperhatikan penjelasan guru.
- c. APE yang digunakan dalam pembelajaran PAI anak hanya 5 jenis saja yaitu puzzle huruf hijaiyah, puzzle gerakan solat, puzzle gerakan wudu, puzzle Masjid /tempat ibadah orang islam.
- d. Pengelolaan APE kurang tertib oleh para guru sehingga menyebabkan beberapa APE rusak jumlahnya menjadi kurang dan tidak lengkap.

Keterangan tersebut dapat terlihat jelas saat peneliti melakukan pengamatan saat terkait proses pembelajaran menggunakan APE jumlahnya banyak yang kurang sehingga siswa tidak dapat kebagian secara merata atau jumlah APE tidak sesuai dengan jumlah siswa yang ada di TK IT Anak Soleh sehingga mau tidak mau anak harus menunggu giliran, selain itu juga masih terdapat anak yang terlalu aktif bermain sendiri. Selanjutnya Menurut ibu MJ yang mengajar di TK IT Anak Soleh memberi keterangan bahwa “ ada faktor yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar anak pada proses pembelajaran di TK IT Anak Soleh yaitu :

- a. APE yang berkaitan dengan pembelajar PAI anak ada di TK IT Anak Soleh

hanya ada 5 macam saja.

- b. Jumlah APE tidak mencukupi sesuai jumlah anak yang ada di TK IT ANAK SOLEH sehingga anak berebut
- c. Sebagian besar anak-anak didik di TK IT Anak Soleh menyukai 1 jenis permainan lain yang berupa plastisin.
- d. Kurang tertib dalam pengelolaan oleh guru sehingga jumlah dan kelengkapan APE tidak lengkap”

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK IT Anak Soleh terhadap kendala yang mempengaruhi penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam menumbuhkan minat belajar PAI pada anak, dipengaruhi pengelolaan APE yang ada disekolah belum tertib, jenis APE yang berkaitan dengan PAI ada di TK tersebut belum terlalu beraneka ragam, dan anak-anak didik lebih menyukai platisin, sebab platisin lebih mudah penggunaannya, anak-anak dapat membentuk sesuai keinginan anak, hendaknya pihak sekolah memfasilitasi guru untuk pengadaan media dan APE guna mempermudah proses pembelajaran secara lengkap khususnya yang berkaitan dengan PAI dengan begitu proses belajar mengajar lebih aktif dan menyenangkan.

Bagaimana guru dalam mengimplemetasikan APE dalam meningkatkan minat pada pelajaran PAI anak di TK IT Anak Soleh

Adapun mengenai proses implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) yang dilakukan oleh guru di paud matahari kabupaten lombok tengah dalam rangka meningkatkan minat belajar pai anak peneliti mewawancarai beberapa guru seperti hanya wawancara dengan ibu SA menjelaskan bahwa, “implementasi alat permainan edukatif (ape) pada anak di TK

IT Anak Soleh dilaksanakan hanya pada hari sabtu, dan sebagai selingan untuk menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran pada hari-hari lain”.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan ibu MD belaiu mengungkapkan bahwa, “ dalam mengimplementasikan Alat Permainan Edukatif (APE) pada pembelajaran PAI anak di TK IT Anak Soleh dalam meningkatkan minat belajar ada beberapa hal yang harus di perhatikan seperti 1. Menyiapkan APE yang berkaitan dengan PAI anak, 2. Memotivasi anak dalam menggunakan APE. 3. Menjelaskan cara memainkan APE dan 4. Menciptakan APE yang menarik minat Anak. Sedangkan untuk waktu penggunaan APE di TK IT Anak Soleh hanya pada hari sabtu dan disela-sela jam pelajaran pada proses pembelajaran untuk mengurangi rasa jenuh pada anak didik setelah belajar.

Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan Implementasi alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar PAI anak: adalah penggunaan media APE secara terjadwal yaitu pada hari sabtu, dan disesuaikan sesuai dengan tema pembelajaran selain itu penggunaan APE ini juga digunakan oleh guru sebagai selingan untuk meningkatkan dorongan belajar, sehingga anak menjadi motivasi dalam proses pembelajaran pada hari-hari lain, setelah anak-anak menggunakan APE mereka lebih merasa senang, aktif semangat serta menjadi lebih rileks.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan yang telah di paparkan di atas maka dapat dipahami bahwa penggunaan alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar PAI anak di TK IT Anak Soleh secara terjadwal

yaitu pada hari sabtu, dan disesuaikan sesuai dengan tema pembelajaran, selain itu penggunaan APE ini juga digunakan oleh guru sebagai selingan guna meningkatkan dorongan belajar, sehingga anak menjadi termotivasi dan tentunya dapat mengurangi rasa jenuh pada anak pada saat proses pembelajaran pada hari-hari lain, adapun kelebihan lain setelah anak-anak menggunakan APE mereka lebih merasa senang, aktif semangat serta menjadi lebih rileks.

Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat menumbuhkan motivasi belajar PAI Anak di TK IT Anak Soleh PRAYA,

Sesuai dengan hasil Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti ke beberapa kelas yang terdapat di TK IT Anak Soleh peneliti menemukan bahwa di masing-masing sudut kelas terdapat lemari etalase yang di dalamnya tersusun dengan rapi media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran, media pembelajaran yang tersebut ada dibuat sendiri oleh guru TK dengan menggunakan bahan-bahan tertentu sesuai dengan yang dibutuhkan dan ada juga beberapa jenis alat permainan edukatif (APE) khususnya APE yang berkaitan dengan PAI Anak. Media pembelajaran tersebut sangat penting guna mendukung kelancaran proses pembelajaran, Terdapat lima macam APE yang berkaitan dengan pengembangan agama dan moral khususnya yang berkaitan dengan PAI yang terdapat di TK seperti :puzzel huruf hijaiyah, puzzel gerakan berwudu, puzzel gerakan solat, puzzel tempat ibadah orang islam dan display wktu solat.

Selain mennggunakan observasi untuk memperoleh data terkait dengan Jenis alat Permainan Edukatif (APE) yang terdapat

di TK IT Anak Soleh dalam rangka meningkatkan motivasi belajar anak peneliti melakukan wawancara dengan beberapa guru di PAUD. Berdasarkan penjelasan oleh ibu MJ Mengatakan bahwa “Pengelolaan dan pemeliharaan Alat Permainan Edukatif(APE) di TK IT Anak Soleh di oleh para guru dan Kepala. Selanjutnya Berdasarkan wawancara dengan ibu SA, mengungkapkan bahwa “dalam proses pembelajaran di TK IT Anak Soleh guru menggunakan lima macam APE yang berkaitan dengan pengembangan agama dan moral khususnya PAI anak yaitu : puzzel huruf hijaiyah, puzzel gerakan berwudu, puzzel gerakan solat, puzzel tempat ibadah orang islam dan display waktu solat”. Hasil wawancara tersebut sesuai dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti yang dimana peneliti menemukan di ruang kelas terdapat lemari khusus untuk penyimpanan alat belajar siswa termasuk alat permainan edukatif, cukup banyak seperti: puzzel, balok bersusun dan plastisin.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses belajar anak Usia Dini termasuk kedalam prinsip dalam pendidikan TK yakni belajar sambil bermain. Artinya disini dengan menggunakan media APE dalam proses pembelajaran tentunya akan memberi ruang gerak pada anak untuk mencoba, mengulang, menemukan, serta mempraktekkan sendiri melalui beragam Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan tema dan materi dalam pembelajaran yang tentunya dapat membantu perkembangan otak anak sehingga melalui pembelajaran tersebut akan mampu membentuk mental, membuat anak aktif dan tentunya membuat suasana

belajar menjadi menyenangkan. Selain itu apabila anak semakin sering mengulang-ulang aktivitas belajarnya menggunakan APE tersebut maka secara tidak langsung otak bekerja yang akan menyebabkan anak menjadi mahir dan terampil hingga dapat memberi pengaruh pada minat belajar pada Anak Usia Dini.

Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu mencoba untuk mengamati bagaimana anak menggunakan Alat Permainan Edukatif dan jenis Alat Permainan Edukatif (APE) apa saja yang digunakan di TK IT Anak Soleh sehingga dari hasil pengamatan yang dilakukan bahwa benar menggunakan berbagai macam bentuk media dan APE dalam kegiatan pembelajaran dipandu oleh guru adapun terkait dengan jenis Media APE yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran PAI Anak ada lima yaitu puzzel huruf hijaiyah, puzzel gerakan berwudu, puzzel gerakan solat, puzzel tempat ibadah orang islam.

Pembahasan

a) Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat dalam menumbuhkan motivasi belajar PAI Anak di PAUD.

Peneliti melakukan observasi terhadap anak didik dalam menggunakan alat permainan edukasi berjenis puzzle . Hasil observasi aktivitas anak dan guru yang diperoleh pada kegiatan pembelajaran PAI anak di TK IT Anak Soleh sebelum menggunakan alat bantu diketahui masih banyak kekurangan nampak sekali anak-anak kurang minat belajarnya, sehingga berdasarkan kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada pada kegiatan pembelajaran PAI, dilakukan perbaikan pada kegiatan dengan menggunakan APE berjenis puzzel dengan alasan guru masih terdapat anak belum efektif secara

keseluruhan mengenai aspek-aspek khususnya aspek pengembangan agama dan moral perkembangan anak seperti perhatian anak, perasaan senang pada anak, dan motivasi anak pada kegiatan pembelajaran PAI. Selain itu karena anak belum terbiasa anak didik ada yang menangis dalam melakukan kegiatan dengan alat permainan edukatif sehingga minat anak dalam belajar belum optimal dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran belum maksimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan APE bentuk yang lain sehingga dapat mampu memperbaiki kekurangan tersebut. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan APE yang bervariasi terjadi peningkatan dan perubahan tingkah laku anak mulai menunjukkan minat dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan menyusun puzzle maka dilakukan kegiatan pembelajaran dengan jenis APE yang lain yaitu dengan melakukan beberapa perubahan dalam pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Anak diberikan tugas untuk mengungkapkan minatnya mengenai tugas yang diberikan oleh guru dengan Alat Permainan Edukatif (APE) bentuk puzzle yang berkaitan dengan PAI Anak
- b. Anak diberi tugas membentuk puzzle yang telah dipersiapkan dengan bimbingan dan pengawasan dari guru.
- c. Guru memotivasi anak agar berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- d. Guru menjelaskan dan memberi penguatan tentang alat permainan edukatif sesuai dengan pembelajaran yang telah di buat guru tersebut.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan meningkatkan minat belajarak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) bentuk puzzle dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Kegiatan anak melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan minat belajar yaitu dengan pemberian tugas menyusun puzzle perlu mendapatkan motivasi dan kerjasama yang baik dari guru, sehingga anak melakukan sesuatu dengan benar dan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. lima jenis alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran di TK IT Anak Soleh APE dalam bentuk puzzle, karena puzzle mampu mengembangkan kreatifitas anak, mengembangkan imajinasi anak, melatih kemampuan motorik halus maupun motorik kasar anak, melatih konsentrasi, mengembangkan sebab akibat menambah wawasan, mengenal bentuk dan warna. Hasil observasi yang peneliti lakukan di TK IT Anak Soleh sesuai dengan pendapat Suryadi dalam bukunya yang berjudul Cara Efektif Memahami Prilaku Anak Usia Dini, menjelaskan bahwa beberapa manfaat dari Alat Permainan edukatif adalah: Melatih kemampuan motorik kasar, konsentrasi pada anak dan lainnya. Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan pengucapan benda apa yang dibuat anak. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa, menambah wawasan, mengenalkan warna dan bentuk. Alat permainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lainnya (suyadi, 2007).

b) Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan minat belajar PAI pada TK IT Anak Soleh di

Kabupaten Lombok tengah Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu jenis media pembelajaran kreatif, dan menjadi bagian dari salah satu usaha guru dalam pengembangan media pembelajaran yang diperlukan guna menunjang jalannya proses pembelajaran di jenjang pendidikan TK/PAUD. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa pelaksanaan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran PAI hanya pada hari Sabtu, dan selain itu penggunaan APE juga digunakan sebagai selingan untuk meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran pada hari-hari lain, hal ini dapat dilihat dari kegiatan setelah anak-anak menggunakan APE mereka merasa lebih senang dan mereka lebih tenang. Hal ini sesuai dengan teori yang dikutip oleh Teni dalam tulisannya menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai fungsi salah satunya fungsi motivasi yaitu memberikan motivasi atau dorongan belajar pada diri peserta didik baik secara sadar atau tidak sadar dalam proses belajar (Teni Nurita, 2018).

c) Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar PAI anak di TK IT Anak Soleh Beberapa Kendala yang dihadapi oleh guru di TK IT Anak Soleh dalam mengimplementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar PAI anak antarlain sebagai berikut:

- 1) Tingkat konsentrasi anak yang berbeda-beda
- 2) APE yang berkaitan dengan pembelajaran PAI anak ada di TK IT Anak Soleh hanya ada 5 macam saja.
- 3) Jumlah APE tidak mencukupi sesuai

jumlah anak yang ada di TK IT Anak Soleh sehingga anak berebut

- 4) Sebagian besar anak-anak didik di TK IT Anak Soleh menyukai 1 jenis permainan lain yang menurut mereka lebih menarik.
- 5) Kurang tertib dalam pengelolaan oleh guru sehingga jumlah dan kelengkapan APE tidak lengkap”

Hasil observasi yang dilakukan di TK IT Anak Soleh terhadap beberapa kendala yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam minat belajar pada anak, seperti: dipengaruhi pada tingkat konsentrasi yang berbeda, pengelola APE yang ada di sekolah belum tertib, jenis APE yang ada di sekolah belum beraneka ragam khususnya yang berkaitan dengan PAI anak, dan anak-anak didik lebih menyukai permainan karena, lebih mudah penggunaannya, hendaknya sekolah memfasilitasi guru dengan media pembelajaran yang berupa APE dengan lengkap dan lebih bervariasi lagi terutama yang berkaitan dengan PAI anak sehingga dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih aktif dan menyenangkan. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ini sesuai dengan teori melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Penulis dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa music sangat efektif dalam mengurangi stress akademik yang dialami oleh mahasiswa. Menurut Al Gazali ada 4 tingkatan dalam mendengarkan music diantaranya: tingkat terendah, dimana tujuan mendengarkan music hanya sekedar untuk bersenang-senang dan memberikan rasa rilek. tingkat

kedua yaitu mendengarkan music dengan cara memahaminya dan menerapkannya, tingkat ketiga yaitu mendengarkan music untuk menghubungkan jiwa dengan tuhan, kemudian tingkat (tertinggi) dalam mendengarkan music adalah mereka yang mencapai tahapan dan kondisi dimana dia hanya dapat menyadari Allah sedangkan perbuatan diri sendiri dan orang lain tidak dapat disadari. Sedangkan dalam mengurangi tingkat stres akademik mahasiswa ada beberapa alasan yang memungkinkan music dapat di gunakan seperti: tuntutan yang dirasa terlalu berat oleh mahasiswa yang dianggapnya tidak mampu untuk di jalani sehingga menyebabkan emosi dalam diri mahasiswa menjadi kacau.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, W. (2020). *Implementasi model pembelajaran sentra agama bagi anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Terpadu Nur An Nahdly Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Dian Vita Sari, Fatmawati, & Bukhari, Stimulate Smooth Motoric Development in Preschool Children By Using Educational Game Tools, 2022, Vol. 3, No. 3, 308-314
- Elok Khafidhoh, Irfa'I Fathurrahman, Wawan Shokib Rondli, Analisis Kebutuhan Media E-APE Dalam Pembelajaran Bahasa Bagi Anak Usia Dini di RA An-Nur Tulakan Jepara, Vol.17 No.10 Mei 2023.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hefniy, Siti Safiah, Alat Permainan Edukasidalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Anak Usia Dini, Vol. 2 No. 1(2020),P.109-122
- Kusuma, T. C., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Nasution, P. F. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Sentra Sains Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Terpadu (IT) Nurul Ilmi TA. 2018/2019 Jl. Kolam Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Nurul Novitasari, dkk. Pelatihan pembuatan Flash Card untuk mengembangkan Kreatifitas Guru Paud dalam Mengajar. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.4, No, Juli 2023.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Shofiyuddin, M., Zulfahmi, M. N., Sakinah, N. F., Chumaisaroh, D. A., & Azzula, A. R. (2023). *Buku Monograf: Penerapan APE Gratif (Gerak dan Edukatif) Bagi Anak Autis*. UNISNU PRESS.