

Peningkatan Kemampuan Guru Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Melalui Supervisi Kunjungan Kelas di 2 TK Binaan Kota Bandar Lampung

Marliani

Pengawas TK Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung, Indonesia

Corresponding Author ✉ marlianibustami03@gmail.com

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received
August 26,
2022

Revised
October 05,
2022

Accepted
October 15,
2022

The purpose of this classroom action research was to improve the teacher's ability in using educational game tools through visiting class. This research is a school action research with four main steps, namely: planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were teachers in 2 TK under the guidance of the city of Bandar Lampung, which consisted of 10 teachers. Data collection techniques using observation and documentation techniques. Data validation with triangulation technique. The method uses qualitative data analysis. The results of the research on the ability of teachers in the initial conditions reached an average number of 57.62 with less criteria and the first cycle increased to 68.33 in sufficient criteria and in the last cycle to 80.43 in very good criteria. Individually per teacher in the initial conditions nothing has been completed, increased to 5 teachers or 50% and in the last cycle to 10 teachers or 100% and the implementation of learning in the initial conditions reached an average number of 59.17 with less criteria and the first cycle increased to 69.44 in the sufficient criteria and in the last cycle to 83.75 in the very good criteria, and individually per teacher in the initial condition not yet completed, increasing to 3 teachers or 30% and in the last cycle to 10 teachers or 100%. The conclusion is that the implementation of supervision with the class visit technique has been proven to be able to improve the ability of teachers in the 2 TK assisted by Bandar Lampung City in Semester 2 of the 2021/2022 Academic Year in the use of educational game tools (APE).

Keywords: *Educational Game Tool, Visiting Class Supervision, Increasing Teachers' Ability*

How to cite

Marliani., (2022). Peningkatan Kemampuan Guru Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Melalui Supervisi Kunjungan Kelas di 2 TK Binaan Kota Bandar Lampung. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(3). 183-195.

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Agar peningkatan mutu pendidikan dapat berhasil, maka peningkatan kualitas pendidikan tergantung banyak hal, terutama mutu gurunya (Edi Hendri, 2010). Guru menjadi percontohan bagi setiap peserta didiknya (Ferdian Utama, 2017). Untuk menjadikan guru sebagai tenaga profesional maka perlu diadakan pembinaan secara terus menerus dan berkesinambungan, dan menjadikan guru sebagai tenaga kerja perlu diperhatikan, dihargai, dan diakui keprofesionalannya. Guru harus mampu berperan sebagai *desainer* (perencana), *implementor* (pelaksana), dan *evaluator* (penilai) kegiatan

pembelajaran (Risna, 2019). Guru merupakan faktor yang paling dominan karena di tangan gurulah keberhasilan pembelajaran dapat dicapai. Kualitas mengajar guru secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran pada umumnya. Seorang guru dikatakan profesional apabila (1) serius melaksanakan tugas profesinya, (2) bangga dengan tugas profesinya, (3) selalu menjaga dan berupaya meningkatkan kompetensinya, (4) bekerja dengan sungguh tanpa harus diawasi, (5) menjaga nama baik profesinya, (6) bersyukur atas imbalan yang diperoleh dari profesinya (Sopiah, 2019).

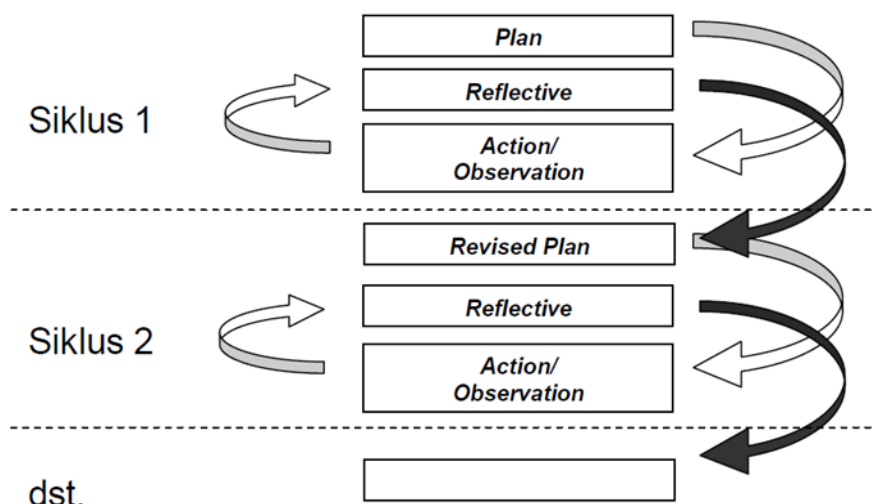
Hasil pengamatan peneliti terhadap penggunaan alat permainan edukatif (APE) di 2 TK binaan Kec. Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung menyimpulkan belum semua guru menggunakan alat peraga/media pembelajaran pada proses belajar mengajar dengan baik. Mereka lebih cenderung menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan mencatat materi pelajaran. Penggunaan alat peraga sangat merepotkan dan membutuhkan waktu yang cukup banyak, sulit menggunakan alat permainan edukatif (APE), hal ini mengakibatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kurang memuaskan, komunikasi serta interaksi antara guru dan peserta didik tidak berjalan secara maksimal, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang bermakna (Hijriati, 2017). Mengatasi masalah tersebut, upaya peningkatan kemampuan guru khususnya pada penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada hakikatnya dapat dilakukan pengawas dengan berbagai jenis kegiatan ataupun dengan berbagai metode dan strategi, salah satunya adalah dengan melaksanakan kegiatan kunjungan kelas.

Data awal dari 10 guru 2 TK binaan Kec. Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung belum ada guru yang mendapat kriteria penilaian baik dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE). Dari 11 guru hanya 3 guru yang mendapat kriteria penilaian cukup, dan 7 guru mendapat penilaian kurang. Hal ini tentunya menjadi permasalahan yang harus secepatnya mendapatkan penanganan serius. Teknik kunjungan kelas merupakan salah satu dari sekian banyak teknik supervisi pendidikan. Teknik ini dapat dikategorikan sebagai teknik supervisi yang bersifat individual, karena secara praktis, dilaksanakan oleh supervisor secara perorangan dalam upaya membina dan mengembangkan kemampuan guru dikelas. Istilah "membina" dimaksudkan sebagai bentuk bantuan yang diberikan supervisor kepada guru yang dianggap mengalami kesulitan dalam menjalankan tugasnya. Kunjungan kelas juga dapat berarti kunjungan sewaktu-waktu yang dilakukan oleh seorang supervisor (kepala TK, penilik atau pengawas) untuk melihat atau mengamati seorang guru yang sedang mengajar. Kunjungan kelas dilakukan dalam upaya supervisor memperoleh data tentang keadaan sebenarnya mengenai kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajar. Rendahnya kemampuan guru-guru dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE). Guru-guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan kapur dan papan tulis untuk mencatat materi pelajaran. Guru beranggapan bahwa penggunaan alat peraga sangat merepotkan dan membutuhkan waktu yang cukup banyak dan sulit menggunakan alat permainan edukatif (APE). Maka peneliti menuliskan rumusan masalah, bagaimana proses pelaksanaan kunjungan kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru-guru di 2 TK binaan Kec. Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung. dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022? Dan bagaimana peningkatan kemampuan guru di 2 TK binaan Kec. Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) dalam penggunaan alat

permainan edukatif (APE) setelah dilaksanakan supervisi kunjungan kelas) pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan kegiatan Penelitian Tindakan Sekolah ini dilaksanakan di 2 TK binaan Kec. Tanjungkarang Pusat Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung. Waktu Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022 selama 3 bulan, dimulai dari bulan Januari 2022 sampai dengan bulan Maret 2022. Adapun rancangan penelitian dijelaskan pada gambar dibawah :



Gambar 1.1 Siklus dalam Penelitian Tindakan Sekolah

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru kelas di 2 TK Binaan yakni TK Adhiyaksa XXXIV dan TK Kartika II-26 bandar Lampung . Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah kemampuan guru menggunakan alat permainan edukatif (APE) .

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data dan mengetahui kemampuan masing-masing guru dalam kunjungan kelas. Dokumentasi, dipergunakan mencari data mengenai hal- hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, foto dan sebagainya yang berkaitan dengan kegiatan penelitian (Suharsimi Arikunto, 2012).

Observasi menggunakan lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan masing-masing guru dalam kunjungan kelas. (secara lengkap dapat dilihat pada bagian lampiran-lampiran). Dokumentasi, dipergunakan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, foto dan sebagainya (Syaodih Sukmadinata, 2011).

Teknis Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu mereduksi data, mendeskripsikan data dan membuat kesimpulan (Lexy J. Moleong, 2005)

Lembar Observasi Perencanaan Kunjungan kelas

1. Lembar Observasi Penggunaan Alat Peraga Dalam Proses Pembelajaran
2. Kriteria Hasil Pengamatan Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran

No	Rentang	Kriteria Nilai	Keterangan
1	≥ 80	Sangat Baik	Tuntas
2	70-79	Baik	Tuntas
3	60-69	Cukup	Belum Tuntas
4	< 60	Kurang	Belum Tuntas

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan secara berkelanjutan selama 3 bulan, melalui tahapan; Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah guru dinyatakan meningkat kemampuannya dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) apabila secara individual memenuhi rentang 70-79 atau masuk kategori BAIK, dan secara klasikal apabila minimal 85% guru termasuk dalam kategori BAIK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan Guru

Kemampuan keseluruhan seorang individu pada dasarnya terdiri atas dua kelompok faktor (Robbins, S. P., & Timothy, 2009). Kemampuan Intelektual (*Intellectual Ability*), merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental (berfikir, menalar dan memecahkan masalah). Kemampuan Fisik (*Physical Ability*), merupakan kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

2. Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Sedangkan Alat Permainan Edukatif (APE), menurut Mayke Sugianto, adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak-anak usia dini dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Alat Permainan Edukatif (APE) di atas, Direktorat PAUD, Depdiknas (2003) mendefinisikan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Depdiknas, 2003). Dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya.

Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.

- c. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui.
- d. Memberikan *stimulasi* dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan *fokus* pengembangan pada anak usia dini.
- e. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya (Hasanah, 2019).

Tujuan Alat Permainan Edukatif

- a. Memperjelas materi yang diberikan.
- b. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.
- c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (Badru Zaman, 2007).

3. Supervisi Kunjungan Kelas

Supervisi dapat diartikan sebagai bentuk pelayanan, bantuan profesional, atau bimbingan bagi guruguru dan dengan melalui pertumbuhan kemampuan guru hendak meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran (Sutrisna, 1993). Mulyasa menjelaskan Pengawasan dapat diartikan sebagai proses untuk menjamin bahwa tujuan-tujuan organisasi dan manajemen tercapai (Mulyasa, 2016). Sahertian mengartikan supervisi adalah bantuan yang diberikan kepada seluruh staf untuk mengembangkan situasi belajarmengajar yang lebih baik (Sahertian, 1989). Sementara itu Supandi mengartikan supervisi pendidikan adalah bantuan yang diberikan kepada personel pendidikan untuk mengembangkan proses pendidikan yang lebih baik (Supandi, 1990). Supervisi pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran guru yang pada akhirnya menghasilkan prestasi belajar siswa yang tinggi. Peningkatan kualitas pembelajaran perlu dilakukan secara berkesinambungan seiring perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta sosial ekonomi dan budaya masyarakat (Sabandi, 2013).

Tujuan dan Fungsi Supervisi

a. Tujuan Supervisi

Tujuan konkrit supervisi pendidikan yaitu (1) membantu guru melihat dengan jelas tujuantujuan pendidikan, (2) membantu guru dalam membimbing pengalaman belajar murid murid, (3) membantu guru dalam menggunakan sumber sumber pengalaman belajar, (4) membantu guru dalam menggunakan metodemetode/alatalat pembelajaran, (5) membantu guru dalam memenuhi kebutuhan belajar murid murid, (6) membantu guru dalam hal menilai kemajuan, (7) membantu guru dalam membina reaksi mental atau moral kerja guru dalam rangka pertumbuhan pribadi dan jabatan mereka, (8) membantu guru baru di sekolah sehingga mereka merasa gembira dengan tugas yang diperolehnya, (9) membantu guru agar lebih mudah mengadakan penyesuaian terhadap masyarakat dan caracara memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar, (10) membantu guru agar waktu dan tenaga tercurahkan sepenuhnya dalam pembinaan sekolahnya (Maimunah, 2020).

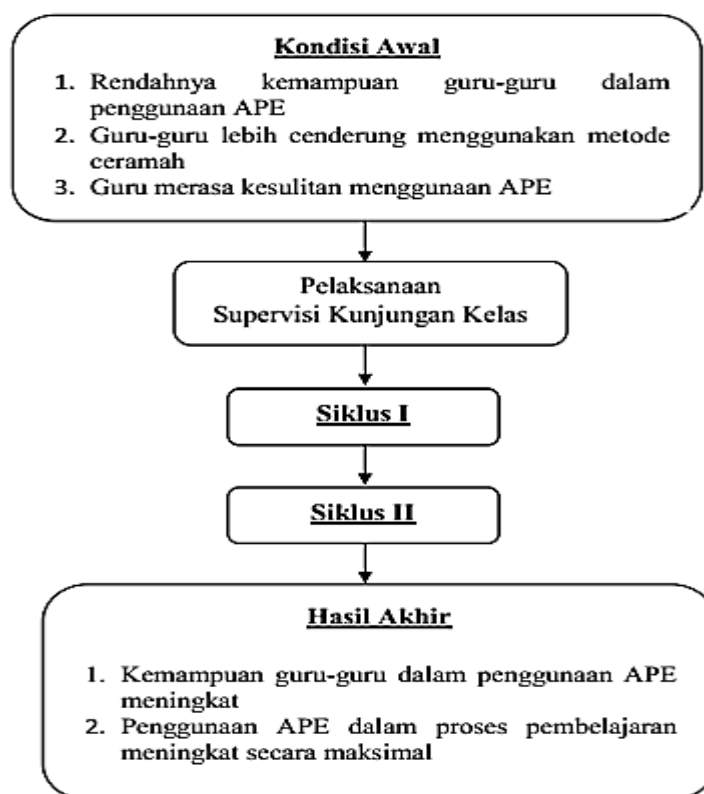
b. Fungsi Supervisi

Supervisi mempunyai fungsi ganda, untuk meningkatkan kemampuan mengajar guru dan untuk pengembangan kurikulum. Burton (Oliva, 1984: 16) mengidentifikasi fungsi supervisi sebagai berikut: "(1) *The improvement of the teaching act*, (2) *The improvement of teachers in service*, (3) *The selection and organization of subjectmatter*, (4) *Testing and measuring*, and (5) *The rating of teachers*" (Waluya, 2013).

Teknik Supervisi Kunjungan Kelas oleh Pengawas Sekolah

- 1) Pengertian mengunjungi kelas tempat guru sedang melaksanakan pembelajaran
- 2) Langkah-langkah Supervisi Kunjungan Kelas

Langkah-langkah supervisi kunjungan kelas meliputi, (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap evaluasi (Afriansyah, 2020).



Gambar 1.2 Bagan Kerangka Pikir

Kondisi Awal

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kemampuan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Kondisi Awal

No	Nama Guru	Nilai	Kriteria Nilai	Ket
1	Guru TK-1	50,00	K	
2	Guru TK-2	47,62	K	
3	Guru TK-3	54,76	K	
4	Guru TK-4	54,76	K	
5	Guru TK-5	61,90	C	
6	Guru TK-6	59,52	K	
7	Guru TK-7	59,52	K	
8	Guru TK-8	64,29	C	
9	Guru TK-9	61,90	C	
10	Guru TK-10	61,90	C	
	Jumlah	576,19	-	
	Rata-Rata	57,62	K	

Tabel 1.1 Rekapitulasi Penilaian Kemampuan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Kondisi Awal

No	Kualifikasi Nilai	Jumlah	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	0	0,00	Tuntas
2	Baik	0	0,00	Tuntas
3	Cukup	4	40	Belum Tuntas
4	Kurang	6	60	Belum Tuntas

Tabel 1.2 Hasil Penilaian Kemampuan Guru dalam Penggunaan alat Permainan Edukatif (APE) pada Proses Pelaksanaan Pembelajaran pada Kondisi Awal

No	Nama Guru	Nilai	Kriteria Nilai	Ket
1	Guru TK-1	56,94	K	
2	Guru TK-2	55,56	K	
3	Guru TK-3	61,11	C	
4	Guru TK-4	56,94	K	
5	Guru TK-5	58,33	K	
6	Guru TK-6	54,17	K	
7	Guru TK-7	59,72	K	
8	Guru TK-8	68,06	C	
9	Guru TK-9	61,11	C	
10	Guru TK-10	59,72	K	

	Jumlah	591,67	-	
	Rata-Rata	59,17	K	

Tabel 1.3 Rekapitulasi Penilaian Kemampuan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Kondisi Awal

<i>No</i>	<i>Kualifikasi Nilai</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Persentase</i>	<i>Ket</i>
1	Sangat Baik	0	0,00	Tuntas
2	Baik	0	0,00	Tuntas
3	Cukup	3	30	Belum Tuntas
4	Kurang	7	70	Belum Tuntas

Siklus I

Tabel 1.4 Hasil Penilaian Kemampuan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Siklus Pertama

<i>No</i>	<i>Nama Guru</i>	<i>Nilai</i>	<i>Kriteria Nilai</i>	<i>Ket</i>
1	Guru TK-1	78,57	B	
2	Guru TK-2	64,29	B	
3	Guru TK-3	69,05	C	
4	Guru TK-4	73,81	B	
5	Guru TK-5	73,81	B	
6	Guru TK-6	61,90	C	
7	Guru TK-7	66,67	C	
8	Guru TK-8	71,43	B	
9	Guru TK-9	61,90	C	
10	Guru TK-10	61,90	C	
	Jumlah	683,33	-	
	Rata-Rata	68,33	C	

Tabel 1.5 Rekapitulasi Penilaian Kemampuan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Siklus Pertama

<i>No</i>	<i>Kualifikasi Nilai</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Persentase</i>	<i>Ket</i>
1	Sangat Baik	0	0,00	Tuntas
2	Baik	5	50,00	Tuntas
3	Cukup	5	50,00	Belum Tuntas

4	Kurang	0	0,00	Belum Tuntas
---	--------	---	------	--------------

Tabel 1.6 Hasil Penilaian Kemampuan Guru dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Proses Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus Pertama

No	Nama Guru	Nilai	Kriteria Nilai	Ket
1	Guru TK-1	62,50	C	
2	Guru TK-2	69,44	C	
3	Guru TK-3	61,11	C	
4	Guru TK-4	61,11	C	
5	Guru TK-5	76,39	B	
6	Guru TK-6	62,50	C	
7	Guru TK-7	70,83	B	
8	Guru TK-8	76,39	B	
9	Guru TK-9	76,39	B	
10	Guru TK-10	77,78	B	
	Jumlah	694,44	-	
	Rata-Rata	69,44	C	

Tabel 1.7 Rekapitulasi Penilaian Kemampuan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Siklus Pertama

No	Kualifikasi Nilai	Jumlah	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	0	0,00	Tuntas
2	Baik	5	50,00	Tuntas
3	Cukup	5	50,00	Belum Tuntas
4	Kurang	0	0,00	Belum Tuntas

Siklus II

Tabel 1.8 Hasil Penilaian Kemampuan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran Menggunakan alat permainan edukatif (APE) pada Siklus Kedua

No	Nama Guru	Nilai	Kriteria Nilai	Ket
1	Guru TK-1	83,33	SB	
2	Guru TK-2	73,81	B	
3	Guru TK-3	76,19	B	
4	Guru TK-4	85,71	SB	
5	Guru TK-5	88,10	SB	
6	Guru TK-6	78,57	B	

7	Guru TK-7	73,81	B	
8	Guru TK-8	90,48	SB	
9	Guru TK-9	76,19	B	
10	Guru TK-10	78,57	B	
	Jumlah	804,76	-	
	Rata-Rata	80,48	SB	

Tabel 1.9 Rekapitulasi Penilaian Kemampuan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Berdasarkan Kriteria Nilai pada Siklus Kedua

No	Kualifikasi Nilai	Jumlah	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	4	40,00	Tuntas
2	Baik	6	60,00	Tuntas
3	Cukup	0	0,00	Belum Tuntas
4	Kurang	0	0,00	Belum Tuntas

Tabel 1.10 Hasil Penilaian Kemampuan Guru dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Proses Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus Kedua

No	Nama Guru	Nilai	Kriteria Nilai	Ket
1	Guru TK-1	80,56	SB	
2	Guru TK-2	79,17	B	
3	Guru TK-3	84,72	SB	
4	Guru TK-4	76,39	B	
5	Guru TK-5	86,11	SB	
6	Guru TK-6	77,78	B	
7	Guru TK-7	90,28	SB	
8	Guru TK-8	87,50	SB	
9	Guru TK-9	88,89	SB	
10	Guru TK-10	86,11	SB	
	Jumlah	837,50	-	
	Rata-Rata	83,75	SB	

Tabel 1.11 Rekapitulasi Penilaian Kemampuan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Siklus Kedua

No	Kualifikasi Nilai	Jumlah	Persentase	Ket
1	Sangat Baik	7	70,00	Tuntas
2	Baik	3	30,00	Tuntas
3	Cukup	0	0,00	Belum Tuntas
4	Kurang	0	0,00	Belum Tuntas

Tabel 1.12 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Guru dalam Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Berdasarkan Rata-rata Capaian Nilai pada Kondisi Awal, Siklus Pertama dan Kedua

No	Siklus	Nilai	Kriteria	Ketuntasan			
				T	%	BT	%
1	Awal	57,62	K	0	0,00	10	100,00
2	Siklus I	68,33	C	5	5,00	5	50,00
3	Siklus II	80,48	SB	10	100,00	0	0,00

Tabel 1.12 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Kondisi Awal, Siklus Pertama dan Kedua

No	Siklus	Nilai	Kriteria	Ketuntasan			
				T	%	BT	%
1	Awal	59,17	59,17	0	0,00	10	100,00
2	Siklus I	69,44	69,44	3	30,00	7	70,00
3	Siklus II	83,75	83,75	10	100,00	0	0,00

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru penggunaan alat permainan edukatif (APE) dari siklus ke siklus. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan guru dalam perencanaan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif (APE) pada kondisi awal hanya mencapai angka rerata sebesar 57,62 dengan kriteria kurang dan siklus pertama meningkat menjadi 68,33 dalam kriteria cukup dan pada siklus terakhir menjadi 80,48 dalam kriteria sangat baik, dan secara individual per guru pada kondisi awal belum ada guru yang dinyatakan tuntas, meningkat menjadi 5 guru atau 50% dan pada siklus terakhir menjadi 10 orang guru atau 100%. Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif (APE) pada kondisi awal hanya mencapai angka rerata sebesar 59,17 dengan kriteria kurang dan siklus pertama meningkat menjadi 69,44 dalam kriteria cukup dan pada siklus terakhir menjadi 83,75 dalam kriteria sangat baik, dan secara individual per guru pada kondisi awal belum ada

guru yang dinyatakan tuntas, meningkat menjadi 3 guru atau 30% dan pada siklus terakhir menjadi 10 orang guru atau 100%. Dari penjelasan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan supervisi kunjungan kelas terbukti dapat meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE). Dalam penelitian ini terdapat beberapa saran, diantaranya bagi guru bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) perlu dilakukan secara terus menerus, mendapat perhatian khusus dan terus dibina. Bagi pengawas sekolah sebaiknya menjalin hubungan yang baik sebagai partner kerja. Terakhir untuk dinas Pendidikan sebaiknya memberikan pendidikan dan pelatihan untuk memperluas wawasan.

REFERENSI

- Afriansyah, H. (2020). Proses dan Teknik Supervisi. <https://doi.org/10.31219/OSF.IO/CRB8Y>
- Badru Zaman, A. H. H. dan C. E. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta.
- Edi Hendri. (2010). Guru Berkualitas: Profesional dan Cerdas Emosi. *Jurnal Saung Guru*, 1(2), 1-11.
- Ferdian Utama, S. (2017). Keteladanan Orang Tua dan Guru Dalam Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini (Perspektif Abdullah Nashih Ulwan Kajian Kitab Tarbiyyah Al-Aulad Fi Al-Islam). *Elementary*, 3(2), 107-119.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40. <https://doi.org/10.24235/AWLADY.V5I1.3831>
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59-69. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>
- Lexy J. Moleong. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Maimunah. (2020). Pendekatan Dan Teknik Supervisi Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 8(1), 85-122. <https://doi.org/10.32520/AFKAR.V8I1.277>
- Mulyasa. (2016). *Menejemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Risna. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian Melalui Bimbingan Berkelanjutan Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 5(2), 237-254. Retrieved from <https://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/190>
- Robbins, S. P., & Timothy, A. J. (2009). *Organizational Behavior*. London: Prentice Hall.
- Sabandi, A. (2013). Supervisi Pendidikan Untuk Pengembangan Profesionalitas Guru Berkelanjutan. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 1-9. <https://doi.org/10.24036/PEDAGOGI.V13I2.4275>
- Sahertian, P. (1989). *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan dalam rangka Pengembangan Sumberdaya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sopiah, Y. (2019). Strategi Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian Melalui Bimbingan Berkelanjutan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(1), 44-50. <https://doi.org/10.31949/EDUCATIO.V5I1.35>
- Suharsimi Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Ranika Cipta.
- Supandi. (1990). *Model Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta :Direktorat

Jenderal Tinggi.

Sutrisna. (1993). *Administrasi Pendidikan: Desain Teoritis untuk Praktek Profesional*. Bandung: Angkasa.

Syaodih Sukmadinata, N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Waluya, J. (2013). Supervisi Pendidikan Pada Sekolah Dasar. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.33558/PEDAGOGIK.V1I1.1219>

Copyright Holder :

© Marliani., (2022).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

