

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menunjang sebuah proses penanaman ilmu pengetahuan apalagi yang ingin diberikan kepada anak usia dini. Sebuah proses pendidikan membutuhkan sebuah pemikiran dan sebuah cara yakni berfilsafat dalam hal memberikan yang terbaik bagi pendidikan demi kemajuan pendidikan bangsa dan demi tercapainya tujuan pendidikan bangsa yang jelas tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pondasi bagi perkembangan kualitas sumber daya manusia selanjutnya. Karena itu peningkatan penyelenggaraan PAUD sangat memegang peranan yang penting untuk kemajuan pendidikan di masa mendatang. Arti penting mendidik anak sejak dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah masa keemasan (the golden age), karena dalam rentang usia dari 0-6 tahun, perkembangan fisik, motorik dan berbahasa atau linguistik seorang anak tumbuh dengan pesat, selain itu anak pada usia 2 sampai 6 tahun di penuhi dengan senang bermain. Konsep bermain sambil belajar serta belajar sambil bermain pada PAUD merupakan pondasi yang mengarahkan anak pada pengembangan kemampuan yang lebih beragam, sehingga di kemudian hari anak bisa berdiri kokoh dan menjadi sosok manusia yang berkualitas.

Pendidikan pada anak-anak sangat penting untuk menanamkan berbagai dasar pengalaman, seperti pengalaman agama, pengalaman belajar, pengalaman bersosialisasi, dan pengalaman lainnya sebagai basis memasuki kehidupan selanjutnya. Dengan demikian, pendidikan yang baik dan benar harus diberikan kepada anak, agar anak nantinya dapat menjadi diri sendiri dengan berbagai macam pengalaman yang telah diberikan kepada dirinya sejak kecil.

Usia dini (0-6 tahun) merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (the golden age) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara

menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Dalam hal ini peneliti memilih untuk menerapkan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah untuk mengembangkan aspek kognitif dan bahasa dikarenakan di RA Muslimat Desa Tanjungrejo Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati. Minim sekali akan alat permainan yang berbasis keagamaan sehingga peneliti berinisiatif untuk menggunakan *puzzle* huruf hijaiyyah sebagai media belajar mengajar.

Dalam hal menerapkan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah tentunya ada beberapa aspek yang dapat berkembang diantaranya yaitu aspek kognitif dan aspek bahasa, aspek kognitif ini berhubungan dengan kecerdasan seorang anak maka peneliti akan memaparkan bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar menggunakan *puzzle* huruf hijaiyyah seorang guru memberikan contoh terlebih dahulu setelah itu seorang guru dapat menyuruh anak-anak untuk mempraktekkan disitu anak-anak akan membongkar dan memasang kepingan *puzzle* dengan menggunakan pemikirannya agar bisa mengurutkan sesuai dengan urutannya maka dari itu peneliti dapat mengamati apakah anak-anak di RA Muslimat Desa Tanjungrejo Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati sudah berkembang atau belum.

Selain untuk mengasah aspek kognitif seorang anak alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah juga dapat mengembangkan aspek bahasa karena dalam proses membongkar, memasang sesuai urutan anak-anak diminta untuk menyebutkan huruf-huruf hijaiyyah mulai dari alif sampai ya' disini peneliti dapat mengamati apakah dalam aspek pengembangan bahasa anak-anak sudah mulai berkembang atau belum. Karena dalam proses belajar mengajar juga dengan pantauan seorang guru.

Guru adalah tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Proses mendidik murid merupakan hal yang lebih sulit untuk dilakukan ketimbang mengajarkan suatu ilmu pengetahuan. Selain itu, guru harus dapat menjadi teladan yang baik bagi murid-muridnya sehingga para murid dapat memiliki karakter yang baik sesuai norma dan nilai yang berlaku di masyarakat.

DR. Abdullah Nashih Ulwan dalam buku *Tarbiyatul AuladFil Islam*, menjelaskan bahwa tanggung jawab mendidik anak merupakan

perhatian yang besar dalam agama islam. Mendidik artinya bertanggung jawab untuk mengajari dan mengarahkan sesuai dengan aturan yang benar. Tanggung jawab ini bukanlah hal yang sederhana, melainkan sesuatu yang penting, berat, an besar. Tanggung jawab berarti memaksimalkan potensi fitrah yang anak-anak milik.Dengan demikian, mendidik anak merupakan suatu amanah besar dari Allah swt.

Metode Montessori dikenal juga sebagai metode yang mengakomodasi gaya belajar anak yang berbeda-beda. Artinya, anak diberikan kesempatan untuk berkembang sesuai fitrahnya.Setiap mengaplikasikan pembelajaran Montessori sebagai mendekati anak-anak kepada Allah swt, karena setiap anak yang lahir memiliki fitrah iman di dalam hati mereka.¹

Anak taman kanak-kanak termasuk dalam kelompok umum prasekolah. Pada umur 2-4 tahun anak ingin bermain, melakukan latihan berkelompok, melakukan penjelajahan, bertanya, menirukan, dan menciptakan sesuatu.Pada masa ini anak mengalami kemajuan pesat dalam keterampilan menolong dirinya sendiri dan dalam keterampilan bermain. Seluruh sistem geraknya sudah lentur, sering mengulangi mengulangi perbuatan yang diminatinya dan melakukan secara wajar tanpa rasa malu. Di taman kanak-kanak, anak juga mengalami kemajuan pesat dalam penguasaan bahasa, terutama dalam kosa kata. Hal yang menarik, anak-anak juga ingin mandiri dan tak banyak lagi bergantung pada orang lain.²

Tetapi dalam proses mengajar pastinya ada kendala atau permasalahan, permasalahan yang terjadi ketika proses belajar mengajar di RA Muslimat Desa Tanjungrejo Kecamatan. Margoyoso Kabupaten Pati yaitu diantaranya seorang anak tidak mau memperhatikan dalam proses pembelajaran seperti contoh pada saat berdo'a sebelum memulai bermain ada anak yang tidak mau berdo'a seperti teman-temannya. Misalnya, pada saat berdo'a ada salah satu anak yang tidak memperhatikan hanya bermain sendiri jika diberi saran oleh gurunya anak tersebut tidak mau mendengarkan tetapi seorang guru tidak memberi hukuman kepada anak tersebut, jika tidak mau berdo'a anak tersebut guru menyuruh anak yang tidak mau berdo'a bersama-sama dengan temannya maka anak tersebut disuruh berdo'a sendiri. Guru berharap supaya anak tersebut bisa melatih untuk PD dan seorang guru juga dapat menilai seberapa besar kemampuan

10-11 ¹Zahra zahira, Islamic Montessori for 0-3 years old, Jakarta: Anak kita, 2019, hlm:

²Aidil Saputra, PENDIDIKAN ANAK PADA USIA DINI, 2018, 197

seorang anak dan supaya seorang anak tidak mengulangi perbuatannya lagi.

Menurut Montessori yang dikutip oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati dalam bukunya "*Strategi pengembangan kreatifitas pada anak usia taman kanak-kanak*" ditulis bahwa masa pra sekolah merupakan fase *absorbmind* yaitu masa menyerap pikiran. Pada masa ini anak akan mudah menyerap kesan, pengetahuan, keteladanan yang terjadi di lingkungannya seperti sebuah spon yang menyerap air. Fase ini baik bagi pendidik untuk menanamkan proses pembelajaran yang positif pada peserta didik yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga anak akan menyukai proses belajar sampai dewasa.

Usia pra sekolah (TK/RA) berkisar anatara 5-6 tahun, di usia mereka yang masih dini atau kanak-kanak merupakan masa pra operasional, pada fase ini panca indra berperan sangat besar. Anak memahami pengertian atau konsep-konsepnya lewat benda konkret. Dengan bermain, anak mendapat masukan-masukan untuk diproses bersama dengan pengetahuan apa yang dimiliki.

Berdasarkan problem tersebut, maka seorang guru seyogyanya mempunyai cara dalam menyampaikan materi agar anak dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan menyenangkan. Dalam hal ini, penyampaian materi dengan menggunakan permainan Edukatif dinilai sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan kesukaan anak di dunia bermain.

Permainan Edukatif berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Disadari atau tidak, permainan itu memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Artinya permainan Edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan yang mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik pula. Pendek kata, permainan Edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Pendidikan pada usia dini sering juga disebut pendidikan usia pra sekolah, pendidikan pada usia ini sangat penting dilakukan untuk kelanjutan pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat (3) tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan bahwa,

pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudlatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Berdasarkan UU No 20 di atas sudah jelas bahwa pendidikan usia dini yang disebut taman kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan formal.

Operasionalisasi pendidikan bagi anak usia dini dan anak-anak pra sekolah (TK/RA) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif, sesuai minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak. Oleh karena itu, mereka membutuhkan permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiklah yang harus diutamakan. Akan lebih jelas lagi jika menyampaikan materi pelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar.

Dalam observasi di RA Muslimat diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran kognitif dan Bahasa di RA Muslimat berbeda dengan pembelajaran di tingkat sekolah yang lebih tinggi. Oleh karena itu kepala sekolah dan para pendidik harus benar-benar kreatif dan aktif dalam mengajar. Pendidik dituntut menggunakan cara atau metode tertentu yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan, kemudian ada beberapa alat atau media yang digunakan dalam menyampaikan materi tersebut. Hal ini disebabkan karena dunia anak-anak adalah dunia bermain, maka mengajar anak pun harus dengan cara yang menyenangkan. Maka dari itu Kepala Sekolah para pendidik di RA Muslimat menerapkan permainan Edukatif dalam pengembangan kognitif dan bahasa.

Permasalahan yang terjadi sehingga saya mengangkat judul ini yaitu di RA Muslimat Desas. Tanjungrejo Kecamatan. Margoyoso Kabupaten Pati kurangnya alat permainan Edukatif untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan sehingga di RA Muslimat hanya menggunakan bahan ajar berupa LKS atau majalah. Dan alat permainan edukatifnya juga kurang. Seperti contoh alat permainan Edukatif di RA Muslimat yaitu berupa lego, balok, alat masak-masakan.

Solusi untuk mengatasi kurangnya alat permainan edukatif atau media pembelajaran di RA Muslimat yaitu dengan caraseorang guru harus dapat menciptakan berbagai alat permainan Edukatif sehingga alat dan bahan aman untuk anak dan juga untuk melatih kekreatifan seorang guru, selain itu guru harus juga membuat alat permainan yang belum ada di RA Muslimat tersebut.

B. Fokus Penelitian

Fokus penulisan dalam penelitian kualitatif ini adalah penerapan permainan edukatif berupa huruf hijaiyyah, untuk mengembangkan aspek kognitif dan bahasa anak usia dini. Permainan edukatif *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat dikreasikan sesuai dengan situasi dan kondisi perkembangan anak. Selain aspek kognitif yang berhubungan kecerdasan seorang anak, *puzzle* huruf hijaiyyah juga sangat bermanfaat bagi pengembangan bahasa karena *puzzle* bertuliskan huruf-huruf hijaiyyah, sehingga dapat mengenalkan huruf hijaiyyah dan menambah perbendaharaan kata.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan kognitif dan Bahasa anak kelas B melalui permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah di R Muslimat Tanjungrejo?
2. Bagaimanaperan Guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan bahasa melalui permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah di RA Muslimat?
3. Bagaimana kendala belajar dan mengajar menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah di RA Muslimat?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perkembangan kognitif dan Bahasa anak usia dini kelas B melalui permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah di RA Muslimat
2. Untuk mengetahui peran Guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif dan Bahasa melalui permainan edukatif *Puzzle* huruf hijaiyyah di RA Muslimat
3. Untuk mengetahui kendala belajar dan mengajar menggunakan alat permainan edukatif *puzzle* huruf hijaiyyah di RA Muslimat

E. Manfaat Penelitian

Selanjutnya manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran tentang konsep permainan edukatif bidang kognitif dan Bahasa di RA Muslimat.

2. Praktis

- a. Memberikan informasi ilmiah tentang permainan edukatif bidang kognitif dan Bahasa di RA Muslimat, yang selanjutnya di jadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pengelola pendidikan dalam mengembangkan permainan edukatif bidang kognitif dan Bahasa di RA Muslimat.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas guru dan murid di RA Muslimat
- c. Sebagai motivasi lembaga pendidikan yang lain dalam mengembangkan permainan edukatif bidang pengembangan Kognitif dan Bahasa
- d. Menambah pengetahuan tentang permainan edukatif dalam pengembangan Kognitif dan Bahasa khususnya bagi penulis.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam proposal Skripsi adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian pendahuluan ini terdiri dari: halaman judul, halaman nota, halaman pengesahan skripsi, halaman persetujuan pembimbing skripsi, halaman keaslian skripsi, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, dan daftar isi.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari 5 bab yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan serta penutup dan saran.

BAB I : PENDAHULUAN

Meliputi Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Meliputi Teori-teori yang terkait dengan judul, penelitian terdahulu, kerangka Berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Meliputi Jenis dan Pendekatan, Setting Penelitian, Subyek Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Pengujian Keabsahan Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV : PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Meliputi deskripsi objek penelitian, hasil dari penelitian, dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Meliputi kesimpulan dari bahasan penelitian yang telah dilakukan serta saran yang nantinya dapat menjadi acuan untuk memperbaiki kekurangan dalam penelitian.³

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka yang digunakan sebagai rujukan dalam penulisan skripsi dan lampiran-lampiran yang mendukung isi skripsi, serta daftar riwayat hidup penulis.



³ Pedoman Penyelesaian Tugas Akhir Program Sarjana Skripsi, Lembaga Pinjaman Mutu (LPM) IAIN Kudus, 2018