

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar.¹ Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.²

Pendidik dalam menyelenggarakan suatu pembelajaran dituntut memiliki dan menguasai prinsip-prinsip mengajar. Hal itu dilatarbelakangi oleh alasan bahwa mengajar bukan tugas yang ringan bagi seorang guru. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru berhadapan dengan sekelompok siswa yang memerlukan bimbingan dan pembinaan untuk menuju kedewasaan dan para siswa memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain.³ Selain itu, pendidik juga dituntut untuk selalu aktif dan kreatif menerapkan prinsip-prinsip mengajar tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu aspek aktif dan kreatif pendidik dapat diwujudkan dengan memilih model yang tepat dalam pembelajaran.

Prinsip-prinsip belajar meliputi mengajar harus berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki siswa, pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan harus bersifat praktis, mengajar harus memperhatikan perbedaan individual setiap siswa, kesiapan dalam belajar sangat penting dijadikan

¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 5

² Isjoni, *Cooperative Learning (efektifitas belajar kelompok)*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm. 11

³ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, Cet. 1, Yrama widya, Bandung, 2010, hlm. 164-165

landasan dalam mengajar, tujuan pengajaran harus diketahui siswa, dan mengajar harus mengikuti prinsip psikologi tentang belajar.⁴

Tujuan pendidikan yang ditarik dari tugas-tugas perkembangan yang harus diselesaikan tidak mungkin dilaksanakan sekaligus melainkan harus dijabarkan kedalam tugas – tugas yang kecil yang dinamakan tujuan kegiatan. Perencanaan program kegiatan secara menyeluruh itu akan membentuk suatu strategi. Jadi strategi kegiatan merupakan penggabungan berbagai macam tindakan untuk mencapai tujuan kegiatan. Ditaman kanak – kanak kegiatan dapat dalam bentuk bermain dan kegiatan yang lain. Strategi kegiatan sebaiknya lebih banyak menekankan pada aktifitas anak daripada aktifitas guru.⁵

Berdasarkan alasan tersebut, maka sangatlah penting bagi pendidik untuk memahami karakteristik materi yang akan disampaikan. Adanya peserta didik dan metodologi pembelajaran pada proses pembelajaran mampu mengaplikasi model pembelajaran inovatif melalui media berupa gambar dalam upaya mengembangkan keterampilan gerakan otot-ototnya yang akan diterapkan pada pembelajaran sentra Agama Islam di Taman Kanak – kanak. Adapun prosesnya adalah penggunaan model *scramble* berupa acak kata melalui media gambar dua dimensi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan motorik halus anak seperti gerakan menyusun huruf saat menulis, menempel dan mewarnai gambar diterapkan pada pembelajaran sentra Agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak.

Dengan adanya penerapan tersebut agar peserta didik lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Dari uraian di atas, maka peneliti menganalisa bahwa model pembelajaran *scramble* melalui media gambar yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada

⁴ Hamzah B. Uno. *Perencanaan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2006, hlm. 7

⁵ Moeslikhatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hlm. 7

pembelajaran sentra agama Islam dengan harapan dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar dikelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Salah satu usaha yang dilakukan ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal ini, media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.⁶ Jadi, dalam pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak diidentikkan dengan media berupa gambar secara jelas yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh pada perkembangan melalui motorik pada anak usia dini adalah proses seorang anak anak berkembang sejalan dengan kematangan otot dan syaraf serta terampil dalam menggerakkan tubuhnya seperti menggerakkan jari-jemari tangannya dengan menempel, mengisi pola, melukis, dan menyusun puzzle.

Dalam mengembangkan keterampilan motorik diperlukan keterampilan mengingat dan mengalami. Anak mengingat gerakan motorik yang telah dilakukan agar dapat melakukan perbaikan dan penghalusan gerak. Pengalaman yang diperoleh anak dan keterampilan mengingat yang dimilikinya merupakan hal yang penting bagi anak dalam memperoleh keterampilan motorik tertentu. Dengan kata lain pengembangan keterampilan motorik memerlukan latihan-latihan. Adapun metode yang digunakan adalah metode kegiatan yang dapat memacu semua kegiatan

⁶ Asnawir Dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, Ciputat Perss, Jakarta, 2002, hlm.13

motorik yang perlu dikembangkan anak. Contohnya untuk kegiatan motorik halus adalah menggambar, melipat, membentuk, dan sebagainya.⁷

Bagi anak, pendidikan yang tepat pada usia dini akan menjadi pondasi keberhasilannya pada masa yang akan datang. Maka akan menjadi sebuah individu yang cerdas, penuh percaya diri dan mampu mengarungi kehidupan dengan segala tantangannya dengan baik. Sehingga akan menjadi manusia yang berkualitas, berkepribadian kuat dan berguna bagi masyarakat. Hal tersebut dapat dipenuhi dengan pendidikan anak usia dini yang berbasis Islam.

Penulis beranggapan bahwa, Sekarang ini lembaga – lembaga pendidikan anak usia dini berupaya untuk menanamkan nilai – nilai agama Islam melalui berbagai model pembelajaran yang sesuai agar nilai – nilai agama Islam tertanam sesuai dengan karakteristik yang dimiliki anak. Dalam pendidikan anak usia dini membutuhkan banyak kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satunya kegiatan pembelajaran yang berpusat pada suatu area yang biasa disebut sentra. Sesuai dengan prinsip tersebut, maka dalam rangka menanamkan keimanan pada anak agar keimanan benar-benar dapat tertanam dalam jiwa anak sesuai dengan perkembangannya keagamaannya.

Melalui penerapan model pembelajaran *scramble* dengan penggunaan media gambar dua dimensi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus pada sentra agama Islam terutama di Taman kanak-kanak, berharap dalam proses pembelajaran menjadi terarah dan efektif karena perkembangan pada anak usia dini dihadapkan pada pengalaman dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Pendidikan anak di TK Raudlotut Tholibin yang berada pada sentra agama Islam dalam pelaksanaan pembelajaran, bahwa harapan pendidik memiliki kemampuan dengan menyesuaikan dalam menerapkan model pembelajaran sesuai dengan karakteristik tujuan anak yang akan diberi pembelajaran dan mampu menanamkan nilai-nilai agama Islam.

⁷ Moeslikhaton, *Op.Cit.*, hlm. 16-17

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, peneliti mencoba untuk mengetahui bagaimana implementasi dari model pembelajaran *scramble* dengan menggunakan media gambar dua dimensi karena untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada sentra Agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak. Dengan demikian, dalam penulisan skripsi ini, penulis tertarik mengangkat tema tentang **“Implementasi Model *Scramble* Melalui Media Gambar Dua Dimensi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Pada Sentra Agama Islam Di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak”**.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahfahaman penafsiran terhadap judul skripsi di atas, maka penulis akan menjelaskan dari berbagai istilah pokok yang terkandung dalam judul tersebut adalah:

1. Implementasi

Implementasi merupakan proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap.⁸

2. Model *Scramble*

Model *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf.⁹

3. Media gambar dua dimensi

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁰ Gambar merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Dan gambar merupakan alat visual yang efektif karena dapat difisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkret dan

⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm. 258

⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2014, hlm. 167

¹⁰ Hamdani, *Op.Cit.*, hlm. 72

realistis.¹¹ Media gambar dua dimensi yang dimaksud penulis adalah suatu perantara atau pengantar pesan yang berupa alat visual dengan menerapkan suatu gambar yang lebih konkret dan realistis dalam proses pembelajaran.

4. Motorik halus

Merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus pada kaki dan tangan. Gerakan ini memerlukan kecepatan, ketepatan dan keterampilan menggerakkan.¹²

5. Sentra Agama Islam

Adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak.¹³ Dengan pengertian agama islam dikaitkan dengan pendidikan agama Islam adalah ikhtisar manusia dengan jalan bimbingan dan pimpinan untuk membantu dan mengarahkan fitrah agama anak didik menuju terbentuknya kepribadian utama sesuai dengan ajaran agama.¹⁴ Sentra agama Islam yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah suatu area bermain anak yang dapat memberikan dukungan perkembangan dengan cara mengenalkan, mengarahkan dan mengajarkan anak sesuai dengan ajaran agama Islam.

6. TK Raudlotut Tholibin

Adalah suatu lembaga pendidikan formal yang disebut Taman Kanak – Kanak yang berada di wilayah Demak tepatnya di desa Bungo. Sekolah ini mengikuti ayasan Raudlotut Tholibin yang berasaskan Islam.

¹¹ Asnawir Dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, Ciputat Perss, Jakarta, 2002, hlm. 47

¹² Moeslikhaton, *Op.Cit.*, hlm. 16

¹³ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 52

¹⁴ Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Agama Islam)*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, hlm. 21

C. Fokus Penelitian

Untuk mengetahui lebih detail arah pembahasan dari permasalahan diatas, Batasan penelitian ini bertujuan untuk memberikan batasan yang paling jelas dari pembahasan - pembahasan yang ada untuk memudahkan fokus dalam penelitian. Berdasarkan identifikasi dari latar belakang penelitian maka penulis memberikan batasan penelitian sebagai berikut :

1. Obyek penelitian ini adalah TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak.
2. Yang diteliti adalah Implementasi Model *Scramble* Melalui Media Gambar Dua Dimensi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak pada Sentra Agama Islam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan latar belakang tersebut diatas, maka permasalahan yang akan diangkat adalah:

1. Bagaimana implementasi model *scramble* melalui media gambar dua dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada sentra Agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak ?
2. Bagaimana keterampilan motorik halus anak pada sentra Agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan implementasi model *scramble* melalui media gambar dua dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada sentra Agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak ?

E. Tujuan Penelitian

Dari ke tiga poin yang menjadi rumusan penelitian, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi model *scramble* melalui media gambar dua dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada sentra Agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak

2. Untuk mengetahui keterampilan motorik halus anak pada sentra Agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak
3. Untuk mengetahui kendala implementasi model *scramble* melalui media gambar dua dimensi untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada sentra Agama Islam di TK Raudlotut Tholibin Bungo Wedung Demak

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat, peneliti mengharapkan hasilnya dapat bermanfaat :

a. Bagi Guru

Sebagai bahan kajian yang sesuai untuk pelaksanaan kerjasama dalam menangani hambatan – hambatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman belajar pada peserta didik agar materi dapat diterima anak secara utuh serta dapat menginternalisasikan nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan sehari – hari.

c. Bagi Praktisi Pendidik

Sebagai bahan pertimbangan untuk memaksimalkan sarana dan prasarana di sekolah guna meningkatkan kualitas guru maupun peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan keilmuan peneliti dalam mengembangkan penerapan model pembelajaran.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berupa pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, penegasan istilah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berupa landasan teori yang terdiri Implementasi Model *Scramble*, Media Gambar Dua Dimensi, Keterampilan Motorik Halus Anak, Pada Sentra Agama Islam, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Berfikir

BAB III : METODE PENELITIAN

Berupa Metode Penelitian yang terdiri dari Jenis dan Pendekatan Penelitian, Sumber Data, Lokasi Penelitian, Instrumen Penelitian, Subyek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Uji Keabsahan Data, dan Analisis Data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berupa Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari : Gambaran umum TK Raudlotut Tholibin, Hasil penelitian, dan Analisis Data.

BAB V : PENUTUP

Berupa Penutup yang terdiri dari : Kesimpulan, Saran, Penutup, dan Daftar Pustaka.