

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Scramble*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Scramble*

Secara umum istilah “*model*” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. dalam istilah selanjutnya istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai kerangka konseptual. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud dengan “model belajar mengajar” adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.¹

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.²

Scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan

¹ Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Agama Islam)*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, hlm. 127

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2009, hlm. 46

peningkatan wawasan pemikiran kosakata.³ Melalui pembelajaran *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

Model *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal.⁴

Metode ini mengharuskan untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini, peserta didik tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menangkap dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan model pembelajaran *scramble*.⁵ Teknik ini membutuhkan media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis pada sebuah kertas. Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan bahan ajar yang harus dikuasai peserta didik. Jawaban atas pertanyaan diberikan pada lembar yang sama dengan mengacak hurufnya.⁶

2. Prosedur atau langkah-langkah dalam Implementasi Model Pembelajaran *Scramble*

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam model pembelajaran *scramble* adalah dengan menyiapkan media, diantaranya:

1. Membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi.

³Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*, Ar-ruz Media, Yogyakarta, 2014, hlm. 166

⁴*Ibid.*, hlm. 167

⁵Miftahul Huda, *Model Pengajaran dan Pembelajaran (isu-isu metodis dan pragmatik)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 303-304

⁶Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2013, Cet-1, hlm.

2. Membuat jawaban yang diacak hurufnya.⁷

Sedangkan Langkah-langkah yang dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* adalah:

1. Guru menyajikan materi sesuai dengan topik yang dikaji.
2. Guru membagikan lembar kerja yang telah dipersiapkan.
3. Siswa menulis urutan kata atau gambar sehingga menjadi jawaban yang tepat dan mencocokkannya pada pertanyaan yang sesuai.⁸
4. Guru melakukan penilaian, baik dikelas maupun dirumah. penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang dikerjakan yang benar.
5. Guru memberikan apresiasi dan rekognisi kepada peserta didik yang berhasil, dan memberi semangat kepada peserta didik yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.⁹

Langkah – langkah pembelajarannya adalah :

- a. Persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak sedemikian rupa. Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi. Guru mengatur hal-hal yang mendukung proses belajar mengajar misalnya mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan siswa belajar dan sebagainya.

- b. Kegiatan inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.

⁷ Hamzah B. Uno, dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem*, Bumi Aksara, Jakarta, 2014, hlm. 93

⁸ Ridwan Abdullah Sani, *Op.Cit.*, hlm. 248

⁹ Miftahul Huda, *Op.cit.*, hlm. 304-305

c. Tindak lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar peserta didik.¹⁰

Adapun fase pembelajaran pada model *scramble* adalah :¹¹

Fase	Perilaku Guru	Langkah-Langkah Model Scramble
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
Fase 2 Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal	Menyajikan materi sesuai dengan bahan ajar kedalam kepada masing – masing kelompok.
Fase 3 Mengorganisasikan kelompok belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan kelompok belajar dan membentuk kelompok melakukan transisi yang efisien	Mengorganisir peserta didik kedalam kelompok belajar
Fase 4 Membantu kerja kelompok dan belajar	Membantu kelompok belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya	Membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada masing – masing

¹⁰ Aris shoimin, *Op.cit*, hlm. 167 - 168

¹¹ Didik Hariono, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Fisika Pada Topik Listrik AC-DC*, Jurnal Universitas Negeri Gorontalo, 2014

Fase	Perilaku Guru	Langkah-Langkah Model <i>Scramble</i>
		kelompok sebagai pilihan jawaban soal – soal pada kartus soal
Fase 5 Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	Masing – masing kelompok mengerjakan kartu soal dan mencari kartu jawaban untuk setiap soal pada kartu soal serta dengan mengevaluasi hasil kerja
Fase 6 Memberikan pengakuan dan penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok	Memberikan point bagi siswa yang menjawab benar dan bagi siswa yang menjawab salah guru memberi motivasi

3. Kelebihan dan Kekurangan dalam Penerapan Model *Scramble*

Dalam model pembelajaran *scramble* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangannya dalam proses kegiatan pembelajaran adalah :

Adapun kelebihan Model pembelajaran *scramble* diantaranya:

- a. Model pembelajaran *scramble* memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir.
- b. Selain membangkitkan kegembiraan melatih keterampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.

- c. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- d. Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong peserta didik berlomba – lomba untuk maju.

Sedangkan kekurangan pada model pembelajaran *scramble* adalah :

- a. Pada pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa belajar.
- b. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan
- c. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.¹²

4. Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran *Scramble*

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses dalam pikiran siswa itu. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *scramble* mengutamakan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran untuk membangun proses berfikir peserta didik sehingga peserta didik lebih berfikir kreatif. Hal ini sejalan dengan teori belajar behavioristik.

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Dalam teori ini yang terpenting adalah masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respons.¹³

¹² Aris Shoimin, *Op.Cit.*, hlm. 169

¹³ Asri Budiningsih, *Belajar Dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta, 2008, Hlm. 20

Langkah-langkah pembelajaran yang berpijak pada teori behavioristik meliputi:

- a. Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran
- b. Menganalisis lingkungan kelas yang ada saat ini termasuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa
- c. Menentukan materi pelajaran
- d. Memecah materi pelajaran menjadi bagian kecil-kecil, meliputi pokok bahasan, sub pokok bahasan, topik, dsb
- e. Menyajikan materi pelajaran
- f. Memberikan stimulus, dapat berupa pertanyaan baik lisan maupun tertulis, tes atau kuis, latihan, atau tugas-tugas
- g. Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan siswa
- h. Memberikan penguatan ataupun hukuman
- i. Memberikan stimulus baru
- j. Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan siswa
- k. Memberikan penguatan lanjutan atau hukuman
- l. Evaluasi hasil belajar.¹⁴

5. Manfaat Menerapkan Model Pembelajaran *Scramble*

Adapun manfaat dalam menerapkan model pembelajaran *scramble* adalah :

1. Bagi Peserta Didik :
 - a. siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri,
 - b. berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa,
 - c. memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok dan

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 29-30

d. siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.¹⁵

2. Bagi guru :

- a. Memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman konsep siswa.
- b. Hendaknya menggunakan model-model inovatif dalam setiap pembelajaran, sehingga siswa akan merasa lebih tertarik dan terlibat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁶

Jadi, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran yang menitik beratkan pada proses belajar mengajar guru atau peneliti dalam menggunakan bentuk model-model pembelajaran atau pengajaran yang inovatif terutama pada model *scramble*. Model *scramble* diterapkan dengan mengajak siswa untuk menemukan jawaban secara acak kata agar menjadi susunan yang benar. Dengan adanya model tersebut akan membantu siswa dalam membangun lingkungan-lingkungan yang kondusif dan semangat pada saat proses pembelajaran.

B. Media Gambar Dua Dimensi

1. Pengertian Media Gambar Dua Dimensi

Media adalah alat saluran komunikasi. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).¹⁷ Media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan

¹⁵ Kadek Sugiarta, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Sma Saraswati Singaraja Pada Mata Pelajaran Ekonomi*, Jurnal Universitas Negeri Gorontalo, 2012

¹⁶ I Made Suryanta, Et. Al, *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Gugus Yos Sudarso*, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2014

¹⁷ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Diva Press, Yogyakarta, 2011, hlm.

mengajar. Dengan adanya media pengajaran, peran guru menjadi semakin luas. Sedangkan anak didik akan terbantu untuk belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.¹⁸ Dan media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan (audien) siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹⁹

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik bisa mempertinggi hasil belajar.²⁰

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.²¹ Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.²²

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 15

¹⁹ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002, hlm.

²⁰ Dina Indriana, *Op.cit.*, hlm. 46 - 47

²¹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm. 243

²² *Ibid*, hlm 244

Diantara media pendidikan, gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Keduanya merupakan bahasa yang paling umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana.²³ Media gambar atau foto merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal didalam setiap kegiatan pembelajaran.²⁴ Dan gambar atau foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Gambar atau foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui gambar yang diperlihatkan kepada anak dan hasil yang diterima oleh anak akan sama.²⁵

Dalam penggunaan media gambar atau foto yang baik dengan tujuan untuk proses pembelajaran memiliki syarat khusus. Adapun syarat yang harus dipenuhi adalah :

1. Harus autentik, gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti melihat sebenarnya.
2. Sederhana, komposisinya hendaklah cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
3. Ukuran relatif, gambar dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda sebenarnya.
4. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
5. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar karya peserta didik sendiri sering kali lebih baik.

²³Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan, Dan Pemanfaatannya)*, Rajawali Perss, Jakarta, 2012, hlm. 29

²⁴Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Pedagogia, Yogyakarta, 2012, hlm.86

²⁵Asnawir dan Basyirudin Usman, *Op.cit.*, hlm. 47

6. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.²⁶

Dalam memilih gambar yang baik perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian atas situasi yang sederhana.
2. Kesederhanaan, terutama dalam menentukan warna akan menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Usahakan supaya anak tertarik pada gambar yang dipergunakan.
3. Bentuk item, diusahakan agar anak memperoleh tanggapan yang tepat tentang obyek – obyek dalam gambar misalnya gambar dalam majalah, surat kabar, dan sebagainya.
4. Gambar yang digunakan hendaklah menunjukkan hal yang sedang dibicarakan atau yang sedang dilakukan. Anak biasanya lebih tertarik untuk memahami sesuatu gambar yang kelihatannya sedang bergerak.
5. Harus diperhatikan nilai fotografinya. Biasanya anak-anak memusatkan perhatian pada sumber-sumber yang lebih menarik.
6. Segi artistik juga perlu diperhatikan. Penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.
7. Gambar harus cukup populer, dimana gambar tersebut telah cukup dikenal oleh anak – anak secara sebagian atau keseluruhannya. Hal ini membantu mereka untuk mendapatkan gambaran yang besar terhadap setiap objek yang ada pada gambar tersebut.
8. Gambar harus dinamis yaitu menunjukkan aktifitas tertentu.
9. Gambar harus membawa pesan (*message*) yang cocok untuk tujuan pengajaran yang sedang dibahas, bukan hanya segi bagus saja tetapi yang penting gambar tersebut membawa pesan tertentu.²⁷

²⁶ Sukiman, *Op.Cit.*, hlm.88-89

²⁷ Asnawir Dan Basyirudin Usman, *Op.cit.*, hlm. 49-50

2. Kelebihan dan Kekurangan Dalam Menggunakan Media Gambar Dua Dimensi.

Dalam penggunaan media gambar dua dimensi memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya adalah :

a. Kelebihan-kelebihan media gambar atau foto

Media gambar atau foto mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

1. Sifatnya konkrit, gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan para siswa tidak selalu bisa dibawa ke obyek atau peristiwa tersebut
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
4. Gambar atau foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

b. Kelemahan-kelemahan media gambar atau foto

Selain dalam kelebihan – kelebihan tersebut, gambar atau foto mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

1. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata
2. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.²⁸

Jadi, penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran di kelas terutama pada media gambar dua dimensi secara jelas disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Maka sangatlah penting digunakan karena menjadi faktor pelengkap berupa alat visual untuk membantu kegiatan proses pembelajaran siswa dalam upaya mengaktifkan minat belajar dan rangsangan kegiatan belajar siswa.

²⁸ Hamdani, *Op.cit.*, hlm. 250-251

C. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

1. Pengertian Keterampilan Motorik Halus

Istilah keterampilan motorik (*perceptual motor skill*) adalah gerakan otot (*muscular*) untuk menyelesaikan tugas dengan berhasil. Gerakan-gerakan otot yang terkoordinasikan oleh persepsi kita terhadap peristiwa - peristiwa luar dalam lingkungan sekitar kita.²⁹ Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan massa yang ada pada waktu lahir.³⁰

Perkembangan gerak motorik halus adalah meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus, seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis, dan lain sebagainya.³¹

Awal masa kanak – kanak merupakan masa yang paling baik untuk mempelajari keterampilan tertentu.³² Perkembangan pada masa kanak – kanak awal sangat kritis bagi perkembangan berikutnya. Menurut perspektif psikodinamika, masa anak – anak awal sangat menentukan perkembangan kepribadian pada usia dewasa. Stimulasi yang positif dalam bentuk bimbingan, latihan dan pemberian pengalaman akan sangat membantu anak mencapai tahap perkembangan yang optimal pada setiap perkembangannya. Dalam rangka membantu perkembangan fisik anak maka pendidik sebaiknya memberikan bimbingan agar anak memiliki kesadaran akan kemampuan sensorisnya dan bersikap positif terhadap

²⁹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Bumi Aksara, Jakarta, 2002, hlm. 173

³⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Terj. Med. Meitasari Tjandrasa Dan Muslichah Zarkasih, Erlangga, Jakarta, 1978, hlm. 150

³¹ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, hlm. 69

³² Wiji Hidayati dan Sri Purnami, *Psikologi Perkembangan*, Teras, Yogyakarta, 2008, hlm.

dirinya. Implikasi perkembangan fisik ini, disekolah perlu dirancang lingkungan pendidikan yang kondusif.³³

Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan. Keterampilan motorik halus misalnya, kegiatan membalik halaman buku, menggunakan gunting, dan menggabungkan kepingan apabila bermain *puzzle*.³⁴ Dalam keterampilan motorik yang terkoordinasi baik otot yang lebih kecil memainkan peran yang besar. Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan.³⁵ Keterampilan motorik tidak akan berkembang melalui kematangan saja, melainkan keterampilan harus dipelajari. Cara yang digunakan anak untuk mempelajari suatu keterampilan motorik penting untuk memperoleh kualitas keterampilan yang dipelajari. Meskipun setiap cara yang dilakukan memungkinkan anak mampu mengembangkan suatu keterampilan, sebagian cara jauh lebih efisien dan kualitas hasilnya jauh lebih baik ketimbang dengan cara yang lain.³⁶

2. Proses Kemampuan Motorik Halus pada Anak

Menurut John W. Santrock³⁷, perkembangan keterampilan motorik halus dimasa prasekolah memungkinkan anak menjadi seniman awal. Ada perubahan dramatis pada bagaimana anak usia dini menggambarkan apa yang mereka lihat. Seni memberikan wawasan yang unik ke dalam dunia persepsi pada anak mengenai apa yang diperhatikan, bagaimana ruang dan jarak pandang, serta bagaimana mengalami pola – pola dan bentuk.

Keterampilan motorik halus anak pada usia 3 tahun, anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih matang untuk mencari dan menangani sesuatu dibandingkan ketika masih bayi. Pada usia 4 tahun, koordinasi motorik halus anak-anak secara substansial dan lebih tepat.

³³ *Ibid*, hlm. 124-125

³⁴ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Cet. I, PT Rineka Cipta, Jakarta, 2000, hlm. 26

³⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Op.cit.*, hlm. 154

³⁶ Elizabeth B. Hurlock, *Op.cit.*, hlm. 156

³⁷ John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak*, terj. Verawaty Pakpahan dan Wahyu Anugraheni, Cet. 2, Salemba Humanika, Jakarta, 2011, hlm. 17

Sedangkan pada usia 5 tahun, koordinasi motorik halus dari anak-anak meningkat. Tangan, lengan, dan tubuh semua bergerak bersama dengan lebih baik.³⁸

Perkembangan fisik anak ditandai dengan berkembangnya kemampuan atau keterampilan motorik, terutama dalam perkembangan motorik halus. Kemampuan motorik lembut atau halus tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Usia 3 – 4 tahun, pada usia ini anak mulai menunjukkan kemampuan yang lebih matang untuk mencari dan menangani sesuatu dibandingkan ketika masih bayi. Adapun kemampuan motorik halus pada usia ini adalah :
 - a. Menggunakan krayon
 - b. Menggunakan benda atau alat
 - c. Meniru bentuk (meniru gerakan orang lain).
2. Usia 4 – 6 tahun, pada usia ini perkembangan koordinasi motorik halus pada anak telah meningkat secara substansial dan lebih cepat. Adapun kemampuan motorik halus pada usia ini adalah :
 - a. Menggunakan pensil
 - b. Menggambar
 - c. Memotong dengan gunting
 - d. Menulis huruf cetak.³⁹
3. Perkembangan Motorik Halus Pada Anak

Motorik halus mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk. Kemampuan motorik halus ada bermacam-macam, antara lain:

³⁸ *Ibid.*, hlm. 15

³⁹ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Cet. 10, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009, hlm. 164

a. Memegang

Anak dapat memegang benda-benda besar maupun benda-benda kecil. Semakin tinggi kemampuan motorik halus anak, akan semakin mampu memegang benda-benda yang lebih kecil.

b. Merobek

Keterampilan merobek dapat dilakukan dengan menggunakan kedua tangan sepenuhnya, ataupun menggunakan dua jari (ibu jari dan telunjuk).

c. Menggunting

Motorik halus anak akan makin kuat dengan banyak berlatih menggunting. Gerakan menggunting dari yang paling sederhana akan terus diikuti dengan guntingan yang makin kompleks ketika motorik halus anak makin kuat.⁴⁰

4. Koordinasi Tangan Dan Mata Pada Anak

Koordinasi mata dan tangan memiliki 2 aspek, yaitu:

a. Kemampuan menolong diri sendiri (*self help skill*)

Kemampuan untuk menolong diri sendiri misalnya:

1. Mencuci tangan
2. Menyisir rambut
3. Menggosok gigi
4. Memakai pakaian
5. Makan dan minum sendiri.

b. Kemampuan untuk pembelajaran

Koordinasi tangan dan mata anak dapat dilatih dengan banyak melakukan aktivitas misalnya:

1. Menganyam
2. Melipat
3. Menggunting
4. Mewarnai

⁴⁰ Martinis Yamin Dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, Referensi, Ciputat, 2013, hlm. 101-102

5. Menggambar

6. Menulis.⁴¹

5. Cara Mempelajari Keterampilan Motorik

Dalam mengembangkan suatu keterampilan motorik yang akan dipelajari pada anak, maka hal – hal penting yang harus diperhatikan adalah :

1. Kesiapan belajar

Apabila pembelajaran itu dikaitkan dengan kesiapan belajar, maka keterampilan yang dipelajari dengan waktu dan usaha yang sama oleh orang sudah siap, akan lebih unggul ketimbang orang yang belum siap untuk belajar.

2. Kesempatan belajar

Banyak anak yang berkesempatan untuk mempelajari keterampilan motorik karena hidup dalam lingkungan yang tidak menyediakan kesempatan belajar atau karena orang tua takut hal yang demikian akan melukai anaknya.

3. Kesempatan berpraktek

Anak harus diberi waktu untuk berpraktek sebanyak yang diperlukan untuk menguasai suatu keterampilan.

4. Model yang baik

Karena dalam mempelajari keterampilan motorik, meniru suatu model memainkan peran yang penting, maka untuk mempelajari suatu keterampilan dengan baik anak harus dapat mencontoh model yang baik.

5. Bimbingan

Untuk dapat meniru suatu model dengan baik, anak membutuhkan bimbingan. Bimbingan juga membantu anak membenarkan sesuatu kesalahan sebelum kesalahan tersebut terlanjur dipelajari dengan baik sehingga sulit dibetulkan kembali.

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 103

6. Motivasi

Motivasi belajar penting untuk mempertahankan minat dari ketertinggalan. Untuk mempelajari keterampilan, sumber motivasi umum adalah kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kegiatan tersebut.

7. Setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individu

Tidak ada hal-hal yang sifatnya umum perihal keterampilan tangan dan keterampilan kaki. Melainkan, setiap jenis keterampilan mempunyai perbedaan tertentu, sehingga setiap keterampilan harus dipelajari secara individu.

8. Keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu

Dengan mencoba mempelajari berbagai macam keterampilan motorik secara bersama, khususnya apabila menggunakan kumpulan otot yang sama, akan membingungkan anak dan akan menghasilkan keterampilan yang kurang baik. Apabila suatu keterampilan sudah dikuasai, maka keterampilan lain dapat dipelajari tanpa menimbulkan kebingungan pada anak.⁴²

D. Sentra Agama Islam

1. Pengertian Sentra Agama Islam

Sentra diartikan sebagai suatu wadah yang disiapkan guru bagi kegiatan bermain untuk anak. Melalui serangkaian kegiatan tersebut guru mengalirkan materi pembelajaran yang telah disusun dalam bentuk *lesson plan*. Rangkaian kegiatan itu harus saling berkaitan dan saling mendukung untuk mencapai tujuan belajar harian.⁴³ Pada sentra ini berisi berbagai kegiatan untuk menanamkan nilai-nilai agama, keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sentra ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan beragama pada anak sejak dini dan

⁴² Elizabeth B. Hurlock, *Op.cit.*, hlm. 157

⁴³ Ninik Masruroh, *Manajemen Inovasi Pembelajaran (studi mutu situs penerapan metode sentra dan lingkaran pada PAUD unggulan berbasis Islam di Tiga Kota Jawa Timur)*, Mitra Wacana Media, Jakarta, 2014, hlm. 91

membentuk pribadi yang cerdas berperilaku sesuai dengan norma-norma agama.

Nilai – nilai agama sangat besar peran dan pengaruhnya bagi kehidupan dan akan sangat penting dalam kehidupan anak. Nilai-nilai agama yang diberikan kepada anak akan menjadi dasar dalam menjalani dan memaknai kehidupan ini. Nilai-nilai yang menjadi asupan bagi anak merupakan energi baginya untuk menata proses awal yang sedang dilakukannya. Gizi berupa nilai-nilai agama yang diberikan bahkan menjadi pesan dari dalam diri anak tentang urgensi berbuat baik. Pemahaman, pemberian dengan bijaksana, dan bimbingan kepada anak tentang nilai-nilai agama bisa dimaknai sebagai sebuah usaha memberikan informasi sekaligus keteladanan tentang berbuat baik.⁴⁴

Pada ranah nilai Agama, inovasi atau pendekatan melalui permainan bisa dibenarkan. Inovasi dan pendekatan dalam pengembangan nilai-nilai agama pada anak bisa meliputi orientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain, kreatif dan inovatif, lingkungan yang kondusif, penggunaan pembelajaran terpadu, pengembangan keterampilan hidup, penggunaan berbagai media dan sumber belajar, serta pembelajaran yang berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak.⁴⁵

Dari tujuan pada sentra Agama Islam tersebut diatas dapat ditarik salah satu dimensi yang akan ditingkatkan dan diinginkan oleh kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam baik dilembaga formal seperti halnya di Taman Kanak-kanak karena dikaitkan dengan dimensi keimanan peserta didik terhadap Agama Islam.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami,

⁴⁴ Asef Umar Fakhruddin, *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD (Tips, Strategi, Dan Apnduan-Panduan Pengembangan Praktisnya)*, Bening, Yogyakarta, 2010, hlm. 81-83

⁴⁵ *Ibid.*, hlm. 89-90

menghayati hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci al- Qur'an dan al- Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.

Menurut Abdul Majid, pendidikan agama Islam adalah usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Jadi, pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁴⁶

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam disekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁴⁷ Oleh karena itu, berbicara mengenai pendidikan agama Islam, baik makna maupun tujuannya harus mengacu pada penanaman nilai – nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup (*hasanah*) didunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan di akhirat kelak.⁴⁸

⁴⁶ Abdul Madjid, *Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Agama Islam)*, Remaja Rosdakarya, Bandung, Cet- I, 2012, hlm. 11-13

⁴⁷ *Ibid.*, hlm. 16

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 18

Sifat agama pada anak – anak dapat difahami sesuai dengan ciri yang dimiliki, maka sifat agama pada anak – anak mengikuti pola *ideas concept on authority* (ide keagamaan pada anak hampir sepenuhnya autoritarius), maksudnya konsep agama pada diri mereka dipengaruhi oleh faktor dari luar. Mereka terlihat dan mengikuti apa-apa yang dikerjakan dan diajarkan oleh orang dewasa dan orang tua.⁴⁹ Disinilah peran pentingnya orang tua dalam menanamkan nilai – nilai keagamaan kepada anak – anak. Dengan demikian ketaatan ajaran agama merupakan kebiasaan yang dimiliki yang dipelajari oleh peserta didik dari orang tua maupun guru.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Program kegiatan Taman Kanak-Kanak, didasarkan pada tugas perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Program kegiatan belajar TK merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar yang utuh. Program kegiatan belajar ini berisi bahan-bahan pembelajaran yang dapat dicapai melalui tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan. Dengan demikian, bahan itu dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru menjadi program kegiatan pembelajaran yang operasional. Biasanya untuk memudahkan pelaksanaan program kegiatan belajar mengajar, anak TK dikelompokkan dalam dua kelompok belajar, yakni kelompok A untuk anak didik usia 4-5 tahun, dan kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun.⁵⁰

Kurikulum berbasis kompetensi untuk anak kelompok A disusun lebih sederhana dari kemampuan-kemampuan yang diharapkan dicapai oleh anak didik kelompok B. Walaupun demikian, dalam pelaksanaannya lebih cepat atau lebih lambat dari teman sebaya, untuk melayani anak yang demikian, hendaknya guru dapat bersikap luwes

⁴⁹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2007, hlm. 52

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 128-129

sehingga perkembangan anak secara individual tidak lambat. Urutan kemampuan yang diharapkan dicapai disesuaikan dengan perkembangan kemampuan anak, dan tidak menutup kemungkinan adanya penambahan kemampuan yang akan dicapai.⁵¹

Adapun kurikulum berbasis kompetensi TK pada kelompok B adalah anak mampu melakukan ibadah, terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih dan mulai belajar membedakan benar dan salah, terbiasa berperilaku terpuji. Anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbedaan kata dan mengenal simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis. Anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Anak mampu melakukan aktifitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka persiapan untuk menulis, misalnya : kelenturan, keseimbangan dan kelincahan serta melatih keberanian. Anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinasi dan menggunakan berbagai media atau bahan yang menjadi suatu karya seni.⁵²

Adapun kompetensi yang ingin dicapai pada pembelajaran pendidikan agama Islam di Taman Kanak-kanak adalah:

- a. Hafal kalimat-kalimat thayyibah
- b. Mulai tertanam keimanan pada Allah SWT
- c. Mulai terbiasa berlaku sopan dan santun kepada semua orang
- d. Mulai mengenal ibadah.⁵³

Sedangkan indikator dari kompetensi diatas meliputi :

- a. Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- b. Menyanyikan lagu-lagu keagamaan
- c. Dapat melakukan gerakan beribadah

⁵¹ *Ibid*, hlm. 129

⁵² *Ibid.*, hlm. 130

⁵³ Abdul Majid Dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004, hlm.147

- d. Menyayangi semua ciptaan Tuhan dan menunjukkan perilaku memelihara ciptaan Tuhan
- e. Mengucapkan dan membalas salam.
- f. Mengucapkan terima kasih jika memperoleh sesuatu
- g. Menunjukkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah
- h. Menghormati orang tua
- i. Berbahasa sopan dalam berbicara
- j. Menolong dan membantu teman.⁵⁴

3. Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam

a. Pengertian Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam

Penanaman nilai-nilai agama Islam adalah segala usaha memelihara dan mengembangkan fitrah manusia serta sumber daya insani yang ada padanya menuju terbentuknya manusia yang seutuhnya (insan kamil) sesuai dengan norma Islam. Yang dimaksud penanaman nilai-nilai agama Islam adalah mengenalkan dan mengajarkan isi ajaran agama kepada anak agar anak mengetahui dan memahami agama serta terbiasa untuk melaksanakan ajaran agama Islam.

b. Tujuan Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam

Nilai-nilai agama Islam berisikan bimbingan, arahan dan pembentukan agar anak-anak maupun anak didik meyakini dan mengimani akan adanya Tuhan, memegang teguh ajaran yang berasal dari Allah SWT, melaksanakan perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya. Jadi tugas pokok pendidik maupun orang tua dalam peningkatan nilai-nilai agama Islam adalah mengajarkan pengetahuan agama, menginformasikan nilai-nilai Islam kedalam pribadi anak yang tekanan utamanya mengubah sikap dan mental anak ke arah iman dan taqwa kepada Allah SWT serta mampu mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Sejak dini anak-anak harus diperkenalkan dengan nilai-nilai ibadah dengan cara:

⁵⁴ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, Hlm. 217-218

1. Mengajak anak ke tempat ibadah
 2. Memperlihatkan bentuk-bentuk ibadah
 3. Memperkenalkan arti ibadah.
- c. Metode Pembelajaran dalam Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam

Metode atau cara yang digunakan dalam menanamkan nilai-nilai agama Islam pada anak secara keseluruhan adalah dengan memperhatikan perkembangan keagamaan anak, mengingatkan, membimbing, membiasakan, mengajak, mengajarkan dan menganjurkan.⁵⁵

Adapun penjelasan tentang metode-metode yang dapat digunakan dalam proses pendidikan dan pengajaran, yaitu:

1. Metode Pembiasaan

Dalam kaitannya dengan metode pengajaran dalam pendidikan Islam, dapat dikatakan bahwa pembiasaan adalah sebuah cara yang dapat dilakukan untuk membiasakan anak didik berfikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan tuntunan ajaran Agama Islam.

Pembiasaan dinilai sangat efektif jika penerapannya dilakukan terhadap peserta didik yang berusia kecil. Karena memiliki ingatan yang kuat dan kondisi kepribadiannya belum matang, sehingga mudah menerima dengan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Oleh karena itu, sebagai awal dalam proses pendidikan, pembiasaan merupakan cara yang sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral ke dalam jiwa anak. Nilai-nilai yang tertanam dalam dirinya kemudian akan dimanifestasikan dalam kehidupannya ketika mulai melangkah ke usia remaja dan dewasa.⁵⁶

Dalam teori perkembangan anak didik, dikenal dengan teori konvergensi, dimana pribadi dapat dibentuk lingkungannya dengan

⁵⁵ Wakhida Muafah, *Penanaman Nilai-nilai Agama (Studi Kualitatif Pada Keluarga Pasangan Beda Agama Di Desa Doplang Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang)*, Jurnal Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Salatiga, 2012

⁵⁶ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam*, Ciputat Perss, Jakarta, 2002, Hlm. 110

mengembangkan potensi dasar. Potensi dasar dapat dijadikan potensi tingkah laku (melalui proses). Oleh karena itu, potensi dasar harus selalu diarahkan agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi dasar adalah melalui kebiasaan yang baik.⁵⁷

2. Metode Keteladanan

Keteladanan adalah hal-hal yang dapat ditiru atau dicontoh oleh seseorang dari orang lain. Namun keteladanan yang dimaksud adalah keteladanan yang dapat dijadikan alat pendidikan Islam, yaitu keteladanan yang baik.⁵⁸

Keteladanan dalam pendidikan adalah cara yang paling efektif dan berhasil dalam mempersiapkan anak dari segi akhlak, membentuk mental dan sosialnya. Hal ini dikarenakan pendidik adalah panutan dalam pandangan anak dan contoh yang baik. Anak akan meniru baik akhlaknya, perkataannya, perbuatannya dan akan senantiasa tertanam dalam diri anak. Oleh karena itu metode keteladanan menjadi faktor penting dalam menentukan baik dan buruknya kepribadian anak.

Dalam mendidik anak tanpa adanya keteladanan, pendidikan apapun tidak berguna bagi anak dan nasihat apapun tidak berpengaruh untuknya. Mudah bagi pendidik untuk memberikan satu pelajaran kepada anak, namun sangat sulit bagi anak untuk mengikutinya ketika melihat orang yang memberikan pelajaran tersebut tidak mempraktikkan apa yang diajarkan.

Sebagai pendidikan yang bersumber kepada Al-Qur'an dan sunah Rasulullah SAW, metode keteladanan tentunya didasarkan pada kedua sumber tersebut. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Ahzab: 21

⁵⁷ *Ibid.*, hlm. 111

⁵⁸ *Ibid.*, hlm. 117

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ

اللَّهِ كَثِيرًا

Artinya : *Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah. (QS. Al-Ahzab: 21)*

Dalam urgensi keteladanan dalam pelaksanaan pendidikan, metode keteladanan sebagai suatu metode digunakan untuk merealisasikan tujuan pendidikan dengan memberi contoh yang baik kepada siswa agar dapat berkembang baik baik fisik maupun mental dan memiliki akhlak yang baik dan benar. Keteladanan memberikan kontribusi yang sangat besar dalam pendidikan ibadah, akhlak, seni, dll.⁵⁹

Memberikan keteladanan merupakan salah satu cara terpenting dalam mendidik anak. Apabila anak telah kehilangan suri tauladannya, maka anak akan merasa kehilangan segala sesuatunya. Memberikan teladan yang baik merupakan metode yang paling membekas pada anak didik. Sehingga diharapkan dengan metode ini anak akan memiliki akhlak yang mulia, misalkan saja bersikap ramah dan sopan terhadap orang tua ataupun yang lebih tua darinya, berbuat baik kepada temannya, jujur dan juga mau minta maaf bila berbuat salah.

3. Metode Pemberian Ganjaran

Dalam bahasa Arab “ganjaran” diistilahkan dengan “*tsawab*”. Kata “*tsawab*” bisa juga berarti : “pahala, upah, dan balasan”. Yang dimaksud dengan kata ganjaran (*tsawab*) dalam kaitannya dengan pendidikan Islam adalah pemberian ganjaran yang baik terhadap perilaku baik dari anak didik. Dalam pengertian lain, ganjaran adalah hadiah terhadap perilaku baik dari anak didik dalam

⁵⁹ *Ibid.*, hlm. 117-120

proses pendidikan. Adapun firman Allah SWT dalam QS. Ali Imran: 148

فَعَاتَهُمُ اللَّهُ ثَوَابَ الدُّنْيَا وَحُسْنَ ثَوَابِ الْآخِرَةِ وَاللَّهُ مُجِيبُ الْمُحْسِنِينَ

Artinya : “ Maka Allah SWT memberikan ganjaran kepada mereka di dunia dan di akhirat dengan ganjaran yang baik, dan Allah SWT cinta kepada orang-orang yang berbuat baik.” (QS. Ali-Imran: 148).⁶⁰

Jadi, pengertian ganjaran (*tsawab*) adalah penghargaan yang diberikan kepada anak didik, atas prestasi, ucapan dan tingkah laku positif dari anak didik. Ganjaran dapat memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap jiwa anak didik untuk melakukan perbuatan yang positif dan bersikap progresif. Disamping juga dapat menjadi pendorong bagi anak didik lainnya untuk mengikuti anak yang telah memperoleh pujian dari gurunya, baik dalam tingkah laku, sopan santun ataupun semangat dan motivasinya dalam berbuat yang lebih baik.⁶¹

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Mengenai penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan judul yang sama, akan tetapi peneliti mendapatkan karya yang ada relevansinya sama dengan judul penelitian ini. Adapun karya tersebut antara lain:

1. I Made Suryanta, Ida Bagus Gede Surya Abadi, IGA. Agung Sri Asri, 2014, dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar”, Denpasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional

⁶⁰ *Ibid.*, hlm. 125-127

⁶¹ *Ibid.*, hlm. 134

(t hitung = 3,18 > t tabel = 2,00; $\alpha=0,05$). Berdasarkan rata-rata hasil belajar IPA, diketahui siswa yang mengikuti model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi lebih baik dari siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($= 77,05 > = 69,21$). Dengan demikian, model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Semester I SD Gugus Yos Sudarso Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014.⁶²

2. Nursidah, M. Thamrin, Dan Muhamad Ali, dengan judul: “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mengisi Pola Gambar Dengan Sobekan Kertas Berwarna Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun”, Untan Pontianak, Pontianak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perencanaan, pelaksanaan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan kertas berwarna dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada usia 5 – 6 tahun. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dalam penelitian ini dilakukan tiga pertemuan. Obyek penelitian ini adalah anak usia TK 5 – 6 tahun sebesar 19 anak, 7 perempuan dan 12 laki-laki. Data dikumpulkan melalui observasi, alat pengumpulan data berupa lembar observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Peneliti menentukan persentase ketuntasan adalah 75% persentase hasil siklus pertama ada 6 atau 32% dari anak-anak mampu merobek kertas berwarna dan tetap sangat baik. Persentase siklus ke dua ada 14 atau 74% dari anak-anak mampu merobek kertas berwarna, sementara ada 15 atau 79% dari anak-anak mampu menempel kertas berwarna dengan baik. Kesimpulan melalui

⁶² I Made Suryanta, Et. Al, *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Gugus Yos Sudarso Denpasar*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2014.

mengisi pola gambar menggunakan kertas berwarna dalam peningkatan kemampuan motorik halus anak dapat meningkat sangat baik.⁶³

3. Mahyumi Rantina, 2014, dalam judul : “Pembelajaran Agama Di Sentra Iman Dan Taqwa Taman Kanak- Kanak Huffazh Payakumbuh”.

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian adalah Deskripsi Perkembangan Pembelajaran Agama di Sentra Iman dan taqwa Dilihat Dari Perencanaan Pembelajaran di Taman Kanak- kanak Huffazh Payakumbuh. Pembelajaran agama harus dikaitkan dengan perkembangan anak yang sesuai dengan realita atau kenyataan yang ada di kehidupan yang dihadapi oleh anak sehari-hari dan pembelajaran agama ini merupakan pembelajaran yang mana menghadirkan suasana alam ke dalam lingkungan pembelajaran.

Dari hasil penelitian pembelajaran agama di sentra iman dan taqwa di Taman Kanak- kanak Huffazh Payakumbuh bahwa pembelajaran agama yang digunakan sudah mengacu dan sesuai dengan perkembangan anak. Pembelajaran agama khususnya disentra Dienul Islam tidak hanya menghadirkan dunia nyata di dalam pembelajaran tetapi mengarahkan anak ke agama. Pembelajaran agama khususnya di sentra Dienul Islam mengajarkan anak untuk mengenal agama lebih mendalam.⁶⁴

F. Kerangka Berfikir

Pembelajaran untuk anak usia dini yang berfokus di Taman kanak kanak harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik usia maupun kebutuhan individual anak. Perkembangan anak mempunyai pola tertentu sesuai dengan garis waktu perkembangan. Untuk mengetahui bagaimana proses Pendidikan anak dalam membantu pertumbuhan dan

⁶³ Nursidah, Et. Al, *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mengisi Pola Gambar Dengan Sobekan Kertas Berwarna Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun*, Jurnal Untan Pontianak.

⁶⁴ Mahyumi Rantina, *Pembelajaran Agama Di Sentra Iman Dan Taqwa Taman Kanak- Kanak Huffazh Payakumbuh*, Jurnal Universitas Negeri Padang, 2014.

Perkembangan anak, tentunya setiap pendidik di Taman Kanak - Kanak harus mengetahui model pembelajaran yang akan dipakai.

Proses pembelajaran diperlukan inovasi dan kreasi pembelajaran untuk penguasaan terhadap materi yang dikelola dan ditampilkan secara profesional, logis dan menyenangkan, serta dipadukan dengan pendekatan personal-emosional terhadap peserta didik akan menjadikan proses pembelajaran yang ingin dicapai terwujud. Selain itu, pembelajaran juga harus dibuat bervariasi dengan menciptakan suatu model pembelajaran yang baru seperti halnya penulis menggunakan implementasi model pembelajaran *scramble*. Meskipun secara umum model yang digunakan adalah bermain sambil belajar. Sehingga tidak salah jika dalam hal ini bermain adalah bertujuan untuk mengarahkan fungsi motorik anak agar mampu dioptimalkan dengan baik.

Melalui penerapan model pembelajaran *scramble*, pendidik juga menggunakan media gambar dua dimensi yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, karena dengan penerapan tersebut dapat meningkatkan motorik halus yang prosesnya dengan mengkoordinasi gerakan tangan dan mata.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka tugas pendidik adalah mengamati perkembangan setiap anak didiknya yang berhubungan dengan masa pekanya terutama pada perkembangan motorik anak. Dalam rangka membantu perkembangan fisik anak maka pendidik di Taman kanak-kanak dengan memberikan bimbingan agar memiliki kesadaran akan kemampuan sensoris dan juga memiliki sikap yang positif.

Implementasi model *scramble* merupakan salah satu model yang akan diterapkan pada sentra di Taman kanak – kanak dengan menggunakan media gambar dua dimensi karena dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Sentra yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah sentra Agama Islam, yaitu sentra yang berbasis iman dan taqwa. Sentra keimanan dan ketaqwaan merupakan pembelajaran berbagai kegiatan yang berfungsi untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dalam sentra Agama Islam, anak melakukan kegiatan

bermain dengan mengenal Agama Islam. Dan dalam sentra ini bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan beragama sejak dini dan berperilaku sesuai norma agama secara Islami.

Dari penjelasan diatas maka disimpulkan dengan bagan sebagai berikut :

