

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Dalam pasal 28 Ayat 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai serangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, agama, dan moral.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi upaya pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak, karena anak merupakan pribadi yang unik maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua hendaknya dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasikan berbagai pengalaman dengan berbagai suasana.<sup>2</sup> Menurut Sumiyati dalam bukunya pendidikan anak usia dini dalam islam, menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka, anak-anak memiliki konsep yang

---

<sup>1</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 4.

<sup>2</sup> Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, (Pustaka Pelajar, 2014), 15-

lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari interaksi anak dengan orang lain.<sup>3</sup>

Menurut Gordon dan Browne bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Kemudian Dowretsky menyebutkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.<sup>4</sup> Untuk menunjang terjadinya keberhasilan dalam belajar mengajar dibutuhkan beberapa alat yaitu diantaranya adalah media. Media merupakan unsur pendukung untuk menyalurkan ilmu pengetahuan yang disalurkan pendidik kepada peserta didik. Di samping pendidik menguasai materi pembelajaran, pendidik harus professional mengolah media agar bisa maksimal pada kegiatan belajar mengajar. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasa senang, maka pertumbuhan otak anak pun kian meningkat sempurna sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajarannya. Oleh karena itu alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.<sup>5</sup>

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Secara khusus terkait metodologi pembelajaran, aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol, yaitu metode dan media pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan

---

<sup>3</sup>Sumiyati, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Cakrawala Institute, 2014), 90.

<sup>4</sup>Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2016), 84-85.

<sup>5</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 40.

dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) lebih dikenal dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Alat permainan edukatif tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran anak usia dini, karena peranannya begitu penting dalam memfasilitasi perkembangan berpikir anak.<sup>6</sup> Sedangkan menurut Shofyatun A. Rahman alat permainan edukatif adalah alat “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak”.

Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi alat pembuka jendela perkembangan anak. Melalui alat permainan edukatif anak dapat melakukan aktivitas belajar, sejurus dengan itu sesungguhnya anak sedang melaksanakan proyek besarnya, yaitu mengembangkan potensi kecerdasan, keterampilan motorik, kemampuan sosial, emosi dan kepribadiannya. Ketika anak menggunakan alat permainan edukatif, berarti anak sedang belajar mengembangkan pengetahuannya mengenai suatu hal, anak belajar untuk dapat melakukan sesuatu sesuai dengan konteksnya, anak juga belajar untuk dapat menjadi dirinya sekaligus empati terhadap orang lain, dan anak belajar untuk

---

<sup>6</sup>Een Y. Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: media akademi, 2015), 101.

dapat hidup bersama orang lain. Melalui sejumlah alat permainan edukatif itulah anak memahami adanya sejumlah konsep ilmu adanya aturan yang berlaku dan harus dipatuhi, sehingga anak juga belajar mengenai sebuah sistem nilai dan moral. Oleh karena itu, alat permainan edukatif di dalam bermain menjadi faktor penting yang mengarahkan anak untuk beraktivitas sekaligus mengembangkan sejumlah potensi.<sup>7</sup>

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak terutama dalam kemampuan pada membaca permulaan anak.<sup>8</sup> Pada umumnya para orang tua mengharapkan anaknya dapat membaca saat melanjutkan pendidikan selanjutnya di tingkat sekolah dasar. Modal dasar dalam pembinaan minat baca anak adalah tersedianya sarana baca yaitu buku-buku menarik yang dapat menggugah minat anak untuk membacanya. Akan tetapi, tidak semua anak mampu mendapatkan buku-buku yang mereka butuhkan dan dapat menggugah buku-buku yang mampu menggugah minat baca mereka. Hal tersebut disebabkan oleh faktor ekonomi rendah dan minimnya kesadaran orang tua untuk menyediakan saranabaca, sehingga dapat menghambat upaya pembinaan minat baca anak. Maka dari itu, banyak dari mereka para orang tua yang menyerahkan tanggung jawab kepada sekolah untuk menuntut anaknya bisa membaca.

Adanya penerimaan siswa baru di bangku Sekolah Dasar (SD) yang menuntut anak untuk bisa

---

<sup>7</sup>Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, (Tadulako University Press, Palu, 2010), 17.

<sup>8</sup>Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, 19.

membaca membuat kegiatan belajar mengajar di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus melakukan pemberian stimulasi lebih ekstra terhadap para peserta didiknya. Di RA diadakan kegiatan membaca setiap hari Senin dan Kamis, dimana kegiatan membaca tersebut menggunakan buku lancar baca yang kurang menarik untuk anak tanpa diikuti dengan bermain hanya dengan membaca tulisan yang ada dibuku karena masing-masing anak mempunyai daya ingat atau konsentrasi yang berbeda sehingga mereka kurang berminat dalam membaca. Pada dasarnya anak menyukai sesuatu yang menarik dan menyenangkan jadi cara seperti ini dinilai kurang efektif dan terlalu monoton untuk pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini terutama dalam meningkatkan minat membacanya. Dari keadaan yang terjadi selama ini dalam meningkatkan minat membaca permulaan pada anak banyak yang tidak memperhatikan dan akhirnya suasana kelas menjadi gaduh dan ramai.

Melihat dari permasalahan yang ada, maka kemampuan membaca permulaan anak perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang benar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan minat membaca permulaan pada anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus adalah dengan menggunakan media alat permainan edukatif *Fun Book*. Media alat permainan edukatif *Fun Book* adalah sebuah buku yang terbuat dari sponity yang berisikan kata-kata dan juga terdapat gambar yang merupakan salah satu jenis media grafis yang efektif untuk menstimulasi kemampuan membaca pada anak.

Menurut Ahmad Rohani media grafis merupakan media visual untuk menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Media grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian,

memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Media grafis ini mengutamakan indera penglihatan dengan menuangkan simbol komunikasi visual dan simbol pesan yang harus dipahami. Dalam penggunaannya dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga dapat tercapainya tujuan belajar.<sup>9</sup>

Media alat permainan edukatif *Fun Book* merupakan jenis alat permainan edukatif yang dilengkapi kata sebagai keterangan gambar untuk mengenalkan konsep gambar yang ada. Kata-kata yang digunakan adalah kata-kata yang sudah akrab dengan anak, keakraban dengan kata-kata ini akan sangat membantu meningkatkan responnya dalam kegiatan membaca. Maka penggunaan media alat permainan edukatif *Fun Book* adalah langkah yang tepat untuk menstimulasi perkembangan kemampuan membaca anak dan dapat memotivasi anak untuk belajar membaca.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif *Fun Book* Untuk Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Anak Usia Dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus.

## **B. Fokus Penelitian**

Agar pembahasan penelitian ini tidak meluas, maka peneliti perlu membatasi permasalahan yang akan dipaparkan. Adapun fokus penelitian lapangan ini tertuju pada “*Bagaimana Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Fun Book Untuk Meningkatkan Minat*

---

<sup>9</sup> Susilana, dkk., *Media Pembelajaran Hakikat ,Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), 14.

*Membaca Permulaan Anak Usia Dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus”.*

### **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan alat permainan edukatif *Fun Book* untuk meningkatkan minat membaca permulaan anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus?
2. Bagaimana faktor penghambat dan faktor pendukung dalam pemanfaatan alat permainan edukatif *Fun Book* untuk meningkatkan minat membaca permulaan anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus?
3. Bagaimana solusi dalam pemanfaatan alat permainan edukatif *Fun Book* untuk meningkatkan minat membaca permulaan anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mendiskripsikan pemanfaatan alat permainan edukatif “*Fun Book*” untuk meningkatkan minat membaca permulaan anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus.
2. Untuk mendiskripsikan faktor penghambat dalam pemanfaatan alat permainan edukatif “*Fun Book*” untuk meningkatkan minat membaca permulaan anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus.
3. Untuk mendeskripsikan solusi dalam pemanfaatan alat permainan edukatif “*Fun Book*” untuk meningkatkan minat membaca permulaan anak

usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Paprangan Kaliwungu Kudus.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini meliputi :

1. Manfaat bagi siswa
  - a. Dapat membekali siswa untuk meningkatkan minat membaca permulaan bagi anak usia dini.
  - b. Dapat menambah wawasan bagi anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya.
2. Manfaat bagi guru
  - a. Memperoleh wawasan dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam menampaikan materi.
  - b. Dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
  - c. Dapat menambah wawasan guru dalam keterampilan mengajar.
3. Manfaat bagi sekolah
  - a. Dapat menjadi acuan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media disetiap kegiatan belajar mengajar.
  - b. Sekolah akan melengkapi fasilitas sarana dan prasarana untuk kepentingan kemajuan pendidikan.

### **F. Sistematika Penulisan**

Dalam memahami isi penulis memberikan sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari:

1. Bagian Awal
 

Pada bagian ini memuat tentang halaman judul, pengesahan majlis penguji ujian munaqosah, pernyataan keaslian skripsi, Abstrak, Moto, persembahan, pedoman Transliterasi Arab-Latin, kata pengantar, daftar isi, daftar singkatan (jika ada), daftar table (jika ada), daftar gambar/grafik (jika ada).
2. Bagian isi terdiri dari :

Pendahuluan, dalam bab ini peneliti menguraikan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan skripsi yang tentunya berfokus pada judul penelitian peneliti.

Kajian pustaka, dalam bab ini penulis menggunakan beberapa sub bab pertama tentang teori – teori yang mengkaji tentang alat permainan edukatif dan membaca permulaan pada anak. Penelitian terdahulu yang isinya membahas tentang alat permainan edukatif untuk membaca permulaan. Kerangka berfikir yang bersifat operasional, isinya berkaitan tentang kerangka konstruk teoritis yang menjadi pijakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data di lapangan.

Metode penelitian. Dalam bab ini mencakup jenis dan pendekatan dalam penelitian yang dipakai penulis, setting penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisis data.

Hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini membahas tentang gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian dan yang terakhir analisis data penelitian.

Penutup, di dalam penutup berisi tentang simpulan dan saran – saran.

### 3. Bagian akhir

Bagian akhir dari penulisan skripsi ini berisi tentang daftar pustaka, lampiran – lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Pusat Penjaminan Mutu (PPM), *Pedoman Penyelesaian Tugas Akhir Program Sarjana (SKRIPSI)*, (STAIN Kudus, 2018), 50-52.