

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak Taman Kanak-Kanak yang terentang antara usia empat sampai dengan enam tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan pada usia ini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, perkembangan social emosional, dan perkembangan bahasa. Sekitar usia 3 tahun, anak sudah dapat berjalan dengan baik, dan sekitar usia 4 tahun anak hampir menguasai cara berjalan orang dewasa. Usia 5 tahun anak sudah terampil menggunakan kakinya untuk berjalan di berbagai cara, seperti maju dan mundur, jalan cepat dan pelan-pelan, melompat dan berjingkrak, berlari kesana kemari, memanjat, dan sebagainya yang semuanya dilakukan dengan lebih halus dan bervariasi. Pada masa ini merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Usia Taman Kanak-Kanak sering kali juga disebut sebagai “*the golden age*” atau masa emas yang mengandung arti bahwa masa ini merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan dimana kepribadian dasar individu mulai terbentuk.¹

Pada usia taman knak-kanak merupakan masa yang sangat penting dalam menentukan awal perkembangan anak baik dari psikis maipun dari segi motorik, dari segi psikis anak mulai mengenal berinteraksi dengan teman sebaya yang sebelumnya belum pernah dia temui dan akhirnya akan menjadi teman bermainnya karena dia akan bertemu disekolah. Dari segi motorik anak akan mengenal berbagai bentuk mainan yang baru yang sebelumnya dia belum pernah memegang atau menggunakan dirumah, dan hal tersebut akan membuat perubahan pada motorik anak, baik motorik halus atau motorik kasar.

¹ AH. Choiron, *Psikologi Perkembangan*, Nora Media Enterprise, Kudus, 2010, hlm. 107.

Pendidikan adalah proses yang terarah dan bertujuan mengarahkan anak didik pada pengoptimalan kemampuannya. Sedangkan tujuan yang hendak dicapai adalah terbentuknya kepribadian yang utuh sebagai manusia, individu, sosial serta hamba Tuhan yang mengabdikan diri kepada-Nya. Pendidikan juga merupakan kebutuhan dasar manusia sebagai kebutuhan primer. Pendidikan berperan penting untuk dapat mamajukan masa depan bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil suatu bangsa akan maju. Pendidikan pada hakekatnya berlangsung dalam suatu proses yang dinamakan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan interaksi aktif antara peserta didik dengan pendidik, yang mana peserta didik tersebut menjadi sasaran utama pendidikan.

Proses belajar mengajar ini juga dapat berupa transformasi nilai-nilai pengetahuan, teknologi, dan keterampilan. Penerima proses belajar mengajar adalah peserta didik yang sedang tumbuh dan berkembang menuju ke arah pendewasaan kepribadian dan penguasaan pengetahuan. Selain itu, pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia yang diperoleh melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang kehidupan.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut dengan berpedoman pada tujuan nasional yang tercantum dalam PP No.17 Tahun 2010 pasal 1 ayat 3 yang dinyatakan bahwa :

"Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.²

Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia, dan kemudian sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru. Semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, tetapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya.³

Melalui bermain, kreativitas anak dapat terasah. Perwujudannya melalui pengembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh seorang anak. Pengalaman juga dapat diperoleh dengan menjelajahi lingkungan sekitarnya sehingga rasa keingin tahun anak dapat terpenuhi, anak dapat menemukan dan memanfaatkan objek yang ada didekatnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.⁴ Melalui kegiatan bermain dengan berbagai macam bentuk permainan, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berfikir, emosi maupun social. Setiap anak memiliki irama dalam bermain yang berlainan disesuaikan dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu menarik bagi anak. Sementara itu, bermain jika ditinjau dari perspektif pendidikan adalah sebuah kegiatan yang memberi peluang kepada anak untuk dapat berswakarya, melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri baik dilakukan didalam maupun diluar ruangan .

Pada masa usia Taman Kanak-Kanak anak akan mulai akan menghabiskan waktunya dengan bermain, bermain bagi anak usia. Taman Kanak-Kanak bukan hanya sekedar membuang-buang waktu saja tetapi bermain bagi mereka adalah hal yang menyenangkan dan dapat memperkaya hidup anak. Namun kesempatan bermain sedikit demi sedikit akan berkurang

²PP No.17Tahun 2010.

³Imam Musbikin, *Buku Pintar Paud*, Laksana, Jogjakarta, 2010, hlm. 81.

⁴ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, Teras, 2010, hlm. 42.

jika anak sudah mulai masuk sekolah, anak-anak akan disibukkan dengan pelajaran serta pekerjaan rumah atau hal-hal yang lebih bersifat akademis, tetapi bagaimanapun juga dimana ada anak disitu ada permainan, dunia anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Hanya saja pada masa akhir kanak-kanak, baik laki-laki maupun anak perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan bersama dengan kelompok jenis kelaminnya.

Dalam proses pembelajaran, alat permainan edukatif telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar, namun kerap kali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia, atau alasan lain. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul apabila pengetahuan akan ragam permainan edukatif, karakteristik, serta kemampuan masing-masing diketahui oleh para pendidik. Alat permainan edukatif sebagai alat bantu mengajar berkembang demikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis mainan edukatifpun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan.

Manfaat bermain bagi anak bukan hanya hiburan relaksasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar, baik emosional maupun intelektual. Dari segi intelektual, bermain dapat membuat anak menyerap informasi baru dan kemudian memanipulasinya sehingga cocok dengan apa-apa yang telah diketahuinya. Melalui bermain seorang anak dapat mempraktekkan dan meningkatkan pemikirannya serta mengembangkan kreativitasnya. Misalnya, balok-balok dengan bermacam ukuran dan warna dapat digunakan anak untuk disusun menjadi bangunan tertentu.⁵

Permainan lego yang berbentuk balok-balok dengan bahan dasar kayu atau plastik merupakan alat mainan yang dapat merangsang perkembangan motorik halus. Karena untuk menjadi sebuah konstruksi anak harus memasang

⁵ Moeslichatun R, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hlm. 39

setiap keping lego. Melalui kegiatan memasang setiap keping lego, anak dituntut untuk dapat mengkoordinasikan berbagai unsur yang dapat menentukan seperti otot, syaraf dan otak. Apabila dilatih secara intensif, unsur-unsur tersebut akan melaksanakan masing-masing perannya secara interaktif positif untuk mencapai koordinasi yang sempurna. Latihan menggunakan alat permainan lego, berguna untuk meningkatkan kemampuan motorik anak dan dijadikan media penyaluran keutuhan anak dalam bermain. Tujuannya adalah agar anak mampu melewati fase-fase perkembangan yang sesuai dengan usianya.⁶

Dengan begitu maka media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran sentra, seorang pendidik harus mempunyai strategi dalam mengajar dan diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran dengan aktif dan kreatif. Yang dimaksud strategi pembelajaran aktif menurut Mayer sebagaimana dikutip oleh Jamal Ma'mur Asmani adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, dan aktif dalam melakukan praktik dalam proses pembelajaran⁷ Sedangkan pembelajaran kreatif adalah suatu tindakan penemuan yang dilakukan secara terus menerus, penggalan yang mendalam dengan hati, pikiran, dan semangat untuk mendapatkan keindahan dan pengalaman baru yang dapat dia rasakan.⁸ Agar anak didik tidak merasa bosan dan jenuh, sehingga dengan adanya penggunaan media lego pada pembelajaran sentra diharapkan anak didik dengan cepat dan mudah memahami materi pembelajaran. Sehingga dalam pelaksanaan proses belajar mengajar nantinya dapat berjalan secara efektif dan efisien serta menghasilkan generasi yang cerdas dan siap menghadapi tantangan zaman.

⁶ Moeslichatun R, *Op., Cit.*, hlm. 53.

⁷ Jamal Ma'mur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAIKEM*, DIVA Press, Jogjakarta, 2013, hlm.67-

⁸ *Ibid*, hlm. 88

Pembelajaran Aktif telah menjadi bagian dari penggunaan media pembelajaran yang dapat diterapkan dan dikembangkan di dalam proses pendidikan baik di satuan pendidikan PAUD maupun satuan pendidikan tingkat SD, SMP, SMA. Pembelajaran Aktif menuntut anak didik untuk berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Sehingga anak didik diharapkan mampu berfikir aktif dan juga kreatif sehingga bisa mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

Namun dalam realitas yang terjadi, seringkali banyak peserta didik yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran, karena penyampaian guru yang hanya menggunakan metode yang kurang bervariasi membuat pembelajaran terlihat monoton dan anak didik pun kurang bersemangat dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran⁹. Hal ini menuntut profesional pendidik dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, hal tersebut dapat diupayakan pendidik agar anak didik dapat berpartisipasi dengan aktif saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Agama Islam dalam memerangi kebodohan baca tulis dengan perintah mempelajari bacaan dan tulisan serta meningkatkan pembelajaran, maka benar-benar tujuan islam memberantas buta aksara, sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 sebagai berikut:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٣﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٤﴾

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam [1589], Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. [1589] Maksudnya: Allah mengajar manusia dengan perantaraan tulis baca.¹⁰

⁹Berdasarkan survey awal yang dilakukan peneliti dengan pendidik kelas B, Ibu Syafa'atun Ni'mah di RA Miftahul Huda I Kudus, Pada Tanggal 13, Agustus 2016.

¹⁰ Al-Qur'an Surat Al-Alaq Ayat 1-5, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Penafsiran, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, Departemen Agama RI, Jakarta 1989

Masalah pembelajaran yang terkait dengan lambatnya pemahaman siswa terhadap konsep teori yang bersifat abstrak perlu diatasi. Jika hal ini dibiarkan, efektivitas dan efisiensi pembelajaran menjadi rendah. Pada akhirnya, hal ini akan mengakibatkan rendahnya prestasi belajar anak didik. Oleh karena itu perlu dicari cara yang sistematis guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu upayanya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

RA Miftahul Huda I Lau Dawe Kudus merupakan salah satu jalur pendidikan formal yang proses pembelajarannya sekarang ini sudah menerapkan penggunaan media pembelajaran memakai media Lego, salah satunya pada pembelajaran sentra agam ini telah banyak memberikan hasil yang positif dalam proses pembelajaran dalam hal peningkatan pemahaman dan pengetahuan terkait materi yang diberikan. Salah satu contoh penggunaan media lego pada pembelajaran sentra agama di RA Miftahul Huda I Lau Dawe Kudus yang sudah dilakukan seperti pendidik dalam mengajarkan tentang tema ibadah shalat. Dalam mempelajari materi tersebut didalam kelas, anak didik sering dan cenderung tidak memperhatikan pembelajaran, karena metode yang digunakan yakni ceramah yang tidak menimbulkan timbal balik antara siswa dan guru. Maka dari itu penggunaan media lego pada sentra agama disini bertujuan untuk meningkatkan kefahaman dan peningkatan pengetahuan tentang materi yang diberikan dan diharapkan anak didik menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran dan akhirnya akan meningkatkan mutu pembelajaran

Atas dasar pemikiran tersebut diatas, maka penulis akan mengkaji lebih jauh tentang persoalan dimaksud dengan judul **“Penggunaan Media Lego Pada Pembelajaran Sentra Agama Di RA Miftahul Huda I Pranak Lau Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini meliputi pelaku, aktifitas dan tempat yang berhubungan dengan penggunaan media lego pada pembelajaran sentra agama di RA Miftahul Huda I Pranak Lau Dawe Kudus yaitu meliputi beberapa hal sebagai berikut.

Subject, adapun yang subyek yang terlibat dalam penelitian ini adalah pendidik dan anak didik dari kelas B pada tema pembelajaran tentang ibadah. Dimana guru adalah faktor kunci utama dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik melalui media lego.

Activity, pada penelitian ini aktivitas yang terjadi adalah adanya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan adanya penggunaan media lego pada pembelajaran sentra agama. Dari penerapan tersebut diharapkan peserta didik dalam proses pembelajaran bisa terlaksana secara aktif.

Place, Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di RA Miftahul Huda I Pranak Lau Dawe Kudus, yang mana aktifitas pembelajaran yang berlangsung yaitu di dalam sentra, karena pembelajaran ini termasuk pada teknik *full-class learning* (belajar sepenuhnya didalam kelas).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pemilihan judul di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pembelajaran Sentra Agama di RA Miftahul Huda I Pranak Lau Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana penggunaan Media Lego pada pembelajaran Sentra Agama di RA Miftahul Huda I Pranak Lau Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017?
3. Faktor apa saja yang menjadi penghambat dan pendukung penggunaan media lego dalam sentra agama di RA Miftahul Huda I Pranak Lau Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menjelaskan pembelajaran sentra agama di RA Miftahul Huda I Pranak Lau Dawe Kudus tahun pelajaran 2016/2017.
2. Untuk mendiskripsikan bagaimana penggunaan Media Lego di RA Miftahul Huda I Pranak Lau Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017.
3. Untuk mengetahui faktor apa saja yang menjadi penghambat dan pendukung penggunaan media lego dalam Sentra Agama Di RA Miftahul Huda I Pranak Lau Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017.

E. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian yang dilakukan tentang penggunaan Media Lego dalam Pengembangan pada Sentra Agama, maka beberapa manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini semoga dapat memperkaya khazanah keilmuan (bahan kajian kepustakaan) sebagai sumbangsih dan dedikasi penulis dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan pertimbangan (rujukan) bagi peneliti di kemudian hari yang ingin mendalami tentang Penggunaan Media Lego dalam Pengembangan Pembelajaran Sentra Agama.

2. Manfaat Praktis

- a. Kepala RA

Agar kepala sekolah lebih meningkatkan terhadap semua pembelajaran khususnya pembelajaran dalam Sentra Agama.

- b. Pendidik

Sebagai bahan informasi bagi semua guru dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran.

c. Anak Didik

Dapat meningkatkan serta mengembangkan kreativitas dan pemahaman anak didik terhadap media pembelajaran dan pendidikan Agama Islam.

