

**BAB II**  
**MEDIA LEGO DAN PEMBELAJARAN**  
**SENTRA AGAMA DI RAUDLATUL ATHFAL (RA)**

**A. Deskripsi Pustaka**

**1. Media Lego**

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>1</sup> Fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>2</sup>

Di dalam Al-Qur’an telah dijelaskan bahwa secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah saat menurunkan Al-Qur’an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang pendidik menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan sesuatu atau dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal itu bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam menerima atau menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

---

<sup>1</sup>Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Sinar Baru, Algen Sindo, 2009, hlm. 1.

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *MEDIA PENGAJARAN*, PT Raja Grafindo, Jakarta, 2000, hlm. 15.

Hal diatas sesuai dengan Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 89 sebagai berikut<sup>3</sup> :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ<sup>ط</sup> وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ<sup>ج</sup> وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ

لِّلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya : (dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri. (QS. An-Nahl : 89)

Adapun tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk :

- Mempermudah pembelajaran dikelas.
- Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup>

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar memiliki nilai-nilai praktis sebagai berikut :

- Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa didalam kelas, seperti : objek yang terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat, dengan adanya media akan ditasi kesukaran-kesukaran tersebut.

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Syaamil Qur'an, Bandung 2009, hlm. 597

<sup>4</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, KAUKABA DIPANTARA, Yogyakarta, 2013, hlm. 5.

- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan sosial dapat diajak berkomunikasi dengannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. Penggunaan media seperti : gambar, film, model, grafik, dan lainnya.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.<sup>5</sup>

Media didalam pembelajaran anak PAUD adalah berupa alat permainan yang dapat memberikan hiburan sekaligus memberikan peran mendidik. Mainan dapat mengembangkan perilaku kognitif (kecerdasan) dan merangsang kreativitas. Mainan juga mengembangkan kemampuan fisik dan mental yang pastinya diperlukan dikemudian hari oleh anak.

Lego Konstruktif merupakan salah satu alat permainan edukatif. Lego artinya lempung, sedangkan konstruktif adalah menyusun, memperbaiki atau membangun.<sup>6</sup> Lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal didunia, khususnya dikalangan anak-anak atau remaja, tidak pandang laki-laki atau perempuan. Bongkah-bongkah ini serta kepingan lain bisa dsusun menjadi model apa saja :

---

<sup>5</sup> Usman M Basyirudin, *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002, hlm. 14.

<sup>6</sup> Moeslicatun, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hlm. 58.

mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, kapal, kapal terbang, pesawat luar angkasa serta robot, atau apapun.<sup>7</sup>

Sedangkan Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari balok-balok atau kardus bekas, menggambar, melukis, membentuk lilin mainan ataupun *play dough*, dan sebagainya.<sup>8</sup>

Kegiatan bermain konstruktif merangsang kreativitas serta imajinasi anak, ia harus dapat membayangkan bentuk yang akan dibuat, cita rasa seni pun dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat. Keterampilan motorik halus pun akan terasah melalui aktivitas jenis ini. Ketekunan serta konsentrasi juga diperlukan sehingga kegiatan bermain konstruktif sangat sarat dengan berbagai manfaat. Mengingat kemampuan anak berkembang secara bertahap tidaklah mengherankan bila hasil karyanya terlihat belum indah dimata orang dewasa. Terpenting adalah anak mau mencoba dan menikmati kegiatan bermain konstruktif.<sup>9</sup>

Alat permainan seperti boneka dan patung hewan merangsang kegiatan bermain khayal dan permainan balok-balok serta puzzle yang dirakit akan mendorong anak melakukan aktivitas bermain konstruktif. Sehingga penyediaan alat bermain yang bervariasi sangat penting untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal. Melalui permainan Lego anak dapat melatih keterampilan motorik halusnya, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan. Dengan permainan ini koordinasi syaraf, otot-otot halus terlatih, sehingga gerakan jari jemarinya lebih terampil yang akan bermanfaat dikehidupannya kelak.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup>Jasa Ungguh Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda*, DIVA Press, Jogjakarta, 2009, hlm. 189.

<sup>8</sup><http://www.apapengertianahli.com/2014/10/Bermain-Konstruktif>. Diakses pd tanggal 24/06/2016

<sup>9</sup>Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak*, Penerbit Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, 2012, hlm.4.24.

<sup>10</sup>Martuti, *Mengelola PAUD*, Kreaasi Wacana, Yogyakarta, 2008, hlm. 63.

Dengan pengelolaan sarana bermain, kita dapat menciptakan situasi belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan, membantu anak dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan. Selain itu, pengelolaan tersebut dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi atau berinteraksi dengan lingkungannya, membiasakan anak berperilaku disiplin dan bertanggung jawab, dapat membangkitkan imajinasi, serta mengembangkan kreativitas anak.

#### **a. Cara Memilih dan Merawat Alat Permainan**

Cara memilih dan merawat peralatan bermain anak-anak yaitu memilih bahan untuk kegiatan bermain yang menggunakan perhatian semua anak lainnya, yaitu bahan-bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, menarik minat, dan menyentuh perasaan mereka. Memilih bahan yang multiguna yang dapat memenuhi bermacam-macam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan mereka. Memilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak menggunakan dengan berbagai macam cara. Kegiatan bermain anak-anak merupakan bagian pengembangan anak-anak, contohnya kegiatan mereka membersihkan ruangan dengan cara yang lama dan terus bermain merupakan kegiatan-kegiatan yang sangat berperan dalam pengembangan belajar dan kecerdasan mereka.<sup>11</sup>

Bermain membangun (*constructive play*) sudah dapat terlihat pada anak berusia 3-6 tahun. Anak mulai menyusun suatu bentuk tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya : membuat jembatan dari potongan lidi, membuat rumah-rumahan dari kardus, menggambar, menyusun *puzzle* dan yang semacamnya.<sup>12</sup>

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih alat permainan diantaranya yaitu:

---

<sup>11</sup>Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, hlm. 63.

<sup>12</sup>Martuti, *MENGELOLA PAUD*, Kreasi Wacana, Yogyakarta, hlm. 30.

- 1) Jumlah dan jenis alat permainan harus disesuaikan dengan rentang perhatian anak. Pemberian alat permainan yang terlalu banyak justru akan mengganggu konsentrasi anak dan anak tidak akan tuntas bermain dengan satu alat permainan sehingga tidak mendapatkan manfaat darinya. Alat permainan yang sudah lama bisa menjadi menarik kembali bila dipakai lagi setelah lama disimpan digudang, misalnya. Dengan demikian anak akan terus menemukan kesenangan dalam bermain dengan alat permainan yang secara periodic berganti-ganti. Ada baiknya jika anak tidak bermain dengan mainan yang banyak dalam satu waktu.
- 2) Setiap alat permainan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Ada yang memang membutuhkan pemecahan masalah yang relatif tinggi, seperti *puzzle* dengan banyak kepingan yang perlu disambung, tetapi ada pula yang relatif mudah untuk dimainkan, seperti *puzzle* sederhana. Semakin tinggi tingkat kesulitan suatu alat permainan semakin dibutuhkan kemampuan berpikir yang tinggi. Anak usia prasekolah akan lebih memperoleh manfaat dari alat permainan yang tidak terlalu rumit.
- 3) Alat permainan yang mempunyai banyak kegunaan dan variasi cara bermain seperti alat permainan edukatif (balok-kubus, menggunting dan menempel) akan lebih membangkitkan minat bermain dibanding alat permainan yang hanya dimainkan dengan satu cara (mobil-mobilan yang digerakkan baterai).
- 4) Alat permainan memiliki daya tahan yang tidak sama. Alat permainan yang mudah pecah atau rusak akan mengurangi minat anak untuk bermain, karena ia harus berhati-hati memainkannya. Ini dapat menyebabkan kesenangan yang ditimbulkan dari kegiatan bermain malah akan hilang, maka pilihlah alat permainan dengan daya tahan yang lama.
- 5) Alat permainan yang rancangannya bagus lebih menarik minat anak dibanding yang tidak dirancang dengan baik. Bentuk dan warna alat

permainan sangatlah memegang peranan penting. Anak biasanya lebih menyenangi alat permainan dengan bentuk yang tidak rumit disertai yang terang dan menarik.

- 6) Tidak semua alat permainan menyenangkan bagi anak. Ada alat permainan yang justru membangkitkan rasa takut bagi anak pada usia tertentu. Misalnya anak dibawah usia 3 tahun akan merasa takut dengan mainan robot berwarna hitam dan menakutkan yang bisa berjalan dengan bantuan baterai. Hal ini penting bagi orang tua dan guru untuk diperhatikan, jangan sampai membeli alat permainan yang tidak sesuai karena pengalaman dalam bermain akan berpengaruh pada kesenangan dan membawa dampak psikologis dalam bermain.<sup>13</sup>

#### **b. Cara Menggunakan Bahan dan Peralatan Bermain**

Bahan dan peralatan bermain dapat dipergunakan secara tidak terbatas. Suatu bahan dapat dipergunakan dalam bentuk dasarnya, tetapi juga dapat atau dipergunakan dengan berbagai cara, misalnya balok-balok, lempung atau lego, dapat dipergunakan dengan suatu cara yang sederhana, tetapi juga dapat dipergunakan dengan bermacam cara yang lebih majemuk.

Bila pengadaan bahan dan peralatan bermain itu ditujukan untuk anak usia RA, maka penggunaannya harus diatur sedemikian rupa agar setiap anak mendapat kesempatan atau giliran untuk menggunakannya secara aktif, dan bahan peralatan itu dapat dipergunakan sesuai dengan tujuan pengembangan seluruh aspek pengembangan anak usia RA.

Beberapa masalah dalam penggunaan bahan dan peralatan bermain yang perlu mendapat perhatian kita, antara lain :

- 1) Apakah bahan atau peralatan yang dipergunakan itu tidak mengganggu kesehatan anak (beracun, berdebu, kotor).

---

<sup>13</sup> Martuti, *Op. Cit.*, hlm. 67-70.

- 2) Apakah bahan atau peralatan yang dipergunakan itu tidak berbahaya bagi anak (benda-benda runcing, benda yang rusak, elektronika).
- 3) Apakah bahan atau peralatan yang dipergunakan itu tidak memungkinkan anak cedera (air panas, sumur terbuka).
- 4) Apakah sebelumnya telah diajarkan kepada anak tentang penggunaan gunting, palu, dan pisau secara tepat dan benar.<sup>14</sup>

### c. Manfaat Bermain Lego Bagi Anak

Kegiatan bermain sangat digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah dan pada umumnya sebagian besar waktu mereka digunakan untuk bermain. Para ilmuwan telah melakukan berbagai penelitian dan diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak, baik dalam ranah fisik, motorik, kognitif, bahasa dan social, serta emosional. Mainan ataupun kegiatan bermain tertentu, secara bersamaan memiliki berbagai manfaat, jadi tidak hanya mempunyai manfaat tunggal saja.<sup>15</sup>

Adapun Manfaat bermain Lego adalah :

- 1) Belajar menciptakan visi, bagaimana hasil bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah kamar/jendela, berapa jumlah garasi. Biasanya, visi ini dinyatakan dulu diawal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti (*start from the end*) .
- 2) Belajar mengerti fondasi. Langkah awal pembuatan *lego* adalah pembangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat.
- 3) Belajar mengerti alat bantu. Ada beberapa cara untuk membuat konstruksi/rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.

---

<sup>14</sup>Moeslichatoen, *Op. Cit.*, hlm. 59.

<sup>15</sup>Rini Hildayani, *Op. Cit.*, hlm. 4.8.



- 4) Belajar berkomunikasi dan *sharing* ide. Pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif apabila dilakukan bersama-sama. Ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.
- 5) Melatih ketekunan, ketelitian, dan kerajinan anak.
- 6) Belajar *resource allocation*. Jumlah *bricks* pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah *bricks* namun bangunan dapat sesuai dengan yang direncanakan.
- 7) Belajar *art*. Memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan. Dan, yang penting juga adalah belajar bersabar.<sup>16</sup>

## 2. Sentra Agama

Pembelajaran berbasis sentra adalah model pembelajaran yang dilakukan di dalam “lingkaran” (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat ketika guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Pembelajaran sentra agama adalah berbagai kegiatan untuk menanamkan nilai-nilai agama, keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sentra agama bertujuan untuk mengembangkan kemampuan beragama pada anak sejak dini dan membentuk pribadi yang cerdas berperilaku sesuai dengan norma-norma agama. Dalam sentra agama yang disiapkan adalah tempat dan perlengkapan ibadah, gambar-gambar, dan buku-buku cerita keagamaan. Kegiatan yang dilaksanakan adalah menanamkan nilai-nilai kehidupan beragama, keimanan, dan ketaqwaan kepada Allah SWT.<sup>17</sup>

Pembelajaran sentra agama, untuk merangsang dan mengembangkan kecerdasan spiritual anak melalui kemampuan mengenal dan mencintai Tuhan. Anak dapat dirangsang atau disentuh secara bertahap melalui penanaman nilai-nilai moral dan agama, pengenalan tata cara berdoa,

---

<sup>16</sup>Jasa Ungguh Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda*, Op. Cit., hlm. 190.

<sup>17</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, hlm. 156.

pengenalan ritual ibadah. Kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan yang sederhana dan menyenangkan bagi anak, mengingat bahwa pengenalan dan pemahaman terhadap agama merupakan suatu konsep yang abstrak, perlu diterjemahkan menjadi aktivitas yang konkret bagi anak. Bahan-bahan yang disiapkan adalah berbagai bangunan ibadah berbentuk mini, alat-alat beribadah dan kitab berbagai agama, buku-buku cerita. Gambar-gambar dan alat permainan yang bernuansa agama. Dalam sentra agama ini anak melakukan kegiatan bermain untuk mengenal agama islam seperti, rukun islam, rukun iman, Al-Qur'an, Akhlak dan sebagainya.<sup>18</sup>

Misalnya dalam pembelajaran tentang wudhu, anak disuruh untuk mengurutkan rukun wudhu mulai dari berkumur, membasuh hidung, membasuh wajah, membasuh kedua tangan, membasuh kedua telinga, membasuh kedua kaki sampai mata kaki, kemudian tertib. Dalam pembelajaran ini guru menyebutkan rukun wudhu secara acak, kemudian siswa disuruh menyusun kepingan-kepingan yang terdapat tulisan angka, anak mengurutkan rukun wudhu dari nomer yang pertama sampai nomer yang terakhir.

Hal di atas sesuai dengan Alqur'an Surat Al-Maidah Ayat:6 yang berbunyi :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ فَاغْسِلُوا وُجُوهَكُمْ وَأَيْدِيَكُمْ  
إِلَى الْمَرَافِقِ وَامْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ وَأَرْجُلَكُمْ إِلَى الْكَعْبَيْنِ وَإِنْ كُنْتُمْ جُنُبًا  
فَأَطَهَّرُوا وَإِنْ كُنْتُمْ مَرْضَىٰ أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ أَوْ جَاءَ أَحَدٌ مِّنْكُمْ مِنَ الْغَائِطِ أَوْ  
لَمَسْتُمُ النِّسَاءَ فَلَمْ تَجِدُوا مَاءً فَتَيَمَّمُوا صَعِيدًا طَيِّبًا فَامْسَحُوا

<sup>18</sup>Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD, Op. Cit.*, hlm. 73.

بُؤْجُوهِكُمْ وَأَيْدِيكُمْ مِنْهُ مَا يُرِيدُ اللَّهُ لِيَجْعَلَ عَلَيْكُمْ مِنْ حَرَجٍ وَلَٰكِنْ يُرِيدُ لِيُطَهِّرَكُمْ وَلِيُتِمَّ نِعْمَتَهُ عَلَيْكُمْ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٤٠٣﴾

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, Maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki, dan jika kamu junub Maka mandilah, dan jika kamu sakit [403] atau dalam perjalanan atau kembali dari tempat buang air (kakus) atau menyentuh [404] perempuan, lalu kamu tidak memperoleh air, Maka bertayammumlah dengan tanah yang baik (bersih); sapulah mukamu dan tanganmu dengan tanah itu. Allah tidak hendak menyulitkan kamu, tetapi Dia hendak membersihkan kamu dan menyempurnakan nikmat-Nya bagimu, supaya kamu bersyukur.<sup>19</sup>

Pendekatan sentra dapat membantu dan mengarahkan kemampuan anak untuk dapat bekerja mandiri dan berkelompok. Seluruh materi di dalam sentra hendaknya diorganisasikan secara sistematis, teratur dan terarah sehingga dapat memudahkan anak dalam mengambil keputusan.<sup>20</sup>

#### a. Perkembangan Agama

Pada anak usia dini perkembangan agama identik dengan pemahamannya akan Tuhan, yaitu bagaimana mereka memahami keberadaan Tuhannya. Dengan demikian, peran guru sebagai pendidik atau pengajar akan dapat memahami dan menyesuaikan metode pengajaran terhadap agama dengan tingkat pemahaman anak.

Perkembangan rohani anak dikembangkan sejak dari rumah. Pelajaran agama memang telah diajarkan disekolah. Namun, dasar pelajaran yang paling kuat yaitu orang tuanya. Bagaimana orang tua menanamkan pendidikan agama pada kehidupan anak di rumah.

Pada anak usia dini perkembangan agama identik dengan pemahamannya akan Tuhan, yaitu bagaimana mereka memahami keberadaan Tuhannya. Dengan demikian, seorang guru harus dapat

<sup>19</sup> Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 6, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Penafsiran, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Departemen Agama RI, Jakarta 1989.

<sup>20</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 53.

memahami dan menyesuaikan metode pengajaran terhadap agama dengan tingkat pemahaman anak.

Secara umum, bayangan anak terhadap Tuhan berubah mulai dari yang bersifat fisik, misalnya berbadan besar, menjadi yang sifatnya semi-fisik sampai akhirnya abstrak. Pemahaman tentang agama dibagi menjadi lima tahapan sampai akhirnya anak memiliki pemahaman yang matang terhadap Tuhan. Tahap pertama, Tuhan dianggap sangat kuat secara fisik. Tahap kedua, Tuhan adalah pemberi keuntungan atau kebaikan, kemudian sebagai sahabat pribadi. Pada tahap selanjutnya Tuhan adalah pembuat aturan-aturan hokum, dan terakhir sebagai 'semangat' atau 'penggerak aksi-aksi moral'.<sup>21</sup>

Dalam masa pembentukan konsep Tuhan selanjutnya, anak sering memikirkan Tuhan awalnya dalam bentuk fisik, karena bagi mereka sulit untuk menggambarkannya dalam bentuk nonfisik. Oleh karena itu, Tuhan sering diasosiasikan sebagai pahlawan atau superhero.<sup>22</sup>

Pendidikan agama ditinjau sudut hakikatnya adalah usaha orang tua dewasa secara sadar untuk membimbing dan mengembangkan kepribadian serta kemampuan dasar anak didik, baik dalam pendidikan agama, formal dan non formal.<sup>23</sup>

Perkembangan agama pada anak dapat melalui beberapa fase, yakni:

1) Tingkatan Dongeng

Pada tingkat ini dimulai pada usia 3-6 tahun. Pada anak dalam tingkatan ini konsep mengenai ketuhanan lebih banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi. Konsep ini sesuai tingkat perkembangan intelektualnya.

---

<sup>21</sup> Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak, Op. Cit.*, hlm 12.8.

<sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 12.9.

<sup>23</sup> Mursid, *Belajar dan Pembelajaran, Op. Cit.*, hlm. 88.

## 2) Tingkatan Kenyataan

Tingkat ini dimulai sejak SD hingga kemasa usia. Pada masa ini ide ketuhanan anak sudah mencerminkan konsep-konsep yang berdasarkan pada kenyataan. Konsep ini timbul melalui lembaga keagamaan dan pembelajaran agama.

## 3) Tingkatan Individu

Pada tingkat ini anak memiliki kepekaan emosi yang tinggi sejalan dengan perkembangan usia mereka. Ada beberapa alasan mengenalkan nilai-nilai agama kepada anak usia dini, yaitu anak mulai punya minat, semua perilaku anak membentuk suatu pola perilaku, mengasah potensi positif diri, sebagai individu makhluk social dan hamba Allah. Agar pengembangan agama pada anak tumbuh subur, harus dilatih dengan cara yang menyenangkan agar anak tidak merasa terpaksa dalam melakukan kegiatan.<sup>24</sup>

Sesuai ciri-ciri yang anak miliki, ide keagamaan anak hampir sepenuhnya otoritas. Maksudnya, konsep keagamaan pada diri mereka dipengaruhi oleh factor dari luar diri mereka. Bagi mereka sangat mudah untuk menerima ajaran dari orang dewasa walaupun belum mereka sadari sepenuhnya manfaat ajaran tersebut.

Perilaku adalah cerminan kepribadian seseorang yang tampak dalam perbuatan dan interaksi terhadap orang lain dalam lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, masa usia dini adalah masa yang peka untuk menerima pengaruh dari lingkungan.<sup>25</sup>

### 3. Raudlatul Athfal (RA)

Raudlatul Athfal (RA) merupakan bentuk PAUD non formal, salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan untuk mempersiapkan anak menuju ssekolah dasar. Istilah lain dari RA yaitu TK (Taman Kanak-Kanak). Usia empat sampai enam tahun adalah usia anak di RA yang merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai

---

<sup>24</sup>Mursid, *Belajar dan Pembelajaran, Op. Cit.*, hlm. 88.

<sup>25</sup>*Ibid.*, hlm. 89..

sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, dan merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai spiritual/agama. Dalam hal ini lingkungan sangat berpengaruh dalam pencapaian potensi yang seharusnya.<sup>26</sup>

Didalam TK/RA, telah ada kurikulum-kurikulum edukatif yang terencana. Meskipun metode pengajaran yang digunakan hampir sama dengan kelompok bermain, tetapi di dalam pembelajaran di TK/RA, anak sudah dikenalkan pada metode-metode pembelajaran klasik, seperti menghafal, berhitung, membaca, bahkan menulis. Hanya saja metode yang digunakan lebih berbentuk nyanyian, cerita, maupun permainan-permainan tertentu.<sup>27</sup>

Adapun perbedaan antara RA dan TK adalah :

- a. TK dikelola oleh DikNas, Sedangkan RA dikelola oleh Departemen Agama (Depag) yang kini berubah menjadi (Kemenag).
- b. Pendidikan di TK biasanya bersifat umum sedangkan RA lebih menekankan pada keagamaan.
- c. Anak-anak di TK agamanya bisa macam-macam, ada Islam, Kristen, Katolik dll. Tetapi kalau di RA hanya Islam. Kita bisa lihat ada TK kristen, tetapi kita tidak akan menemukan RA Kristen.
- d. Dari segi seragam anak TK ada yang menggunakan seragam Islami ada juga yang bebas, karena agamanya juga tidak harus islam. Tetapi kalau di RA semua anak berseragam Islami.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Direktorat Pendidikan Madrasah, *Pedoman Silabus dan Standar Kompetensi*, hal. 5.

<sup>27</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *Manajemen Play Group Dan Taman Kanak-Kanak*, DIVA Perss, Jogjakarta, 2009, hlm. 20.

<sup>28</sup> [https://googleweblight.com/httpsamrull4h99.Wordpress.com/2009/10/21/perbedaan\\_RA\\_dan\\_TK](https://googleweblight.com/httpsamrull4h99.Wordpress.com/2009/10/21/perbedaan_RA_dan_TK). Diakses pd tgl 21/06/2016.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun Penelitian terdahulu, peneliti telah memperoleh 2 (dua) judul yang telah ada, meskipun mempunyai kesamaan tema, yaitu penggunaan alat peraga edukatif tetapi jauh berbeda dalam titik focus pembahasannya. Jadi apa yang sedang peneliti teliti merupakan hal yang baru yang jauh dari upaya penjiplakan skripsi. Adapun judul yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini antara lain :

1. Implementasi Media Lego dalam mengembangkan motorik halus pada Anak Didik di PAUD Roselana Pecangaan Jepara tahun pelajaran 2013/2014. Disusun oleh Anifah. Dalam skripsi ini mendeskripsikan bahwa Media lego bertujuan untuk merangsang otak anak pada perkembangan motorik halus yaitu media yang berupa kepingan-kepingan kecil yang terbuat dari plastik, sehingga anak akan tertarik untuk belajar merangkai atau menyusun untuk menjadi bentuk bangunan atau bentuk mainan yang lainnya yang nantinya akan berpengaruh dengan perkembangan motorik halus pada anak didik.<sup>29</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Anifah memiliki perbedaan dengan peneliti namun juga memiliki kesamaan yang sama yaitu sama-sama meneliti media Lego. Sedangkan titik perbedaannya adalah penelitian Anifah bertujuan untuk mengembangkan motorik halus pada anak, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk mengembangkan pada sentra agama, yaitu dengan menggunakan media lego dengan cara menyusun kepingan lego menjadi bentuk bangunan atau bentuk mainan sesuai dengan tema pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan daya ingat anak menjadi lebih berkembang sesuai harapan.

2. Efektivitas Penggunaan Media Pendidikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 2 Kudus tahun pelajaran 2013/2014. Disusun oleh Fuad Teguh Nugroho. Dalam skripsi ini mendeskripsikan bahwa media pendidikan merupakan suatu alat atau perantara yang berguna

---

<sup>29</sup> Anifah, "Implementasi Media Lego dalam mengembangkan motorik halus siswa di PAUD Roselana Pecangaan Jepara Tahun pelajaran 2013/2014" Skripsi FKIP IKIP Veteran SEMARANG, 2014.

untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid menerima dan memahami pelajaran.<sup>30</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Fuad Teguh Nugroho memiliki perbedaan dengan peneliti namun juga memiliki tujuan yang sama yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan perkembangan dalam pendidikan agama Islam. Sedangkan titik perbedaannya adalah penelitian Fuad Teguh Nugroho menggunakan media pendidikan sedangkan penulis meneliti tentang media lego selain itu subjek dan objeknya juga berbeda. Penelitian Fuad Teguh Nugroho meneliti untuk tingkatan SMA sedangkan yang peneliti lakukan yaitu meneliti tingkat an PAUD, Selain itu penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu dengan menggunakan media lego yaitu dengan cara menyusun kepingan lego menjadi bentuk bangunan atau bentuk maianan sesuai dengan tema pembelajaran.

3. Penggunaan Media Papan Planel dalam peningkatan pemahaman huruf hijaiyah bagi siswa PAUD putra bhakti kedung mutih demak Tahun Pelajaran 2014/2015. Disusun oleh Azizah. Dalam skripsi ini mendeskripsikan bahwa mengefektifkan pembelajaran huruf hijaiyah dibutuhkan media yang dapat membantu memperjelas dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Dan supaya pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan salah satunya dengan menggunakan media papan planel.<sup>31</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Azizah memiliki perbedaan dengan peneliti namun juga memiliki tujuan yang sama yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan perkembangan dalam pendidikan agama Islam. Sedangkan titik perbedaannya adalah penelitian Azizah menggunakan media papan planel. Selain itu penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu dengan menggunakan media lego yaitu dengan cara menyusun

---

<sup>30</sup> Fuad Teguh Nugroho, *“Efektivitas Penggunaan Media Pendidikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 2 Kudus tahun pelajaran 2013/2014”* Skripsi Prodi PAI STAIN KUDUS.

<sup>31</sup> Azizah, *“Penggunaan Media Papan Planel dalam peningkatan pemahaman huruf hijaiyah bagi siswa PAUD Putra Bhakti Kedung Demak Tahun Pelajaran 2014/2015”* Skripsi Prodi PAI STAIN KUDUS 2015.



kepingan lego menjadi bentuk bangunan atau bentuk maianan sesuai dengan tema pembelajaran.

### C. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula. Media membangkitkan keinginan dan minat baru, media membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar lebih optimal, media memberikan pengalaman yang menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi atau isi pelajaran semakin jelas dan dengan mudah dapat dikuasai dari proses pembelajaran di kelas untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal seorang pendidik harus mempunyai pengetahuan tentang pengelolaan media, tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai semua pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreativitas siswa hendaknya menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi semangat belajar. Aspek kemenarikan ini bisa dilakukan dengan dengan pemilihan materi dan dan desain pemilihan media. Berdasarkan jenis di atas, anak-anak yang duduk di bangku sekolah di mana kelak mereka akan terjun ke masyarakat. Di era globalisasi ini menuntut sumber daya manusia kita untuk bersaing sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga siswa dalam usia ini gemar membentuk kelompok bermain usia sebaya.

Model pengembangan media yang digunakan adalah model pengembangan edukatif yang berupa permainan. Permainan yang dapat dimodifikasikan dengan menambahkan gambar atau tulisan tetapi tetap menyajikan materi-materi pembelajaran di dalamnya serta mudah dimainkan oleh peserta didik atau siswa kanak-kanak baik secara individu maupun secara kelompok kemampuan berkomunikasi seseorang secara tulis maupun lisan.

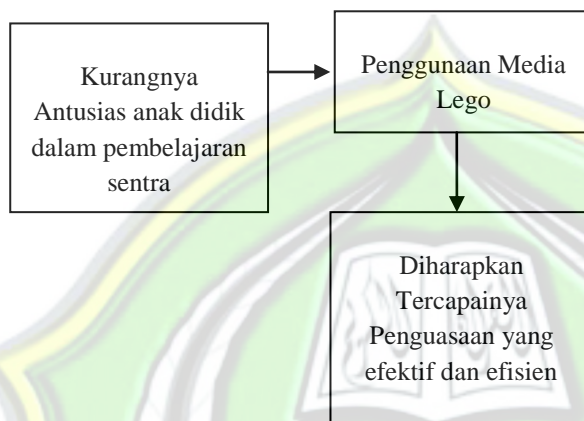
Pemilihan Alat Permainan Edukatif (APE) di desain untuk kepentingan pendidikan yaitu supaya mengoptimalkan potensi kemanusiaan peserta didik. Oleh karena itu, tidak boleh memilih alat permainan edukatif secara sembarangan. Alat permainan edukatif bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak salah satunya adalah mengembangkan gerak motorik halus anak.

Minat anak pada kepingan-kepingan lego untuk disusun menjadi bangunan merupakan unsur penting dalam kegiatan bermain. Mula-mula anak mengumpulkan berbagai kepingan tanpa mengetahui tujuan pembentukannya. Kemudian timbul keinginan untuk menyusunnya sebagai salah satu bangunan atau bentuk mainanan yang sudah dikenalnya. Keberhasilannya menyusun atau membangun sesuatu akan menambahkan rasa puas pada dirinya.

Melalui permainan Lego anak dapat melatih keterampilan motorik halusnya, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan. Bermain konstruktif juga menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya untuk menjadi sebuah karya nyata. Gerakan motorik halus pada anak berkaitan dengan kegiatan meletakkan, atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Walaupun demikian, anak usia ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan.

Dalam pembelajaran sentra agama yang berisi tentang berbagai kegiatan untuk menanamkan nilai-nilai agama, keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang maha Esa. Dalam sentra agama bertujuan untuk mengembangkan kemampuan beragama pada anak sejak dini dan membentuk pribadi yang cerdas berperilaku sesuai dengan norma-norma agama. Dalam sentra ini anak melakukan kegiatan bermain untuk mengenal agama, diantaranya adalah bermain permainan lego misalnya anak membuat atau menyusun bentuk bangunan masjid, madrasah atau mushola. Tidak hanya membuat atau menyusun bangunan dalam permainan ini anak juga bisa menyusun kepingan puzzle yang berisi tentang tulisan huruf hijaiyah atau

yang lainnya yang berkaitan tentang agama. Dalam pembelajaran yang menggunakan permainan lego konstruktif dalam penyusunan atau membentuk suatu bangunan masjid ataupun menyusun *puzzle* maka akan sangat membantu dalam perkembangan motorik halus anak. Secara langsung bisa peneliti gambarkan dengan skema sebagai berikut :



Gb : 2.1

**Keterangan:**

Media merupakan suatu pengukur pesan untuk merangsang pikiran. Media berfungsi untuk mempertinggi daya serap anak terhadap materi pembelajaran. Lego adalah permainan bongkar pasang yang dapat merangsang kreativitas serta imajinasi anak, sehingga diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil dalam pembelajaran.