

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak dalam bermacam-macam umur dengan bermacam perilakunya umumnya menarik atensi orang berusia. Dunia anak merupakan dunia yang penuh dengan canda tawa serta kegembiraan sehingga orang berusia hendak turut terhibur dengan cuma memandang tingkah polah mereka.

Pada kehidupan tiap hari, bermacam tingkatan umur anak bisa kita lihat. Terdapat balita, batita, bayi, anak umur TK, hingga anak umur Sekolah Dasar. Seluruh jenis usia anak tersebut dikelompokkan selaku fase anak umur dini.¹

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Ia mau mengenali seluruh suatu yang terdapat di sekitarnya. Pada masa balita, ketertarikan ini ditunjukkan dengan mencapai serta memasukkan barang yang terletak dalam jangkauannya ke dalam mulut. Tidak hanya kerap memecahkan pasang seluruh suatu buat penuhi rasa mau tahunya, anak pula mulai bahagia bertanya walaupun dengan bahasa yang masih sangat simpel. Selaku pendidik, kita butuh memfasilitasi anak tersebut dengan sediakan bermacam barang ataupun tiruannya buat di bongkar pasang oleh anak, serta melayani persoalan anak dengan jawaban yang bijak serta komprehensif, tidak asal menanggapi.²

Anak umur dini belajar dalam suasana yang utuh serta terpaut dengan kehidupan mereka tiap hari. Oleh sebab itu, guru butuh memakai sumber belajar yang relevan dengan ciri serta kebutuhan tersebut.

Perlunya sumber energi yang nyata serta jika bisa jadi apalagi yang sesungguhnya disesuaikan dengan sesi pertumbuhan anak umur dini yang masih terletak pada sesi pembedahan konkret. Penyajian sumber belajar yang nyata serta simpel sangat menolong pengembangan keahlian berpikir anak. Dengan metode tersebut, anak diberi peluang buat belajar cocok dengan taraf kemampuannya.³

¹ Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 1.3.

² Siti Aisyah, dkk., *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 1.4.

³ Badru Zaman, dkk., *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas terbuka, 2005), 27.

Sesuatu aktivitas yang sangat digemari oleh anak TK yakni aktivitas bermain. Walaupun aktivitas ini bisa dicoba tanpa memakai perlengkapan game, namun hamper seluruh aktivitas bermain malah memakai perlengkapan game. Perlengkapan game yang digunakan terdapat yang terbuat spesial buat aktivitas bermain, semacam boneka, mobil- mobilan, serta lain- lain yang dijual di took- toko mainan. Terdapat pula yang terbuat sendiri dari bahan- bahan di dekat area anak, semacam mainan dari kulit jeruk, botol sisa, serta benda- benda yang lain.⁴

Bermain ialah suatu pendekatan yang melakukan aktivitas pendidikan pada anak umur TK serta RA. Upaya- upaya pembelajaran yang diberikan oleh guru sebaiknya dicoba dalam suasana yang mengasyikkan dengan memakai strategi, tata cara, modul/ bahan ajar serta media yang menarik dan gampang diiringi oleh anak. Lewat bermain anak diajak buat bereksplorasi, menciptakan serta menggunakan objek- objek yang dekat dengan anak sehingga pendidikan jadi bermakna untuk anak. Bermain untuk anak ialah proses kreatif buat buat bereksplorasi, bisa menekuni keahlian yang baru serta bisa memakai simbol buat menggambarkan dunianya. Kala bermain mereka membangun penafsiran berkaitan dengan pengalamannya. Guru memiliki kedudukan yang sangat berarti dalam meningkatkan bermain anak.⁵

Pendidik wajib paham dengan baik modul yang hendak diajarkan, baik uraian detailnya ataupun aplikasinya. Perihal ini sangat dibutuhkan dalam menguraikan ilmu pengetahuan, uraian, keterampilan- keterampilan serta apa saja yang wajib di informasikan kepada anak didiknya dalam wujud komponen- komponen ataupun data yang sesungguhnya dalam bidang ilmu yang bersangkutan. Berikutnya pendidik dituntut wajib menyusun komponen tersebut secara baik serta sistematis sampai gampang dimengerti serta diterima oleh anak didiknya.⁶

Proses belajar mengajar tidak hendak sukses dengan maksimal apabila sesuatu sekolah tidak sediakan fasilitas yang mencukupi bila diingat kalau anak belajar dengan memakai panca indranya. Lewat aktivitas bermain, seluruh panca indra

⁴ Badru Zaman, dkk., *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas terbuka, 2005), 6.3.

⁵ Yuliana Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 10.24.

⁶ Mustaqim, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Pustaka Pelajar, 2001), 96-97.

anak bisa berperan sehingga hendak berikan rangsangan pada keahlian panca indranya.⁷ Dalam Al-qur'an ada dijelaskan ayat-ayat yang ada untuk hal batapa baiknya sarana dalam proses belajar mengajar. Allah menciptakan sesuatu hal pasti ada manfaatnya walaupun itu hanya hewan yang dijelaskan dalam Al-qur'an juga bisa dijadikan alat untuk hal pendidikan. Sebagaimana difirman Allah dalam Al-qur'an Nya surat Alnahl ayat 68-69:

وَأَوْحَىٰ رَبُّكَ إِلَى النَّحْلِ أَنِ اتَّخِذِي مِنَ الْجِبَالِ بُيُوتًا وَمِنَ الشَّجَرِ وَمِمَّا يَعْرِشُونَ ﴿٦٨﴾ ثُمَّ كُلِي مِن كُلِّ الثَّمَرَاتِ فَاسْلُكِي سُبُلَ رَبِّكِ ذُلُلًا ۚ تَخْرُجُ مِنْ بُطُونِهَا شَرَابٌ مُّخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ فِيهِ شِفَاءٌ لِلنَّاسِ ۚ إِنَّ فِي ذَٰلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٦٩﴾

Artinya : “Dan Tuhanmu mewahyukan kepada lebah : buatlah sarang-sarang dibukit-bukit, di pohon-pohon kayu, dan di tempat-tempat yang dibuat manusia, kemudian makanlah dari tiap-tiap (macam) buah-buahan dan tempuhlah jalan Tuhanmu yang telah dimudahkan (bagimu). Dari perut lebah itu keluar minuman (madu) yang bermacam-macam warnanya, didalamnya terdapat obat yang menyembuhkan bagi manusia. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kebesaran Tuhan) bagi orang-orang yang memikirkan.” (Q.S Alnahl: 68-69)⁸

Buat bermain anak membutuhkan perlengkapan bermain. Pada dikala bermain hendak terjalin bermacam eksplorasi, temuan, penciptaan, pertumbuhan energi pikir, pertumbuhan bahasa, pertumbuhan motorik halus ataupun agresif, kerutinan berbagi, bermain bersama, berimajinasi, serta kreativitas

⁷ Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 8.3.

⁸ Al-Qur'an, an-Nahl ayat 68-69, *al-Qur'anul Karim Tafsir Perkata Tajwid Kode*, (Depok: PT. Insan Media Pustaka, 2013), 273.

sehingga pendidik bisa memandang tingkatan pertumbuhan yang telah dicapai pada dikala anak bermain dengan pemei.⁹

Tiap proses, pendidik masih senantiasa mempunyai posisi yang memastikan keberhasilan sesuatu pendidikan, sebab guna utama guru merupakan merancang, mengelola, serta mengevaluasi pendidikan. Disamping itu pula pendidik bertugas alihkan seperangkat pengetahuan yang terorganisasikan sehingga pengetahuan itu jadi bagian dari sistem pengetahuan anak. Dengan demikian pengembangan media yang ditunjukkan buat meningkatkan keahlian anak pula membutuhakn keahlian seseorang pendidik dalam meningkatkan sesuatu media pendidikan.¹⁰

Salah satu aspek pertumbuhan yang menemukan stimulasi serta atensi spesial di PAUD ialah aspek pertumbuhan kognitif. Pertumbuhan kognitif merupakan seluruh proses psikologis yang berkaitan dengan gimana orang menekuni serta memikirkan lingkunganya. Aspek pertumbuhan kognitif sangat berarti dibesarkan pada Halaman Kanak- kanak dengan bertujuan meningkatkan keahlian daya fikir anak dalam mencari jalan-jalan pemecahan permasalahan serta meningkatkan keahlian logika matematika. Keahlian logika matematika ialah keahlian memahami angka dengan baik serta melaksanakan penalaran dengan baik serta benar.¹¹

Kasus yang timbul manakala pendidik menginstruksikan pada anak membuat dan menunjukan pelambangan bilangan 1- 10 secara mengacak di papan tulis dapan kelas, mereka masih nampak bimbang serta belum bisa menghafalkanya pelambang bilangan dengan baik. Anak sanggup melafalkan bilangan 1- 10 secara urut serta benar, tetapi anak belum sanggup membedakan wujud dari lambang bilangan 1- 10 dengan baik. banyaknya anak masih susah membedakan wujud lambang bilangan 1- 10. Anak cuma menghafal urutan bilangan tanpa stimulasi pengenalan wujud dari lambang bilangan secara konkrit. Pada dikala guru memohon anak menggambar sebagian barang dengan jumlah antara 1- 10, setelah itu anak dimohon menuliskan pelambang bilangannya, mereka masih belum dapat melaksanakannya

⁹ Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 8.3.

¹⁰ Yuliana Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 8.2.

¹¹ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Banten: Universitas Terbuka, 2012), 3.3.

dengan baik. Sehingga kala pendidikan memahami lambang bilangan hendak berlangsung lumayan lama. Tidak cuma itu, anak pula masih nampak kebimbangan kala menghubungkan jumlah barang dengan lambang bilangannya.

Informasi yang diperoleh di lapangan, guru tidak sering menggunakan media pendidikan yang berbentuk APE secara optimal. Keadaan ini diakibatkan oleh realitas jika tugas yang diemban oleh pendidik selaku perancang pendidikan merupakan sangat rumit, sebab berhadapan dengan 2 keadaan di luar kendalinya, ialah cakupan isi pendidikan yang telah diresmikan bersumber pada tujuan yang mau dicapai serta serangkaian keahlian anak yang berbeda satu sama lain. Perihal tersebut menyebabkan anak kurang tertarik dengan proses belajar memahami lambang bilangan yang memakai tata cara klasikal (*teacher centered*) dimana guru masih mendominasi pendidikan sehingga peluang anak buat aktif pula kurang.¹²

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong untuk menciptakan dan memanfaatkan alat permainan edukatif(APE) papan angka yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul penelitian **“Studi Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif(APE) Papan Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021”**.

B. Fokus Penelitian

Penelitian yang berjudul “Studi Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021” mempunyai fokus penelitian yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan hasil penelitian. Perencanaan dalam penelitian ini yaitu menyiapkan APE papan angka yang terbuat dari papan dan busa hati yang dikreasikan oleh pendidik di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus. Pelaksanaan yaitu belajar mengenal lambang bilangan menggunakan APE papan angka yang telah dibuat oleh pendidik di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus. Hasil dari penelitian

¹² Observasi peneliti di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus kelompok A hari Selasa tanggal 22 Juli 2020 pukul 08.30 WIB.

ini adalah anak tertarik belajar lambang bilangan melalui APE papan angka dan hasilnya APE papan angka tersebut mampu menumbuhkan kemampuan dalam pengenalan lambang bilangan peserta didik di RA Arrohman Gebog Kudus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka pertanyaan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan dalam menyiapkan Alat Permainan Edukatif(APE) papan angka di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana pelaksanaan Alat Permainan Edukatif(APE) papan angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021?
3. Bagaimana hasil dari Alat Permainan Edukatif(APE) papan angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan dalam menyiapkan Alat Permainan Edukatif (APE) papan angka di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) papan angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui hasil dari Alat Permainan Edukatif (APE) papan angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini kelompok B di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk meningkatkan ilmu Pembelajaran Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dalam bidang kognitif memakai lambang

bilangan buat menghitung di RA Arrohman Gondosari Gebog Kudus.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga dan Pengelola

Hasil riset ini di harapkan bisa di peruntukan koleksi teks sehingga bisa jadi rujukan ataupun acuan guru dalam meningkatkan hasil serta proses belajar anak dan memperkaya pengetahuan yang berkaitan dengan pertumbuhan kognitif anak lewat Perlengkapan Game edukatif(APE) papan angka guna tingkatan keahlian memahami lambang bilangan.

b. Bagi Guru

Hasil riset ini di harapkan selaku bahan masukan pada guru buat bisa menggunakan perlengkapan game edukatif(APE) guna tingkatan keahlian memahami lambang bilangan.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran mengenai riset yang dicoba hingga disusunlah sistematika penyusunan yang berisi data menimpa modul serta hal- hal yang dibahas dalam masing-masing bab. Ada pula proposal riset ini dipecah jadi 3 bagian dengan sistematika selaku berikut:

BAB I Pendahuluan memuat latar balik permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan riset, khasiat riset serta sistematika penyusunan. Latar balik permasalahan berisi penjelasan tentang hal- hal yang melatarbelakangi timbulnya permasalahan riset. Hingga dari itu, dalam penyusunan latar balik permasalahan berisi argumentasi logis mengapa permasalahan itu berarti untuk diteliti.

BAB II Kajian Teori berperan selaku bekal untuk menguasai konteks sosial secara lebih luas serta mendalam. Kajian teori muat deskripsi teori yang berisikan konsep serta teori tentang variabel riset. Riset ini berkaitan dengan Perlengkapan Game Edukatif(APE) papan angka, serta keahlian memahami lambang bilangan anak umur dini.

BAB III Tata cara Riset berisi tentang tipe riset serta pendekatan riset, setting riset, subjek riset, sumber informasi, metode pengumpulan informasi, pengujian keabsahan informasi serta metode analisis informasi.

BAB IV Hasil riset serta ulasan berisi tentang cerminan objek riset, deskripsi informasi riset, serta analisis informasi riset.

BAB V Penutup berisi tentang simpulan serta saran-saran..

