

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang dilaksanakan oleh seseorang atau sekelompok atau suatu lembaga untuk membantu sekelompok orang tersebut menggapai tujuan pembelajaran. Pendidikan dalam hidup dan kehidupan manusia telah menjadikan salah satu kebutuhan pokok manusia yang sangat penting, manusia yang tak berpendidikan bagaikan makhluk yang raganya saja seperti manusia, beberapa ajaran agama juga mewajibkan manusia untuk mengecap pendidikan setinggi-tingginya.¹

Pembelajaran serta pendidikan ialah hal yang tidak bisa terpisah satu dengan satunya karena pendidikan itu pasti melewati suatu pembelajaran sedangkan pembelajaran itu adalah sebuah pendidikan. Proses pembelajaran itu mengandung dua aktifitas yaitu belajar dan mengajar. Belajar adalah suatu usaha untuk merubah tingkah laku anak menjadi kepribadian yang lebih baik sedangkan mengajar adalah suatu kegiatan untuk menanamkan pengetahuan kepada murid. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, sarana, peralatan serta prosedur yang silih pengaruhi menggapai tujuan pendidikan.² Dalam proses belajar mengajar kehadiran guru sangatlah memegang peranan penting karena guru diibaratkan selaku sutradara sekaligus aktor yang maksudnya pada gurulah tugas serta tanggung jawab merancang serta melakukan pengajaran di sekolah.

Sebagaimana dengan firman Allah tentang perintah belajar mengajar yang dikemukakan dalam Q.S. al-'Alaq ayat 1-5:

¹ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung, Alfabeta, 2011, 53

² Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung, Alfabeta, 2011, 55

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾
 أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ
 مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : “Bacalah dengan(menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah(2) Bacalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah(3)Yang mengajar (manusia) dengan perantara qalam(4) Dia mengajar kepada siapa yang tidak diketahuinya (5)”. (Q.S.Al Baqarah 1-5)

Dalam suatu lingkup pembelajaran pastilah dibutuhkan suatu metode yang akan sangat menunjang keberhasilan dari pembelajaran tersebut sesuai dengan perkembangan anak, karena metode pembelajaran adalah kunci utama dalam keberhasilan pendidik. Akan tetapi dalam pembelajaran tidak semua metode dapat diaplikasikan oleh pendidik, karena sebagai pendidik juga akan terlebih dahulu mempertimbangkan metode apa yang efektif yang akan digunakan pendidik untuk menyampaikan materi kepada anak didiknya apalagi dalam pendidikan anak usia dini. Salah satu dari metode pembelajaran yang sangat efektif untuk anak usia dini adalah metode *education games* dimana pada metode tersebut cara penyampaian materi identik dengan suatu permainan tapi mendidik karena anak usia dini suka dengan bermain dan permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembarakan. Dengan bermain anak semata menikmati aktivitasnya tanpa beban dan target yang harus dicapai melalui permainan.

Anak usia dini merupakan awal pembelajaran saat sebelum masuk ke jenjang pembelajaran dasar yang ialah sesuatu upaya pembinaan ataupun pembelajaran yang diperuntukan buat anak dari semenjak lahir hingga dengan umur 6 tahun yang dicoba lewat pemberian rangsangan pembelajaran buat menolong perkembangan serta pertumbuhan jasmani supaya anak

mempunyai kesiapan dalam merambah pembelajaran selanjutnya.³

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan peletak dasar awal serta utama dalam pengembangan individu anak, baik berkaitan dengan kepribadian, keahlian raga, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, ataupun kemandirian serta panca indra.⁴

Pendidikan anak usia dini menduduki peranan yang sangat penting karena merupakan fondasi dasar bagi kepribadian anak yang akan menentukan masa depan anak, bagaimana anak bisa menghadapi permasalahan kehidupan dimasa depan itu sangat ditentukan oleh pengalaman pendidikan pada saat usia dini.⁵ Pendidikan anak usia dini menduduki peranan yang sangat penting karena merupakan fondasi dasar bagi kepribadian anak yang akan menentukan masa depan anak, bagaimana anak bisa menghadapi permasalahan kehidupan dimasa depan itu sangat ditentukan oleh pengalaman pendidikan pada saat usia dini.

Masa anak usia dini merupakan masa masa dimana otak anak hadapi pertumbuhan yang sangat kilat sepanjang hidupnya. Perihal ini berlangsung pada dikala anak berumur nol hingga 6 tahun. Tetapi terdapat masa masa yang sangat sangat memastikan pertumbuhan otak anak yang sangat kilat ialah antara usia nol hingga 4 tahun. Ada pula pembelajaran yang diperuntukan kepada anak umur dini itu meliputi 6 aspek pertumbuhan antara lain merupakan aspek nilai agama serta moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, raga motorik, serta seni. Salah satu metode buat meningkatkan aspek pertumbuhan pada anak umur dini merupakan dengan metode belajar sembari bermain, sebab anak umur dini itu identik dengan bermain serta game.⁶

Permainan sesuatu kegiatan yang memiliki tujuan buat mendapatkan keahlian tertentu dengan metode yang

³ Hasyim, Sukarno, 2015, “*Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Persepektif Islam*”, Jurnal Lentera, Volume 1, Nomor 2, <http://www.neliti.com>, 24 Juli 2020 pukul 21.05 WIB

⁴ Hasyim, Sukarno, 2015, “*Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Persepektif Islam*”, Jurnal Lentera, Volume 1, Nomor 2, <http://www.neliti.com>, 24 Juli 2020 pukul 21.05 WIB

⁵ Hasyim, Sukarno, 2015, “*Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Persepektif Islam*”, Jurnal Lentera, Volume 1, Nomor 2, <http://www.neliti.com>, 24 Juli 2020 pukul 21.05 WIB

⁶ MuhFauziddin, 2018, “*Useful Of Clap Hand Games For Optimize Cogtivate Aspect In Early Childhood Education*”, Jurnal Obsesi, VOLUME 2 Issue 2, <http://obsesi.or.id>, 25 Juli 2020 pukul 19.18 Wib

menggembirakan. Terlebih untuk anak umur dini yang dimana bermain itu mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pertumbuhan anak. Anak tidak hirau apakah keadaan raga serta psikis bagus ataupun tidak, seluruhnya hendak dicoba dengan bahagia.⁷ Sepanjang pertumbuhannya atensi serta game anak hendak senantiasa terpaut dengan pertumbuhan kemampuannya. Tetapi, sehabis koordinasi dasar ialah kaki serta tangan telah mulai tumbuh, hingga anak telah mulai sanggup merancang alternative perbuatan yang lain. Cakupan kemampuannya jadi sangat luas serta pula jadi terus menjadi lingkungan. Terus menjadi waktu lalu, penyaluran opsi melatih kemampuan pula dipengaruhi oleh peluang serta kesempatan yang diperolehnya dari lingkungannya, yang berpadu jadi hasil pengalamannya. Bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang sekaligus menjadi suatu proses yang terjadi secara terus menerus dalam kehidupan dan mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum, membantu anak dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya . Sedangkan Bermain adalah salah satu stimulasi yang tepat bagi anak untuk merangsang daya pikir anak untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, dan fisiknya. Dewasa ini ada banyak ragam alat permainan yang berkembang dari waktu ke waktu. Mulai dari permainan tradisional hingga modern. Ada beberapa jenis permainan yang bersifat membentuk ketrampilan dan kreatifitas anak seperti permainan menyusun puzzel, membuat origami.

Semakin canggihnya teknologi yang berkembang sekarang ini membawa dampak buruk terhadap perkembangan anak dan mengganggu pembelajaran anak, ada anak yang malas karena dia lebih nyaman bermain gadget dari pada belajar. Sebagaimana observasi awal yang penulis lakukan di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara menunjukkan bahwa pembelajaran anak usia dini dikelompok A belum berjalan secara optimal, bahkan anak malas-malasan untuk belajar, anak mulai jenuh dengan pembelajaran secara klasikal, anak lebih senang bermain dari pada disuruh mengerjakan lembar tugas dari guru. Sebagai upaya dalam mengefektifkan

⁷ MuhFauziddin, 2018, *Useful Of Clap Hand Games For Optimalize Cogtivate Aspect In Early Childhood Education*, Jurnal Obsesi, Vollume 2 Issue 2, <http://obsesi.or.id>, 25 Juli 2020 pukul 19.18 Wib

pembelajaran pada anak usia dini di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara yakni guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *Education Games* atau metode bermain sembari belajar, anak diajak belajar dengan permainan-permainan yang mendidik dengan tujuan agar pembelajaran membuat nyaman dan menyenangkan bagi anak agar aspek-aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan maksimal.⁸

Berdasarkan uraian tersebut, penulis sangat tertarik untuk meneliti serta mengkaji lebih dalam tentang permasalahan tersebut yang selanjutnya penulis tuangkan dalam bentuk proposal skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Education Games* Pada Anak Usia Dini di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan diatas, maka penulis akan menjelaskan fokus penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penerapan metode pembelajaran *education games* pada anak usia dini di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021
2. Kendala-kendala dan solusi terhadap penerapan metode pembelajaran *education games* pada anak usia dini di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode pembelajaran *education games* di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Apa sajakah kendala-kendala dan solusi dalam implementasi metode pembelajaran *education games* di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021 ?

⁸ Observasi lapangan oleh penulis, 25 februari 2021, Observasi I

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menguraikan implementasi metode pembelajaran *education games* di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara
2. Untuk mengetahui kendala-kendala dan solusi dalam implementasi metode pembelajaran *education games* di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Membagikan ilmu pengetahuan di bidang pembelajaran.
 - b. Untuk lembaga pembelajaran, hasil riset ini diharapkan bisa berguna selaku bahan pertimbangan buat mengambil langkah langkah guna tingkatkan mutu pendidikan di RA.
 - c. Untuk warga, bisa membagikan pertumbuhan pembelajaran yang lebih maju.
2. Manfaat Praktis
 - a. Membagikan masukan kepada pendidik ataupun guru RA terpaut dengan tata cara *education games* permainan dalam pendidikan anak umur dini.
 - b. Selaku bahan pemikiran untuk lembaga khasiat tata cara *education* permainan dalam proses pendidikan anak umur dini.
 - c. Untuk periset bisa membagikan bonus pengetahuan serta bisa mempraktikkan tata cara pendidikan *education games* permainan pada anak umur dini.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah penelaahan dan pemahaman serta agar tidak terjadi penyimpangan dari permasalahan, maka dibuat sistematika kerangka skripsi sebagai berikut

1. Bagian Muka

Pada bagian ini akan dimuat beberapa halaman, diantaranya adalah halaman persembahan, halaman motto, halaman pengesahan, halaman nota pembimbing, kata pengantar, daftar isi dan daftar tabel.
2. Bagian Isi

Pada bagian ini akan penulis muat tiga bab, yaitu:

BAB I: Pendahuluan berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika penulisan skripsi

BAB II: Kerangka teori berisi tentang: pertama: Anak Usia Dini, meliputi: pengertian anak usia dini, tujuan pendidikan anak usia dini, Satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini. Kedua: Metode pembelajaran yang meliputi: Pengertian metode pembelajaran, ciri-ciri pembelajaran dan metode pembelajaran, prinsip-prinsip metode pembelajaran, dan factor-faktor yang mempengaruhi dalam pemilihan metode pembelajaran. Ketiga: *Education Games* yang meliputi: pengertian metode *Education Games*, tujuan *Education Games*, dan fungsi *Education Games*.

BAB III: Metode penelitian yang terdiri dari: pertama: Kajian Teori, kedua: Penelitian Terdahulu, ketiga: Kerangka Berfikir.

BAB IV: Analisis Penerapan Metode pembelajaran *Education Games* pada anak usia dini kelompok A di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara T.A. 2020/2021. Bab ini berisi analisis dari hasil penelitian yang terdiri dari: pertama, analisis implementasi metode pembelajaran *Education Games* pada anak usia dini kelompok A di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara. Kedua, analisis kendala-kendala dan solusi dari penerapan metode pembelajaran *Education Games* pada anak usia dini kelompok A di RA Miftahul Huda Raguklampitan Batealit Jepara.

BAB V: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan, saran, dan penutup.

BAGIAN AKHIR

Bagian ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran