

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang Pendidikan sebelumpendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun¹. Usia dini adalah sebuah fase pendidik yang tidak terlepas dari bermain dengan alat permainan. Sebagai sebuah lembaga pendidikan tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas.² Serta Pendidikan yang berakter merupakan suatu system penanaman nilai-nilai karrakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan Pendidikan karakter sangat baik di terapkan terutama bagi pebelajaran anak usia dini.³

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidkan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

¹ Syafri, Fatrica. "Pendidikan anak usia dini menurut Maria Montessori." *Jurnal Insan Cendikia* (2016).hal 5

² nurani yuliani. "*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*"(Mastergrafis: Mastergrafis, 2019).hal 22

³ Bahri Husnul "Pendidikan islam anak usia dini peletakkan dasar Pendidikan karakter,(bengkulu:CV.zigie utama,2019),hal.21

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah (*Golden age*). Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirin. anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak.

Adapun ide-ide rasionaltas(teori) dalam penelitaian⁴ ini berupa Indikator yang ingin dicapai dalam pengembangan kognitif anak usia dini di TK negeri 15 Bengkulu seletan pada usia 4-5 tahun yaitu, sebagai berikut:

- a. Mengurut-urutkan (membuat urutan) sesuatu, dari yang paling kecil, agak besar, hingga yang paling besar, atau sebaliknya.

⁴ purnama sigit."Pemikiran 8 Praktik Pendidikan Islam Anak Usia Dini" (perkumpulan pendidikan islam anak usia dini jalan marsda adisucipto,keluarahan catur tunggal,kecamatan depok,kabupaten sleman,daera istimewa yogyakarta: pendidikan islam anak usia dini, 2021)hal 23.

- b. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak. Misalnya; Menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll
- c. Menyebutkan konsep mengenal huruf dan angka menggunakan alat permainan edukatif

Ide-ide idelitas(dilapangan) dalam penelitian ini berupa Indikator yang ingin dicapai terhadap pengembangan Bahasa anak usia dini di TK negeri 15 Bengkulu setelan pada usia 4-5 tahun yaitu, sebagai berikut:

- a. Mengulang kata yang dingat sebelum memulai permainan
- b. Mengingat bentuk pada huruf dan angka Belajar

Menyusun basisan sebelum bermain

Serta melihat cara anak dalam pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif tersebut dengan cara mengajak anak melakukan permain tersebut sambil bertanya dengan guru-guru tentang cara bermainnya. Apa sudah menarik.

Anak usia dini dapat memberikan contoh luar biasa bagaimana anak anak memainkan peran aktif dalam pengembangan kognitif mereka sendiri, khususnya dalam

upaya memahami, menjelaskan, mengorganisasikan, memanipulasi, membangun, dan memprediksi. Anak-anak prasekolah mengalami kesulitan mengendalikan perhatian mereka sendiri dan fungsi memori, bingung dalam menampilkan diri, dangkal dengan realitas, dan fokus

pada satu aspek pengalaman pada suatu waktu. Anak-anak prasekolah cenderung membuat kesalahan lintas budaya yang sama karena kemampuan yang belum matang.

Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada tahapan praoperasional, yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan symbol simbol. Melalui kemampuan tersebut maka anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. ada sebuah ayat yang berkaitan dengan teori belajar tersebut, yakni dalam Surat An-Nahl ayat 125 sebagai berikut :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِلَا تِي هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.(Q.S. An Nahl: 125)

Maksud hikmah disini ialah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dengan yang bathil. Jadi seseorang yang sudah mempunyai kemampuan kognitif yang baik maka seseorang itu dapat membedakan yang baik dan yang buruk untuk dilakukan.

Perkembangan kognitif pada masa anak usia dini mampu berfikir dengan menggunakan simbol, berpikir masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berfikirnya masih terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu proses, bukan kepada prosesnya itu sendiri. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran.⁵

Berdasarkan uraian di atas anak usia dini sudah mampu berfikir dengan menggunakan simbol. Meskipun cara berfikir mereka masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat dan kaku, namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasikan sesuatu berdasarkan pemahaman yang masih sederhana.

Berdasarkan penelitian awal melalui observasi dengan informan, Terungkap bahwa proses pembelajaran

⁵ Ruswandi, "*Psikologi Pembelajaran*" (Bandung: CV. Cipta Pesona Sejahtera, 2013) hal. 30

di TK negeri 15 Bengkulu selatan menggunakan sistem permainan atau menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif yang digunakan untuk membantu anak dalam kemampuan mengenali dan mengingat huruf dan angka melalui permainan kincir angin huruf dan angka. sebagaimana yang tertera dalam kurikulum silabus yang dikembangkan dalam rencana kegiatan mingguan serta rencana kegiatan harian yang mengutamakan mutu agar mampu bersaing dan benar-benar siap untuk masuk pada pendidikan selanjutnya serta dapat membantu tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi dan bakat dimilikinya.⁶

Selain itu situasi dan kondisi sekolah juga sangat mempengaruhi proses pembelajaran di TK negeri 15 Bengkulu selatan , antara lain :

1. Situasi dan Kondisi Sekolah di desa selali

situasi dan kondisi lingkungan sekolah rapi bersih dan nyaman berada di lingkungan masyarakat desa selali Bengkulu selatan. Sekolah masuk gang 50 M , jauh dari keramaian jalan raya, sarana dan prasarana sudah lengkap, lokasi sekolah juga bersih dan kapasitas siswa sebanyak 40 orang. kamar mandi bersih dan ketersediaan air

⁶ Observasi awal yang di lakukan di TK Negeri 15 Bengkulu Selatan, pada 2 januari 2023, pukul 09:30

disekolah cukup. Meja kursi serta peralatan masih baru dan rapi.

2. Pengelolaan kelas

a) Penataan Tempat Duduk

Pola pengaturan tempat duduk di ruang belajar dikelas masing masing control A1, A2 experimen dan B1. Kegiatan belajar anak biasanya dilakukan mulai jam 07.30 WIB-11.00 WIB. Kegiatan belajar diawali dengan kegiatan pembuka, inti, makan, istirahat, lalu penutup. Dalam kegiatan inti anak melakukan kegiatan pembelajaran. Jika dalam setiap kelompok ada anak yang mengganggu maka posisi tempat duduk akan ditukar antara teman satu kelas.

b) Tata Ruang Kelas

Penataan ruang kelas dengan rapi dan bersih serta nyaman digunakan saat kegiatan pembelajaran anak yang dilakukan pihak sekolah dibantu oleh tenaga kebersihan sekolah. Penataan ini dimaksudkan untuk kenyamanan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan diruang kelas.

Pada kegiatan pembelajaran di kelas berdasarkan pengalaman sebagai guru yang mengajar di kelas tersebut mempunyai masalah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka Meningkatkan kemampuan

mengenal huruf dan angka adalah anak tidak bisa menyesuaikan dengan teman-teman yang baru, tidak menghargai orang tua, tidak percaya diri, tidak dapat memberi salam dengan baik, dan tidak mau bergaul. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran.⁷

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotong royongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif.

Alat Permainan Edukatif sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran, karena melalui bermain anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka. Hal tersebut didasarkan pada prinsip penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu belajar sambil bermain, melalui bermain itulah anak dapat

⁷ retno pudjiati, *'Bermain Bagi Aud Dan Alat Permainan Yang Sesuai Usia Anak'*, (bandung: 2011) hal 31.

menunjukkan berbagai potensi kemampuan dan bakat-bakatnya sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya .

Sesuai dengan uraian di atas maka perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengena huruf dan angka anak bukan hanya dengan belajar atau disiplin, tetapi guru yang mengajar di tk diharapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menggunakan alat permainan edukatif yang tepat untuk tercapainya tujuan atau kompetensi yang diharapkan dalam perencanaan yang telah ditetapkan.

Peran alat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar sangat penting karena media adalah sebagai penyampai pesan dari beberapa sumber kepada penerima pesan maka selayaknya jika guru memiliki gagasan dan kreativitas ketika akan melaksanakan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan keterampilan untuk menggunakan alat permainan edukatif yang ada Melalui penggunaan alat permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Adapun alasan dari memilih penelitian ini yaitu:

1. Pentingnya masalah penelitian diantaranya adalah masih bnyaknya yang belum mengenali huruf dan angka serta untuk melakuan proses pengingatan melalui alat permainan kincir angin huruf dan angka
2. Sangat menarik untuk di teliti lebih kerena dari opservasi awal banyak hal yang menari untuk di teliti seperti waktu penggunaan pemain tersebut yang tidak teraktur
3. Serta alat permainannya yang menarik untuk di teliti seperti dari bentuknya.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis memilih judul yaitu “ pengaruh alat permainan endukatif kincir angin terhadap kemampuan anak mengenal angka dan huruf “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang di paparkan diatas,dapat dirumuskan bahwa yang menjadi pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah apakah alat permainan edukatif kincir berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf dan angka di TK Negeri 15 Bengkulu Selatan.?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah di atas, yaitu untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif kincir angin terhadap kemampuan dalam mengenal huruf dan angka di TK Negeri 15 Bengkulu Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini memberi manfaat dalam memaksimalkan kegiatan belajar mengajar anak terhadap pengenalan huruf dan angka mutu pendidikan pada tingkat sekolah dasar, secara lebih rinci manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi peneliti
Dapat memperdalam pengetahuan pengalaman dan kemampuan mengembangkan potensi.
2. Bagi anak
Sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf dan angka anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif dan juga mengurangi kebosanan dalam mengikuti pelajaran dikelas.
3. Bagi guru
Dapat menjadi bahan acuan dan motifasi guru dalam rangka menyukseskan kegiatan pembelajaran yang dibuatnya dan juga meningkatkan profesinya, serta dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif.

4. Bagi kepala sekolah
Sebagai bahan masukan untuk dapat memperhatikan media yang mendukung proses belajar mengajar.
5. Bagi TK
Sebagai bahan masukan terutama dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan peningkatan mutu pendidikan di TK negeri 15 Bengkulu selatan

