

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat, sehingga masa ini disebut masa keemasan (*golden age*), atau suatu masa yang menjadi dasar dan memberi pengaruh besar terhadap kualitas perkembangan anak selanjutnya.² Pada masa *golden age* semua aspek perkembangan anak dapat dengan mudah distimulasi dan hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan dan perlindungan perlu dilakukan.³

Menurut Santrock bahwa anak pada masa usia dini merupakan momen penting dalam perkembangan otak, kecerdasan dan kemampuan belajar anak yang signifikan.⁴ Anak usia dini sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya untuk dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Pemberian stimulasi-stimulasi pada anak usia dini akan menentukan kualitas perkembangan anak selanjutnya. Pemberian stimulasi-stimulasi yang baik, anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang baik. Apabila anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang baik, maka kelak anak akan

² Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 63.

³ Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 1-2.

⁴ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm. 26.

mudah dalam menghadapi kehidupan selanjutnya. Maka, pemberian stimulasi-stimulasi pada anak usia dini sangat dianjurkan, terutama bagi orang terdekat di sekitar anak. Stimulasi-stimulasi bagi anak usia dini dapat diperoleh dari mana saja, bisa dari orang tua, keluarga, dan lembaga pendidikan. Salah satu lembaga pendidikan yang dapat memberikan layanan berupa stimulasi dan pembinaan pada anak usia dini berada dalam jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).⁵

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut.⁶ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada pendidikan formal meliputi Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau lembaga lain yang sederajat. PAUD jalur nonformal meliputi Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau lembaga lain yang sederajat. PAUD jalur informal meliputi pendidikan dalam keluarga atau yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya menyenangkan dan tidak membosankan. Banyak orang tua dan guru berlomba dengan waktu untuk

⁵ Bambang Hartoyo, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (BPPLSP Regional III Jawa Tengah : Materi Tutor dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini, 2004), hlm. 3.

⁶ Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 1.

memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan atau pembelajaran akademik. Hampir keseluruhan waktu belajar anak dilakukan melalui kegiatan akademik. Anak duduk diam di kursi masing-masing untuk mendengarkan, menulis atau mengerjakan lembar/buku kerja anak. Sedikit sekali kegiatan belajar dilakukan dalam bentuk bermain. Akibatnya, kebutuhan dasar bermain yang berkaitan dengan kegiatan perkembangan emosi, sosial, bahasa, dan seni belum maksimal terpenuhi.⁷

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak (Gordon & Browne, 1985). Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada cara daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut (Dworetzky, 1990). Menurut Dearden (Hetherington & Parke, 1999) bermain merupakan kegiatan yang tidak terlalu mengikat dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri, yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa (Hildebrand, 1996).⁸

Piaget menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain, semua

⁷ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 8.

⁸ Opih Rofiah Zainal dan Rita Rosmalia, *Metode dan Evaluasi Pengembangan Kognitif*, hlm. 5-6.

proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak. Vygotsky berpendapat bahwa kegiatan bermain secara langsung berperan dalam berbagai usaha pengembangan kognitif anak. Menurut Bruner bahwa bermain mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai masalah melalui penemuan.⁹

Menurut Al Ghazali bermain-main bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab, melarangnya bermain-main seraya memaksakan untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya.¹⁰

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, ialah aspek fisik, sosial emosional dan kognitif. Kegiatan bermain juga merupakan wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya.

Hasil observasi di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu Bojonegoro, tepatnya di kelas A (usia 4-5 tahun) telah ditemukan 7 anak dari 15 anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami huruf hijaiyyah. 7 anak tersebut masih kesulitan dalam menghafalkan bunyi dan tulisan hurufnya. Padahal kemampuan mengenal huruf hijaiyyah merupakan kemampuan dasar yang diperlukan untuk tahapan menghafal huruf hijaiyyah selanjutnya. Diperoleh

⁹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016), hlm. 87-88.

¹⁰ Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 1.

pula hasil wawancara kepada seorang guru di kelas tersebut (Nurul Hamidah, S.Pd.) bahwa kegiatan pembelajaran di kelas seringkali terjadi kendala pada anak-anak dalam memahami materi yang disampaikan gurunya. Hal ini dimungkinkan karena faktor usia anak yang masih terlalu dini serta kejenuhan yang dialami oleh anak-anak membuat mereka malas untuk belajar. Anak-anak merasa bosan belajar karena metode belajar yang digunakan kurang menarik. Anak cenderung banyak bermain dengan teman-temannya dibandingkan dengan mendengarkan gurunya, dan berlari-lari dengan temannya (24 November 2018, 08.00 WIB).

Huruf Hijaiyyah atau huruf Arab yaitu huruf yang dipergunakan dalam penulisan kitab suci Al-Quran.¹¹ Dalam pembelajaran huruf Arab memang tidak begitu mudah, apalagi untuk anak-anak. Juga banyak orang tua yang kesulitan memperkenalkan huruf hijaiyyah pada anak-anaknya. Bahkan, bukan tidak mungkin masih ada orang tua dari anak-anak tersebut yang tidak tahu banyak tentang huruf hijaiyyah. Dalam pengenalan huruf hijaiyyah kepada anak-anak ini harus dengan metode yang menarik perhatian.

Pengenalan huruf hijaiyyah pada anak usia dini sangatlah penting, karena merupakan landasan dalam membaca Al-Qur'an sebagai pedoman hidup umat Islam. Pada masa ini anak lebih mudah untuk memahami dan merekam sesuatu di otak atau memorinya, dibandingkan di usia tua atau dewasa. Pengenalan huruf hijaiyyah pada anak-anak memerlukan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, agar anak tidak merasa bosan sehingga anak tetap fokus pada

¹¹ KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

materi pembelajaran. Dengan demikian, suatu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.¹²

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Menciptakan manusia dari segumpal tanah. Bacalah, dan Tuhanmu maha pemurah. Yang mengajar menulis dengan kalam. Mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Qs. Al-Alaq 1-5).¹³ Ayat diatas merupakan wahyu pertama yang diturunkan Allah SWT kepada Muhammad SAW melalui malaikat Jibril. Garis besar dari ayat tersebut bahwa betapa pentingnya kemauan membaca dan menulis. Alangkah baiknya jika umat manusia selalu menyempatkan dirinya belajar.

Pentingnya arti bermain bagi anak mendorong peneliti untuk menciptakan sebuah alat permainan edukatif yang sederhana dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah. Menurut Suryadi (2007), bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang sengaja dirancang khusus sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.¹⁴ Anak usia dini membutuhkan permainan sebagai media pendidikan dalam proses pembelajaran. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiklah yang harus diutamakan. Lebih jelas lagi jika menyampaikan materi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain.¹⁵

¹² Murniningsih, *“Pengenalan Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini”*, 2012, hlm.1.

¹³ Qs.Al-‘alaq:1-5

¹⁴ Nila Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Karawang: Delacita, 2014), hlm. 3.

¹⁵ Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 4.

Permainan-permainan edukatif dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat, seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya.¹⁶

Burnett menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.¹⁷

Alat permainan edukatif bowling huruf hijaiyyah adalah suatu APE yang sederhana dan menarik. Bahan-bahannya bisa didapat dengan mudah karena dapat menggunakan bahan-bahan bekas di sekitar kita. Cara bermainnya mudah dipahami dan dilakukan oleh anak-anak. Selain untuk melatih ketepatan gerak, koordinasi mata-tangan, dan motorik kasar, APE ini juga mampu melatih anak untuk lebih mudah mengenal huruf hijaiyyah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu khususnya di kelas A (4-5 tahun). Dengan melalui APE Bowling Huruf Hijaiyyah ini diharapkan mampu membantu lebih meningkatnya semangat dan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyyah dengan baik dan benar. Dengan adanya APE ini semoga bisa menjadi

¹⁶ Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2009), hlm. 289.

¹⁷ Harun Rasyid dkk. "Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini", (Yogyakarta: Multi Pressindo. 2009), hlm. 241.

motivasi para pendidik PAUD khususnya dalam penciptaan APE sendiri dan pemanfaatan barang-barang bekas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah alat permainan edukatif bowling huruf hijaiyyah berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu Bojonegoro ?
2. Bagaimana perkembangan anak usia 4-5 tahun di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu Bojonegoro dalam mengenal huruf hijaiyyah setelah diterapkan alat permainan edukatif bowling huruf hijaiyyah ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian pengaruh alat permainan edukatif bowling huruf hijaiyyah terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyyah anak usia 4-5 tahun di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu Bojonegoro ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif bowling huruf hijaiyyah terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu Bojonegoro.

2. Untuk mengetahui perkembangan anak usia 4-5 tahun di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu Bojonegoro dalam mengenal huruf hijaiyyah setelah diterapkan alat permainan edukatif bowling huruf hijaiyyah.

D. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi para guru, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif bowling huruf hijaiyyah terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyyah di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu Bojonegoro.
2. Bagi lembaga RA. Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam peningkatan mutu proses pembelajaran di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu Bojonegoro.
3. Bagi IAI Sunan Giri Bojonegoro, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan, dapat dijadikan referensi, pertimbangan dan sumber informasi bagi mahasiswa.
4. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam penelitian ilmiah sebagai tambahan referensi dan bahan kajian yang dapat memberikan inspirasi sebagai pijakan pada penelitian kelak.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah di kemukakan serta tujuan penelitian yang ingin dicapai, hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Bahwa APE Bowling Huruf Hijaiyyah berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.

2. Hepotesis Nihil (H_o)

Bahwa APE Bowling Huruf Hijaiyyah tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Makmur Mayangrejo Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel tentang Alat Permainan Edukatif Bowling Huruf Hijaiyyah dan variabel tentang Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah.

1. Alat Permainan Edukatif Bowling Huruf Hijaiyyah

Variabel Alat Permainan Edukatif Bowling Huruf Hijaiyyah dalam penelitian ini diperlakukan sebagai variabel bebas (*independent*

variable). Sedang indikator yang digunakan adalah interaksi penggunaan Alat Permainan Edukatif Bowling Huruf Hijaiyyah.

2. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah

Variabel Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah dalam penelitian ini diperlakukan sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Sedang indikator yang digunakan adalah tingkat kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun.

G. Keaslian Penelitian

Dalam bagian ini, disajikan perbedaan dan persamaan antara kajian penelitian yang sedang dilaksanakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Orisinalitas penelitian atau keaslian peneliti diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan yang sama terhadap penelitian terdahulu. Maka, bagian ini akan dijelaskan melalui gambaran tabel agar lebih mudah untuk difahami.

Tabel 1.1

Keaslian Penelitian

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Disertasi, Eka Nur Rahmawati Kurnialita, 2013	Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan bowling, di kelompok A1 Tk An Nur II STAN Maguwoharjo Depok	Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan permainan bowling	Kualitatif	Hasil analisis bahwa kegiatan pembelajaran melalui permainan bowling mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya pada komponen

					koordinasi, ketepatan dan keseimbangan. n.
2.	Disertasi, Nur Handayani , 2014	Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah melalui media gambar, di Kelompok A siswa BA Aisyiyah Rejosari Bandongan	Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah dan media gambar	Kualitatif	Dengan menerapkan media gambar, kemampuan mengenal huruf hijaiyyah di Kelompok A siswa BA Aisyiyah Rejosari Bandongan telah meningkat dengan baik.

3.	Disertasi, Siti Rahmah, 2015	Alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran nilai-nilai agama dan moral, di Kelompok Bermain Al Hidayah Tinggarjaya Kecamatan Jatilawang	Alat permainan edukatif dan media pembelajaran nilai-nilai agama dan moral	Kualitatif	Hasil analisis bahwa pelaksanaan permainan edukatif sebagai media Pendidikan Agama Islam di Kelompok Bermain Al Hidayah Tinggarjaya Kecamatan Jatilawang secara umum sudah cukup baik dan sesuai dengan perkembangan anak
----	---------------------------------------	--	---	------------	--

					dengan cara yang mendidik dan menyenangk an
--	--	--	--	--	--

H. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengertian dalam judul penelitian ini, maka perlu ditegaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Adapun istilah yang perlu ditegaskan dalam judul penelitian ini, diantaranya :

1. Alat Permainan Edukatif

Menurut Suryadi alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.¹⁸

2. Bowling Huruf Hijaiyyah

Menurut Amirul Amin, bowling adalah sebuah cabang olahraga yang berupa permainan dengan menggelindingkan bola khusus untuk

¹⁸ Nila Kusumaningtyas, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Karawang: Delacita, 2014), hlm. 3.

merobohkan sejumlah gada pin yang berderet kemudian dapat tertata secara otomatis.¹⁹ Sedangkan bowling huruf hijaiyyah adalah suatu alat permainan edukatif bowling yang dimana pada setiap pin-nya terdapat simbol huruf-huruf hijaiyyah.

3. Huruf Hijaiyyah

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata *hijaiyyah* berarti sistem aksara Arab; abjad Arab. Kata *huruf* berasal dari bahasa Arab *harf* atau huruuf. Huruf Arab disebut juga huruf hijaiyyah. Huruf hijaiyyah disebut juga *alfabet Arab*. Huruf hijaiyyah berjumlah 28 huruf tunggal atau 30 jika memasukkan “lam alif” dan “hamzah” sebagai huruf yang berdiri sendiri. Orang yang pertama kali menyusun huruf hijaiyyah secara berurutan mulai *alif* sampai *ya*’ adalah Nash Bin ‘Ashim Al-Laitsi. Cara menulis huruf Arab berbeda dengan huruf latin. Kalau huruf latin dari kiri ke kanan maka kalau huruf Arab dari kanan ke kiri.²⁰

¹⁹ Rindu Mulyani Cahyaningsih, “Keefektifan Permainan Bowling Adaptif Terhadap Kemampuan Matematika Berhitung Pengurangan,” (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), hlm. 15.

²⁰ Abd. Karim Husain, Seni Kaligrafi Khat Naskhi, *Tuntunan Menulis Halus Huruf Arab dengan Metode Komparatif*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1988), hlm.5