

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia tentunya memiliki jenjang atau tingkat perkembangan yang dimulai dari bayi, kanak-kanak, dewasa dan lanjut usia. Anak yang berusia 4-6 tahun termasuk pada masa kanak-kanak dan pada masa itu disebut *golden age*. Pada usia-usia seperti inilah akan terjadi proses pematangan awal, khususnya dari segi perkembangan dan pertumbuhan. Disini anak-anak akan mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak, (Depdiknas, 2006 : 6).

Pada usia dini perkembangan dan pertumbuhan pada anak akan berjalan dengan baik apabila respon yang diberikan bersifat rutin dalam artian secara terus menerus. Pada usia 4-6 tahun anak mengalami perkembangan yang pesat. Secara jelas peningkatan merupakan kapasitas (kecakapan) diantaranya menekankan sebagai abilitas (kemampuan), ada yang menekankan belajar atau penerapan belajar, ada juga yang menekankan ketajaman lingkungan abstrak, serta karakter pembawaan (Hildayani, 2004 : 7.13).

Masa peka dapat didefinisikan sebagai masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Pada tahap inilah sangat baik untuk meletakkan dasar awal dalam mengembangkan kemampuan, fisik, kognitif, bahasa sosial dan emosional yang tentunya mereka peroleh melalui rangsangan pendidikan langsung. Dari proses pendidikan langsung akan membantu anak untuk mempercepat perkembangan kemampuannya terhadap suatu rangsangan. Baik rangsangan dari luar maupun rangsangan dari dalam (Depdiknas, 2006:17) .

Seorang pendidik tidaklah mungkin dapat mengalihkan atau menuangkan segala kemampuan, kecerdasan, perasaan, maupun ketekunannya kedalam jiwa seorang anak didik. Berkembangnya seorang anak hanya bisa berlangsung jika anak itu sendiri menunjukkan otoaktivitas untuk mengembangkan jasmani maupun rohaninya. Guru hanyalah dapat menyediakan alat-alat, kesempatan, serta pertolongan (bantuan) sebagai bentuk perangsang (stimulasi) agar anak itu menunjukkan otoaktivitasnya. Atas dasar ini pendidik harus mampu menumbuhkan otoaktivitas anak dalam situasi pendidikan. Dengan tumbuhnya otoaktivitas pada anak, bukan hanya memenuhi kebutuhan (*insting*) anak untuk aktif saja melainkan juga agar anak memiliki kemampuan dalam menghadapi berbagai persoalan (Depdiknas,2001:28). Persoalan yang dihadapi anak-anak Raudhatul Athfal khususnya Kelompok B umumnya tentang pengenalan huruf hijaiyah. Walaupun pada dasarnya anak yang berusia 5-6 tahun menurut kurikulum Raudhatul Athfal sudah mengenal huruf hijaiyah sebagai lambang beragama Islam (Depag,2001:2).

Raudhatul Athfal (R.A) atau Taman Kanak-kanak Islam merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah pada jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak-anak usia antara 4 tahun sampai memasuki Pendidikan Dasar. Hal ini sebagaimana diisyaratkan melalui Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kep. Mendikbud RI) No.04865/U/1992.

Selanjutnya, dalam buku Pedoman Program Kegiatan Belajar Raudhatul Athfal (Depag,2001:1) disebutkan bahwa kegiatan belajar di Raudhatul Athfal (R.A) berorientasi pada kegiatan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, seorang guru Raudhatul Athfal (R.A) yang professional perlu berusaha meningkatkan kemampuannya dalam membelajarkan murid-

muridnya sesuai dengan prinsip dan teori pendidikan di Raudhatul Athfal (R.A), yang berorientasi pada pendekatan permainan (belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar).

Aplikasi pendekatan belajar sambil bermain memerlukan bentuk-bentuk permainan yang didalamnya dapat dikemas sedemikian rupa, sehingga menjadi dasar pengembangan anak secara utuh dan terintegrasi. Hal ini sangat diperlukan agar bimbingan dan pembelajaran di Raudhatul Athfal dapat dengan mudah diterima oleh anak.

Memperhatikan uraian di atas jelaslah bahwa jenjang pendidikan prasekolah, seperti Raudhatul Athfal atau Taman Kanak-kanak (TK) secara esensial merupakan wahana belajar anak melalui kegiatan bermain dan bergembira serta bersosialisasi untuk mengenal lingkungannya. Hal ini sangat perlu disadari oleh seorang guru Raudhatul Athfal (R.A), sehingga guru dapat memilih metode maupun pendekatan yang sesuai, sehingga orientasi belajar sambil bermain dan bergembira serta bersosialisasi dengan lingkungan yang merupakan tujuan utama pembelajaran di Raudhatul Athfal (R.A) dapat tercapai.

Akan tetapi, harus diakui seringkali karena berbagai hambatan kemampuan pada diri anak-anak seperti, acuh tak acuh, mengasingkan diri, pemurung, pemaarah, pemalu atau tidak berani, kurang gembira, sulit mengenal huruf dan kata lainnya maka tujuan pembelajaran di Raudhatul Athfal (R.A) tidak tercapai. Padahal menurut Depag (2001:19) menjelaskan bahwa anak Raudhatul Athfal yang berumur 5-6 tahun sudah mampu mengenal huruf hijaiyah ataupun sudah bisa membaca iqra.

Kenyataan yang ditemui oleh peneliti bahwa sebagaimana hasil observasi yang ada di Raudhatul Athfal (R.A) Darul Arqam Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. Diantara 20 orang anak kelompok B (5-6 tahun) pada Raudhatul Athfal tersebut, terdapat 10 orang yang belum memiliki kemampuan dalam mengenal huruf hijaiyah yang dipandang

berlebihan yakni pada aspek mengurutkan huruf-huruf hijaiyah dengan benar hanya 5 orang anak yang mampu dan aspek menyebutkan dengan fasih dan lancar hanya 5 orang anak. Jadi dari 10 orang anak yang tidak mampu beragam aspek yang tidak dikuasainya. Sepuluh orang anak tersebut sulit mengenal huruf hijaiyah, tugas yang diberikan guru pun sulit diselesaikan. Kondisi ini pada akhirnya menghambat jalannya pembelajaran, karena pada setiap kegiatan pembelajaran perhatian guru maupun anak yang lainnya hanya terfokus pada anak-anak yang belum memiliki kemampuan mengenal huruf hijaiyah tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah yang menghambat pembelajaran di Raudhatul Athfal (R.A) khususnya berkenaan dengan kurangnya kemampuan untuk mengenal huruf hijaiyah yang dihadapi oleh sebagian anak Raudhatul Athfal (R.A) Darul Arqam Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo adalah dengan memilih media yang dipandang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Diantara media pembelajaran dimaksud adalah permainan *puzzle*. Alasannya dengan melalui permainan *puzzle*, anak dapat diarahkan untuk dapat memiliki kemampuan dalam mengenal huruf hijaiyah. Melalui permainan *puzzle* yang akan diterapkan nanti diharapkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah akan tercapai atau membuahkan hasil yang diharapkan, sehingga pada akhirnya ketidakmampuan dalam mengenal huruf hijaiyah yang dimiliki oleh sebagian anak pada Raudhatul Athfal (R.A) Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo dapat dikurangi, bahkan kalau dapat dihilangkan sama sekali.

Pemilihan permainan *puzzle* dapat mengatasi anak yang kurang mampu dalam mengenal huruf hijaiyah diperjelas oleh Depag (2005:15) bahwa permainan *puzzle* dapat digunakan oleh guru dalam membelajarkan anak dalam hal pengenalan huruf hijaiyah. Permainan *puzzle* dilaksanakan dengan cara guru membagikan *puzzle* huruf hijaiyah kepada anak dengan catatan

huruf hijaiyah tidak tersusun sesuai urutan sebenarnya. Kemudian anak sendiri yang akan mengurutkan huruf-huruf yang ada sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Permasalahan yang dihadapi oleh anak Raudhatul Athfal (R.A) sebagaimana diuraikan di atas membutuhkan solusi pemecahan yang tepat dan cepat, antara lain adalah dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Kegiatan ini sangat diperlukan agar guru lebih mengetahui akar permasalahan yang menjadi penyebabnya sekaligus dapat menentukan cara yang tepat pemecahannya.

Berdasarkan alasan tersebut di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul :
”Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan *Puzzle* pada anak Kelompok B di R.A Darul Arqam Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo”

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah anak antara lain:

1. Kurangnya perhatian dan respon anak dalam proses belajar mengajar tentang pengenalan huruf hijaiyah
2. Kemampuan pengenalan huruf hijaiyah dengan permainan *puzzle* masih relatif rendah
3. Penerapan permainan *puzzle* di R.A Darul Arqam Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini huruf hijaiyah dibatasi pada mengurutkan huruf hijaiyah dengan benar dan menyebutkan dengan fasih dan lancar, sedangkan permainan *puzzle* adalah menyusun kepingan gambar atau bentuk menjadi bentuk yang sempurna.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“ Apakah Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Kelompok B dapat ditingkatkan melalui Permainan *Puzzle* R.A Darul Arqam Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo?”

1.5 Pemecahan Masalah

Adapun cara untuk memecahkan masalah dapat ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Langkah I : Guru menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan seperti *Puzzle* yang bertuliskan huruf hijaiyah.
- Langkah II : Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan rencana.
- Langkah III : Guru memperkenalkan alat permainan yang akan digunakan sehubungan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan
- Langkah IV : Guru memberikan motivasi berupa pujian atau *reinforcement* kepada anak didik
- Langkah V : Anak-anak dibimbing dalam pembelajaran permainan puzzle huruf hijaiyah yang telah direncanakan sebelumnya
- Langkah VI : Guru menghargai apa yang telah dilakukan oleh setiap anak ketika sedang melakukan permainan *puzzle* huruf hijaiyah sekaligus dapat menjawab pertanyaan guru sehubungan dengan nama huruf-hurufnya.

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah pada anak Kelompok B melalui Permainan *Puzzle* di R.A Darul Arqam Bolihuangga Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo “.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, anak didik, dan peneliti

- 1.7.1 Bagi sekolah : Hasil penelitian ini akan memberi sumbangan yang baik bagi sekolah itu sendiri dalam rangka meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah melalui permainan *puzzle*
- 1.7.2 Bagi guru : Meningkatkan profesionalisme guru dalam mengelola proses belajar dan cara meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah, dan dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi, memperbaiki dan meningkatkan kemampuan anak sehingga permasalahan- permasalahan yang dihadapi baik oleh anak maupun oleh guru dapat diatasi
- 1.7.3 Bagi anak didik : Hasil penelitian ini akan sangat berguna untuk anak di kelas. Menumbuhkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui permainan .
- 1.7.4 Bagi peneliti : Bagi peneliti hasil penelitian ini untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peneliti dalam mengkaji ilmu pengetahuan.