

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Suyadi bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>1</sup> Dengan demikian pendidikan harus diselenggarakan agar pertumbuhan dan perkembangan anak bisa mencapai pada tahap perkembangan, salah satunya dengan memberikan rangsangan atau stimulasi.

Stimulasi yang diberikan kepada anak melalui pendidikan harus memperhatikan tahap usia agar pertumbuhan dan perkembangannya bisa berkembang secara menyeluruh. Jika pertumbuhan dan perkembangannya sudah bisa menyeluruh karena sudah mengacu pada tahap usiannya, anak bisa tumbuh dan siap dalam memasuki pendidikannya lebih lanjut. Menurut pasal 1 ayat (14) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak

---

<sup>1</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung:PT REMAJA ROSDAKARYA, 2013), Cet. 2, hlm. 17.

lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.<sup>2</sup> Oleh sebab itu pembinaan yang diterapkan pada pendidikan anak usia dini sangat penting untuk anak usia dini.

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Mulyasa bahwa anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.<sup>3</sup> Pada masa tersebut sangat penting untuk mengembangkan aspek perkembangan yang terdapat pada anak usia dini, dimana seluruh aspek yang terdapat pada anak harus terstimulasi dengan tepat agar dapat tumbuh dan berkembang secara seimbang.

Aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi: perkembangan moral, perkembangan fisik-motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosio-emosional, perkembangan seni dan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif mempunyai tiga lingkup perkembangan diantaranya yaitu berfikir logis, berfikir simbolis, belajar dan pemecahan masalah. Di dalam belajar dan pemecahan masalah terdapat tingkat pencapaian perkembangan anak salah satunya kemampuan mengenal konsep huruf hijaiyah. Dari salah satu tingkat pencapaian perkembangan

---

<sup>2</sup>. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>3</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012), Cet. 1, hlm.16.

anak peneliti akan meneliti tentang kemampuan mengenal konsep huruf hijaiyah.

Kemampuan mengenal konsep huruf hijaiyah merupakan kemampuan mengenali tanda-tanda aksara. Menurut Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa untuk membuat anak kecil mengerti agama, konsep keagamaan yang termasuk mengenal huruf hijaiyah harus diajarkan dalam bahasa sehari-hari dan dengan contoh dari kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, konsep-konsep menjadi konkret dan realistis. Pembelajaran yang terlalu tekstual akan sulit dipahami oleh anak. Mereka harus diberi pemahaman melalui contoh-contoh konkret, peragaan langsung, dan dikemas melalui bermain.<sup>4</sup> Melalui bermain anak mudah mengenal huruf hijaiyah dan mudah mengingatnya. Anak mudah memahami huruf hijaiyah melalui bermain karena anak merasakan kesenangan saat melakukannya. Dengan adanya kemampuan mengenal konsep huruf hijaiyah akan memudahkan anak untuk mengenal huruf-huruf hijaiyah dan anak mudah mengingatnya.

Sebuah pendidikan dibutuhkan sebuah metode yang tepat dalam proses belajar mengajar. Metode yang tepat yaitu metode yang harus disesuaikan pada tahap usianya, diantaranya: rasa senang dan gerak, semua tahapan tersebut ada di proses permainan. Permainan menurut Montessori di kalangan anak-anak sama halnya dengan “Kerja” pada kalangan orang dewasa. Mungkin orang dewasa memandang bahwa permainan adalah

---

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011) Cet. 1, hlm. 49.

main-main yang tanpa keseriusan. Namun bagi anak-anak bermain adalah “Kerja” yang dilakukan dengan kesungguhan.<sup>5</sup> Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan permainan yang sangat bermanfaat untuk kalangan anak usia dini yang akan membantu proses perkembangan anak melalui rasa senangnya dalam bermain.

Memaknai pentingnya suatu permainan bagi anak, di dalam sebuah permainan tersebut ada tata cara yang harus diperhatikan. Tata cara yang harus diperhatikan pada sebuah permainan yaitu tata cara yang sudah menjadi ketentuan dari turun-temurun yang menuntut sikap sportif, komitmen terhadap aturan main dalam permainan itu ada berlaku pola hukum penghargaan dan sanksi, ada pemenang ada pula yang kalah dan semua berada pada posisi proses berlatih menuju puncak prestasi.

Banyak hikmah yang dapat diambil dari permainan, terutama bagi pembentukan sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak, misalnya: dengan bermain itu anak belajar menyadari keteraturan, peraturan dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan tersebut, anak belajar menyelesaikan masalah dari kesulitan terendah sampai tertinggi, anak berlatih sabar menunggu giliran setelah temannya menyelesaikan permainannya, anak berlatih bersaing dan membentuk motivasi dan harapan hari esok akan ada peluang memenangkan permainan, anak-anak sejak dini belajar menghadapi resiko kekalahan

---

<sup>5</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung:PT REMAJA ROSDAKARYA, 2013), Cet. 2, hlm. 98.

yang dihadapi dari permainan.<sup>6</sup> Dengan demikian permainan bagi anak usia dini mempunyai hikmah yang sangat besar bagi anak.

Permainan yang sering dilakukan oleh anak saat proses pembelajaran salah satunya yaitu permainan *puzzle* huruf hijaiyah, dengan permainan *puzzle* huruf hijaiyah ini anak merasakan kesenangan saat melakukannya. Permainan *puzzle* yang akan digunakan peneliti yaitu *puzzle* huruf hijaiyah, *puzzle* huruf hijaiyah ini lebih tepatnya untuk anak yang kurang mampu mengenal huruf hijaiyah, dengan adanya permainan *puzzle* huruf hijaiyah anak bisa memahami, mengenal sambil menyusunnya secara berurutan.

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 yang berisi tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menjelaskan bahwa anak usia 3 - 4 tahun mampu mengenal huruf atau abjad tertentu dari A-Z, mengerjakan tugas sampai selesai dan menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya.<sup>7</sup> Berdasarkan penjelasan di atas anak usia 3 – 4 tahun mampu mengenal huruf, anak mampu menyelesaikan tugas sampai selesai dan bisa menjawab pertanyaan yang akan diajukan.

Sebagian masyarakat khususnya orang tua di rumah hanya mampu membelikan anaknya mainan tanpa mengetahui manfaat dari permainan

---

<sup>6</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta:Kencana, 2011), Cet. 1, hlm. 4.

<sup>7</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia, *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)*, (Jakarta: Depdiknas, 2014), No. 137.

tersebut. Hal ini telah dibuktikan dari 15 orang tua di desa Setro Barat Ujungpangkah Gresik yang hanya membelikan mainan tanpa mengetahui manfaat dari permainan *puzzle*. Maka dari itu anak kurang mampu memahami dan kesulitan untuk mengenal huruf hijaiyah.

Bermain sambil belajar adalah kegiatan yang digemari oleh anak-anak. Ketika peneliti melakukan observasi, peneliti menemukan sebuah permasalahan di dalam kelas Kelompok Bermain NU 105 Al Mustaniroh Ujungpangkah Gresik tentang kurangnya anak memahami dan mengenal huruf hijaiyah melalui permainan *puzzle* huruf hijaiyah yang diajarkan guru pada anak didiknya. Ketika anak mengoprasikan permainan *puzzle* huruf hijaiyah tersebut, anak belum bisa memahami, mengenal dan menyusun dengan cara berurutan. Namun sebagian anak ada yang sudah bisa memahami, mengenal dan menyusunnya. Jumlah dari sebagian anak yang kurang mampu memahami, mengenal dan menyusunnya kurang lebih ada 7 anak. Sedangkan anak yang sudah mampu memahami, mengenal dan menyusunnya sekitar 6 anak.

Pada saat melakukan observasi tentang proses pembelajaran mengenal huruf hijaiyah, peneliti mengamati anak-anak yang sedang belajar mengenal huruf melalui permainan *puzzle* huruf hijaiyah. Pengenalan huruf hijaiyah dilakukan oleh guru pada hari senin, rabu dan Kamis. Pada hari senin guru mengajarkan pembelajaran mengenal huruf hijaiyah pada anak didiknya. pada hari senin, anak yang kurang mampu memahami, mengenal dan menyusunnya sekitar 7 anak. Sedangkan anak

yang sudah mampu memahami, mengenal dan menyusunnya kurang lebih 6 anak. Pada hari rabu, anak yang kurang mampu memahami, mengenal dan menyusunnya masih tetap sama sekitar 7 anak. Sedangkan anak yang sudah mampu memahami, mengenal dan menyusunnya kurang lebih 6 anak. Pada hari kamis, anak yang kurang mampu memahami, mengenal dan menyusunnya sekitar 6 anak. Sedangkan anak yang sudah mampu memahami, mengenal dan menyusunnya kurang lebih 7 anak. Jadi jumlah dari keseluruhan anak yaitu 13 anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan upaya untuk mengatasi kemampuan pemecahan masalah. Cara untuk mengatasi kemampuan mengenal konsep huruf hijaiyah anak yaitu melalui permainan *puzzle* huruf hijaiyah, yang mana anak akan diberikan tugas menyelesaikan *puzzle* huruf hijaiyah yang awalnya tidak berurutan menjadi utuh kembali sambil mengenal huruf hijaiyah tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Pengaruh Permainan *Puzzle* huruf hijaiyah terhadap kemampuan mengenal konsep huruf hijaiyah Anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Muslimat NU 105 Al Mustaniroh”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman konsep anak dalam mengenal huruf
2. Kurangnya media dalam perkembangan kognitif

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti membatasi pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Permainan *puzzle* huruf hijaiyah
2. Kemampuan Mengenal Konsep Huruf Hijaiyah
3. Anak usia 3 – 4 tahun Di Kelompok Bermain Muslimat NU 105 Al Mustaniroh

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dibatasi tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah dengan rumusan masalah “Apakah ada pengaruh permainan *puzzle* huruf hijaiyah terhadap kemampuan mengenal konsep huruf hijaiyah di Kelompok Bermain Muslimat NU 105 Al Mustaniroh”.

### E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Teoritis

Sebagai kontribusi dalam mengembangkan mutu pendidikan serta untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang anak usia dini, khususnya dalam mata kuliah perkembangan anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambahkan kajian ilmu pengetahuan perkembangan kognitif dalam mengenal konsep huruf hijaiyah

## 2. Praktis

### a. Bagi Orang tua

Memberikan masukan dan informasi kepada orang tua terutama yang memiliki anak berusia 3 – 4 tahun agar memberikan kesempatan anak untuk mengeksplor pengetahuan dan imajinasinya melalui bermain.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan guru atau salah satu sumber informasi untuk memberikan stimulasi yang maksimal untuk anak usia dini dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga guru dapat mengaplikasikan bermain sebagai cara untuk proses pembelajaran terutamanya mengembangkan perkembangan kognitif yang meliputi kemampuan mengenal konsep huruf hijaiyah melalui permainan *puzzle* huruf hijaiyah.

### c. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan informasi untuk mengembangkan wawasan dan keilmuan pada penelitian selanjutnya mengenai pengaruh permainan *puzzle* huruf hijaiyah terhadap kemampuan mengenal konsep huruf hijaiyah dengan konteks variabel yang berbeda.