

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Di Indonesia, anak usia dini di tujukkan pada anak berusia 0-6 tahun. Dalam proses pendidikan, mereka dikelompokkan ke dalam beberapa tahapan sesuai usia. Untuk usia 2-3 tahun masuk pada kelompok taman penitipan anak, usia 3-4 tahun masuk pada kelompok bermain, dan usia 4-6 tahun masuk pada kelompok taman kanak-kanak.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian. Mengingat pentingnya anak dalam pendidikan dan pentingnya anak usia dini dalam perkembangan manusia secara keseluruhan, maka pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, serta menjadi fondasi perkembangan kepribadiannya.²

Pendidikan pada hakikatnya sebagai bentuk bimbingan yang diberikan secara terencana, memperluas proses, memerlukan evaluasi guna mengoptimalkan perkembangan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik secara maksimal.³

¹ Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), 7

² Mulya, *Menejemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 43-44

³ Safrudin Aziz, *Stategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), 68

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pendidikan sepanjang hayat.⁴ Karena PAUD sangat menentukan kesuksesan seseorang dimasa depan, bagaimana seseorang merespon berbagai permasalahan yang dihadapi dalam setiap langkah kehidupan ditentukan oleh pengalaman yang diperolehnya pada saat usia dini.⁵

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan agar untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan Anak Usia Dini memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional. Dengan kegiatan yang bervariasi dan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan, maka anak akan berkembang semua potensinya dengan baik dan seimbang.⁶

Untuk membantu anak dalam menguasai kemampuan berbahasa, guru perlu menciptakan media dalam kegiatan proses belajar mengajar yang menarik. Kegiatan belajar pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang menarik serta menyenangkan sehingga anak tidak merasa jenuh dan terbebani. Oleh karena itu proses pembelajaran pada anak usia dini dikemas dalam bentuk bermain.

⁴Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. 13

⁵Mulya, *Menejemen PAUD*, 45

⁶ Nilawati Tahadjuddin, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandar Lampung: Aura Printing & Publishing, 2015), 2

Anak usia dini menggunakan teknik belajar sambil bermain untuk pembelajarannya di sekolah. Belajar dalam bermain sangat penting, karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak.

Bermain merupakan kebutuhan dan kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga di maksudkan untuk belajar.⁷ Karena kegiatan bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra-sekolah. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini memiliki nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.⁸

Ketika bermain, anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan dipikirkan. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan otot halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas.⁹

Tujuan bermain pada anak usia dini tidak bisa terlepas dari psikologi atau kepribadian anak. Karena bermain merupakan cerminan dari kebutuhan dasar anak yang mesti dikembangkan. Tujuan bermain dimaksudkan untuk mengetahui peranan bermain dalam perkembangan anak usia dini.¹⁰

⁷ Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), 6

⁸ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD (Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini)* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 91

⁹ Ibid, 9

¹⁰ Fadlillah. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, 8

Mengingat begitu pentingnya bermain bagi anak usia dini maka sudah pasti kegiatan bermain memiliki nilai manfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Berbagai perkembangan anak tersebut bisa ia dapatkan melalui berbagai kegiatan yang dilakukan baik sendiri maupun bersama-sama dengan teman sebayanya.¹¹ Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga makna esensinya menjadi hilang. Artinya, dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Pada setiap anak, terutama anak usia dini bermain itu adalah belajar. Memang bermain merupakan dunia anak.¹² Melalui bermain anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, manata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, anak juga dapat sportif dan sikap lainnya.¹³

Salah satu metode bermain pada anak usia dini ialah media tebak gambar. Di antara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana.¹⁴ tebak gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak berdasarkan ciri-ciri, kriteris tertentu dimana kebenarannya bersifat pasti. Sedangkan, Media tebak gambar merupakan salah satu cara dalam proses

¹¹ Ibid., 12

¹² Pupung Puspa Ardini & Anik Lestaringrum. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini Sebuah Kajian Teori Dan Praktik* (Nganjuk: CV Adjie Media Nusantara, 2018), 12

¹³ Eti Rahayu, "Pengaruh Permainan Tebak Gambar Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Di TK AL-FAJAR Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Aceh Tenggara Tahun ajaran 2018/2019" (Skripsi, UIN Sumatera Utara, Medan 2019): 5

¹⁴ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya)* (Depok: Rajawali Pers, 2018), 29

pembelajaran yang lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.¹⁵

Media bermain tebak gambar merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi yang berupa foto atau lukisan. Media gambar adalah sarana dan prasarana yang dapat diwujudkan secara visual dalam bentuk foto atau lukisan yang digunakan dalam membantu tercapainya sebuah tujuan dalam belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan seorang guru tampak sudah menyiapkan beberapa alat peraga yang berupa gambar tertentu sesuai tujuan yang ingin dicapai. Kemudian gambar tersebut ditunjukkan oleh guru pada semua anak-anak di dalam kelas. Selanjutnya berdasarkan salah satu penuturan guru yang bersangkutan bahwa salah satu tujuan di gunakan metode tebak gambar adalah melatih daya ingat anak, mengembangkan daya pikir anak dan melatih emosional anak. Adapun fenomena yang terjadi berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah disampaikan bahwa permasalahan saat mengajar salah satunya konsentrasi anak cepat buyar, karena anak memiliki konsentrasi hanya lima menit. Namun dalam waktu yang sedikit itu, antusias anak terhadap permainan tebak gambar ini sangatlah luar biasa.¹⁶

Berdasarkan fenomena di atas penulis melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Metode Bermain Tebak Gambar di PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan”.

¹⁵Ikha Putri Rangkuti, pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Sasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Musthafa Wilayah Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019” (Skripsi, UIN Sumatera Utara, Medan 2019): 23

¹⁶Rofiqoh Vahlefi, kepala sekolah PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan, *Wawancara Langsung* (11 Maret 2022 pukul 09:06 WIB)

B. Fokus Penelitian

berdasarkan konteks penelitian di atas peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan metode bermain tebak gambar di PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan?
2. Apa saja faktor pendukung dan menghambat dari implementasi metode bermain tebak gambar di PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan?
3. Bagaimana mengatasi faktor penghambat implementasi metode bermain tebak gambar di PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah penerapan metode bermain tebak gambar di PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan menghambat dari implementasi metode bermain tebak gambar di PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan.
3. Untuk mengetahui cara mengatasi faktor penghambat implementasi metode bermain tebak gambar di PAUD nurus-shalihin

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini ada dua yaitu secara teoritis dan secara praktis, adapun kedua hal tersebut sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat yaitu memperluas serta mengembangkan wawasan khazah keilmuan yang berkaitan

dengan implementasi metode bermain tebak gambar di PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan.

- b. Dapat dijadikan bahan acuan perbandingan atau pertimbangan bagi peneliti lebih lanjut tentang implementasi metode bermain tebak gambar di PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi anak di PAUD Nurus-Shalihin

Dengan bermain tebak gambar diharapkan menumbuhkan motivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

- b. Bagi guru di PAUD Nurus-Shalihin

Sebagai masukan pada guru-guru dalam mengembangkan aspek perkembangan anak dan memotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

- c. Bagi wali murid di PAUD Nurus-Shalihin

Penelitian ini diharapkan menambah ilmu pengetahuan dalam bermain tebak gambar, dengan bermain tebak gambar ini anak bukan hanya sekedar bermain namun juga mengembangkan beberapa aspek perkembangan.

- d. Bagi lembaga PAUD Nurus-Shalihin Buddagan Pamekasan

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi sekolah dalam kualitas pembelajaran.

- e. Bagi IAIN Madura

Penelitian ini sebagai bahan referensi yang dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan khasanah bagi pembaca terutama tentang implementasi metode bermain tebak gambar pada jurusan PIAUD

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Madura.

f. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan.

E. Definisi Istilah

1. Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan sebagai sarana pembelajaran di TK.
2. Tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menggunakan media gambar dengan cara ditebak gambar yang di perlihatkan.

Dari definisi di atas maka yang dimaksud dengan implementasi metode bermain tebak gambar adalah implementasi yang menerapkan metode permainan menggunakan media gambar yang bermainnya dengan cara menebak gambar yang diperlihatkan oleh guru kepada anak-anak di PAUD Nurus-Shalhin Buddagan Pamekasan

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu ditemukan beberapa skripsi terdahulu yang hampir sama dengan tema penelitian ini, berikut hasil penelusuran tentang proposal yang berkaitan dengan tema penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Putri Rangkuti dengan judul:
Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Musthafawiyah Kelurahan

Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019.¹⁷

Letak perbedaan dengan penelitian penulis ialah metode penelitian. Dimana peneliti terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan metode penelitian penulis ialah kualitatif. Sedangkan persamaan dari peneliti ini adalah meneliti tentang metode tebak gambar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eti Rahayu dengan judul: **Pengaruh Permainan Tebak Gambar Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6**

Tahun Di TK IT AL-Fajar Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2018/2019.¹⁸ Letak perbedaan dengan

penelitian penulis ialah metode penelitian. Dimana metode penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan metode penelitian penulis ialah kualitatif. Sedangkan persamaan dari penelitian ini adalah meneliti tentang metode tebak gambar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Maretha Masyah, Sumarsih, dan Delrefi D dengan judul: **Meningkatkan kemampuan Pemecah Masalah Melalui**

Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara.¹⁹ Letak perbedaan dengan penelitian

penulis ialah metode penelitian. Dimana metode penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan metode

¹⁷Ikha Putri Ranguti, "Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Musthafa Wilayah Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019" (Skripsi, UIN Sumatera Utara, Medan 2019):

¹⁸Eti Rahayu, "Pengaruh Permainan Tebak Gambar Terhadap Kedisiplinan Anak Usia Dini Di TK Al-Fajar Desa Kuta Gaduh Kecamatan Lawe Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2018/2019" (Skripsi, UIN Sumatera Utara, Medan 2019):

¹⁹Maretha Masyah dkk, "Meningkatkan Kemampuan Pemecah Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara," *Jurnal Ilmiah Potensia* 2, (2017):

penelitian penulis ialah kualitatif. Sedangkan persamaan dari penelitian ini adalah meneliti tentang metode bermain tebak gambar.

No	Judul Sripsi/Jurnal Oleh:	Persamaan	Perbedaan
1	Judul sripsi: Pengaruh media tebak gambar terhadap kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di RA Al-Musthafawiyah Kelurahan sidorejo kecamatan Medan Tembung tahun ajaran 2018/2019 Oleh: Ika Putri Rangkuti	Metode tebak gambar	Metode penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan metode penelitian penulis ini adalah kualitatif
2	Judul sripsi: Pengaruh permainan tebak gambar terhadap kedisiplinan anak usia dini 5-6 tahun di TK IT Al-Fajar desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Aceh Tenggara tahun ajaran 2018/2019 Oleh: Eti Rahayu	Metode tebak gambar	Metode penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan metode penelitian penulis ini adalah kualitatif
3	Judul jurnal: Meningkatkan kemampuan pemecah masalah melalui bermain tebak gambar pada anak kelompok A1 di PAUD Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara Oleh: Maretha, Sumarsih, dan Delri D	Metode bermain tebak gambar	Metode penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian PTK sedangkan metode penulis menggunakan metode penelitian kualitatif