

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Pendidikan adalah suatu proses yang tidak bisa dipisahkan dengan manusia yang menjadi subyek dan obyek dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan membawa pengaruh yang sangat besar terhadap pengembangan hidup setiap individu melalui peningkatan kemampuan intelektual serta kemampuan emosi dalam menghadapi berbagai hal. Pendidikan sangat penting bagi seseorang dalam kehidupan agar dapat meningkatkan kualitas kehidupannya. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses kehidupan, baik berkaitan dengan kehidupan seseorang, masyarakat maupun kehidupan suatu bangsa dan Negara. Dalam memajukan dunia pendidikan perlu adanya guru yang berperan penting untuk mengembangkan kemampuan individu.<sup>1</sup>

Guru merupakan bagian internal dari sebuah organisasi pendidikan yang memiliki fungsi, peran dan kedudukan yang sangat strategis dalam rangka mencapai tujuan pembangunan bangsa dalam bidang pendidikan. Guru menjadi ujung tombak dalam pelaksanaan program pendidikan melalui kegiatan pembelajaran, sehingga berhasil tidaknya program pendidikan yang dirancang oleh penentu kebijakan pendidikan sangat tergantung kepada kinerja dan profesionalisme para guru.<sup>2</sup>

Guru akan memiliki peran penting dalam mendidik, mengajar, melatih, mengevaluasi siswa pada jenjang sekolah. Peran guru yang cocok dalam

---

<sup>1</sup>Abdul Rahmat, *Pengantarpendidikan Teori, Konsep, Dan Aplikasi*, (Bandung: Menejemen Qolbun Salim, 2010), 8-10.

<sup>2</sup> Shilph, A. Octavia, *Etika Profesi Guru*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, Cetakan Utama 2020), 18.

pendidikan salah satunya guru sebagai teladan, guru sebagai teladan ini dapat dilihat dari tiga aspek diantaranya sikap, perkataan, dan perbuatan dimana ketiga aspek ini pasti ada dalam diri setiap individu dan saling berkaitan satu sama lain.<sup>3</sup> Guru di tuntut untuk mendidik serta mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Guru harus mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, serta mampu menempatkan diri terhadap sikap siswa yang berbeda-beda. Selain itu guru bertanggung jawab untuk mendorong pengembangan minat belajar siswa.

Bermain sambil belajar merupakan konsep kegiatan yang dipakai di PAUD. Mengajari anak di PAUD untuk mengembangkan kemampuan membaca pun juga menggunakan konsep belajar sambil bermain. Mengajarkan anak membaca tidak lepas dari pengenalan suatu symbol yaitu huruf. Anak mampu membaca apabila mampu menyebutkan huruf ataupun melafalkan rangkaian huruf yang menjadi kata.

Kata dan huruf merupakan sesuatu yang abstrak bagi anak-anak, sehingga untuk mengenalkannya harus membuatnya menjadi lebih kongkret dengan mengasosiasikan pada hal-hal yang mudah diingat oleh anak. Oleh karena itu perlu adanya media untuk memberikan fasilitas kepada anak untuk memudahkan belajar membaca dengan memperhatikan karakteristik anak yang suka bermain. Berdasarkan karakteristik dan konsep belajar anak PAUD yang memakai konsep belajar sambil bermain maka untuk membantu memudahkan

---

<sup>3</sup> Yohana Afilani Ludo Buan, *Guru Dan Pendidikan Karkter*, (Jawa Barat: Cv Adana Abimata, Cetakan Utama 2020), 3-5.

siswa belajar membaca adalah dengan menggunakan media yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif.

Sedangkan alat permainan alat edukatif adalah suatu yang dapat digunakan sebagai saran atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan semua kemampuan anak sebagai peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan, alat permainan edukatif harus memperhatikan aspek-aspek yang dapat dikembangkan dengan bermain menggunakan alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala cara atau bentuk permainan yang mengandung nilai pendidikan bagi perkembangan anak. Alat permainan edukatif dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dalam hal meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak. Alat permainan edukatif sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan dan dapat digunakan sebagai sumber belajar.<sup>4</sup>

Pengertian media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa *flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat dengan menggunakan foto atau gambar, pada bagian belakang terdapat keterangan dari gambar yang ada pada *flashcard* tersebut. Dari kutipan tersebut dijelaskan ukuran *flashcard* 25x30cm,

---

<sup>4</sup> Dzulkifli, Andini Dwi Arumsari, Dan Umami Masrufah Maulidiyah, "Alat Permainan Edukatif Flash Card Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini", Jurnal Media Of Teaching Oriented And Children, Vol.06, No.01, (2022), 345.

*Flashcard* adalah kumpulan kartu yang berisi kata atau kombinasi kata dan gambar. Berguna untuk media belajar membaca dan juga mengenal bentuk, benda, hewan, matematika, dan jenis aktivitas lainnya. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi.<sup>5</sup>

Sedangkan anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga diistilahkan usia emas (*golden age*). Setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini tersebut hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia, sehingga keberadaan usia dini tidak boleh disia-siakan.

Usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Agar dapat memberikan berbagai upaya pengembangan, maka perlu diketahui tentang perkembangan-perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini akan menjadi modal orang dewasa untuk menyiapkan berbagai stimulasi, pendekatan, strategi, metode, rencana, media atau alat permainan edukatif, yang dibutuhkan untuk membantu anak berkembang pada semua aspek perkembangannya sesuai kebutuhan anak pada setiap tahapan usianya. Jadi hubungan antara permainan edukatif dan perkembangan anak usia dini adalah

---

<sup>5</sup> Sri Wahyuni, "Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar "Tema Kegiatan Ku", Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol.04, No.01, (2020), 10.

untuk merangsang kecerdasan dan ingatan anak, juga bisa mengembangkan fisik motoriknya lewat permainan *flashcard* tersebut<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian dilakukan oleh peneliti, melalui wawancara dengan salah satu narasumber yaitu bunda Vita di TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah bahwa, bahwasanya dalam berlangsungnya bermain sambil belajar di TK IT Nurul Qur'an, menerapkan alat edukatif permainan *flashcard* yang man dalam permainan tersebut dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia dini dalam proses pembelajaran berlangsung, dari ini anak sangat merasa diberi kesempatan untuk bermain dan dari bermain tersebut bisa menghasilkan perkembangan-perkembangan seperti fisik motorik, kecerdasan, imajinasi anak dan banyak laiannya, karna untuk seumuran anak usia dini sangat membutuhkan kebebasan bermain untuk mengetahui apa yang ia bisa.

Media pembelajaran *flashcard* juga dapat melatih perkembangan fisik motoriknya,imajinasi sehingga menimbulkan ide-ide yang bisa mebuat anak usia dini ingin selalu bermain, sehingga anak tersebut aktif, karna dari permainan tersebut anak bisa belajar berani dari apa yang ia lihat dan ia dengar, dengan media permainan *flashcard* ini dapat membantu peserta didik dalam memahami apa yang ada di *flashcard* tersebut yang disampaikan oleh pendidik dan bisa membuat peserta didik tertarik, dari cara penyampaian bagaimana cara bermain *flashcard* tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flashcard* Hewan untuk**

---

<sup>6</sup> Maliana Khoironi, “Perkembangan Anak Usia Dini”, Jurnal Golden Age Hamzanwadi University, Vol. 3 No. 1, (Juni 2018), 2.

## **Mengembangkan Aspek Perkembangan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini di TK Nurul Qur'an Tanah Merah Bangkalan"**

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi alat permainan edukatif *flashcard* hewan untuk mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik pada anak usia dini TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah?
2. Apa yang menjadi hambatan dalam mengimplemen-tasikan alat permainan edukatif *flashcard* hewan untuk mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik pada anak usia dini TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian dapat menemukan tujuan penelitian dengan berdasarkan fokus penelitian diatas:

1. Untuk mengetahui implementasi alat permainan edukatif *flashcard* hewan untuk mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik pada anak usia dini TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah.
2. Untuk mengetahui pengahambat dalam mengimplementasikan alat permainan edukatif *flashcard* hewan untuk mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik pada anak usia dini TK IT Nurul Qur'an Tanah merah

### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk berbagai hal diantaranya untuk hal-hal berikut:

## **1. Kegunaan Teoritis**

### **a. Bagi IAIN Madura**

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan yang dapat menjadi rujukan referensi guna memberikan tambahan teori terkait strategi dalam mengembangkan sebuah teknik cinema.

### **b. Bagi Pembaca**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sebuah tambahan ilmu pengetahuan dan sebagai refrensi untuk penelitian yang selanjutnya

## **2. Kegunaan Praktis**

### **a. Bagi siswa**

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil dari peningkatan pada anak usia dini di TK IT Nurul Qur'an Tanah Merah setelah mengimplementasikan alat permainan edukatif *flashcard*.

### **b. Bagi guru**

Mengimplementasikan alat permainan edukatif *flashcard* dapat meningkatkan pada anak usia dini dalam melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas.

### **c. Bagi kepala sekolah**

Hasil dari penelitian tentang mengimplementasikan alat permainan edukatif *flashcard* ini untuk memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta kepala sekolah dapat mendukung guru dalam mengimplementasikan alat permainan edukatif *flashcard*.

#### **d. Bagi peneliti**

Dapat menambah wawasan baru dan pengalaman baru secara langsung tentang cara mengimplementasikan alat permainan edukatif *flashcard* kepada anak usia dini.

#### **e. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pandangan dan tambahan informasi kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti masalah yang serupa dengan penelitian ini.

### **E. Definisi Istilah**

Definisi istilah dibutuhkan dalam rangka menyamakan persepsi terhadap makna atau arti yang dimaksud dari beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian tersebut, sehingga tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini. Terdapat beberapa istilah yang dianggap perlu untuk didefinisikan, diantaranya:

#### **1. Alat Permainan Edukatif**

Permainan edukatif adalah permainan yang mampu merangsang dan melatih perkembangan otak anak serta menstimulasi kreatifitas berfikir anak. Permainan edukatif bukan permainan yang hanya menyenangkan untuk anak tetapi bisa mendidik dan menstimulasi otak anak.<sup>7</sup>

#### **2. *Flashcard***

---

<sup>7</sup> Djamaludin, Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran Empat Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Jakarta : Cv Kaaffah Learning Center, Cetakan Utam 1 November 2019), 13.

Media *flashcard* merupakan suatu media berbentuk kartu kecil berukuran 8x12 cm yang berisi gambar hewan berupa sapi, kambing, kelinci, kucing, dan lain-lain.<sup>8</sup>

### **3. Perkembangan Fisik Motorik**

Fisik motorik dibagi menjadi 2 yakni fisik motorik kasar dan fisik motorik halus. Fisik motorik kasar yakni gerakan yang terkoordinasi oleh saraf otak yang menghasilkan gerakan pada seluruh tubuh. Sedangkan fisik motorik halus yakni gerakan yang terkoordinasi oleh saraf otak yang hanya menghasilkan otot-otot kecil.

### **4. Anak Usia Dini**

Pada dasarnya anak usia dini adalah anak yang suka bermain. Karena dengan bermain mereka bisa memperoleh banyak manfaat atau kematangan seperti stimulasi kognitif, sosial, emosi, serta stimulasi fisik juga spiritual. Anak usia dini adalah sekumpulan anak yang berada dalam proses tumbuh kembang yang unik. Keunikan tersebut dapat diperhatikan dari enam aspek perkembangan yaitu, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi menyesuaikan tumbuh kembang anak.<sup>9</sup>

## **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Tujuan kajian terdahulu adalah untuk memberikan kerangka kajian empiris dan kajian teoritis bagi permasalahan sebagai dasar untuk mengadakan pendekatan terhadap masalah yang dihadapi, serta dipergunakan sebagai pedoman dalam pemecahan masalah. Sejauh pengetahuan peneliti, ada

---

<sup>8</sup> Tim Ktk Diknas, Modul Pembelajaran Mandiri, (direktur Jenderal Guru dan Pendidik, 2021), 65.

<sup>9</sup> Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2017),19.

beberapa penelitian tentang Implementasi Alat Permainan Edukatif *Flashcard* Hewan Untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Fisik Motorik Pada Anak Usia Dini.

1. Hasil penelitian dari Sar'ati Masyithoh Fakultas Pendidikan, jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta tahun April 2014 dengan judul "Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor Pada Kelompok A PAUD IT Zaid Bin Tsabitambartawang, Mungkid, Magelang". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motoric kasar melalui alat permainan edukatif (APE) *outdoor* pada kelompok A1 PAUD IT Zaid Bin Tsabit, Ambar Tawang, Mungkid, Magelang. Keterampilan motorik kasar yang ditingkatkan ialah keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tinndakan kelas kolaboratif yang menggunakan model Kemmis dan MC Tanggart. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A1 PAUD IT Zaid Bin Tsabiit sebanyak 21 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Objek dalam penelitian dalah keterampilan motorik kasar. Motedo pengumpulan data dilakukan melalyi observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.
2. Hasil penelitian dari Nurhikmah Arifin fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar 2019 dengan judul "Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SD *Inpres Paccinongang*,

Kabupaten Gowa”. Jenis penelitian ini adalah penelitian “*pre-eksperimental design*” dengan *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar keterampilan menulis bahasa Indonesia murid kelas IV SD Inpres Paccinongang Kabupaten Gowa. Subjek penelitian ini adalah murid kelas IV SD Inpres Paccinongang Kabupaten Gowa berjumlah 27 murid. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 9 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan test hasil belajar. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

3. Hasil penelitian Yosi Yulia Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batu Sangkar dengan judul “Penerapan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di TK Air Putih Sitakuak Kecamatan Sungai Tarab, Kabupaten Tanah Datar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media flash card dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di TK Air Putih Kecamatan Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar..

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian bisa dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.1**  
**Persamaan dan Perbedaan**

<b>NO</b>	<b>NAMA PENELITI/TAHUN</b>	<b>JUDUL</b>	<b>PERSAMAAN</b>	<b>PERBEDAAN</b>
1	Sar'ati Masyithoh /2014	Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor Pada Kelompok A PAUD IT Zaid Bin Tsabitambartawang, Mungkid, Magelang	sama menerapkan alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan aspek perkembangan motorik pada anak	terletak pada alat permainan edukatif (APE) yang digunakan, pada penelitian yang sekarang alat permainan edukatif (APE) yang digunakan lebih spesifik yaitu alat permainan edukatif (APE) <i>flashcard</i>
2	Nurhikmah Arifin /2019	Pengaruh Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SD <i>Inpres Paccinongang, Kabupaten Gowa</i>	sama-sama menggunakan media <i>flashcard</i>	penggunaan media <i>flashcard</i> untuk mengetahui hasil belajar keterampilan menulis bahasa Indonesia, subjek yang dituju merupakan anak sekolah dasar, dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif
3	Yosi Yulia	Penerapan Media <i>Flashcard</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di TK Air Putih Sitakuak Kecamatan	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada penerapan alat permainan edukatif (APE) yaitu flash card	penggunaan media flash card pada penelitian terdahulu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini dan pendekatan yang

		Sungai Tarab, Kabupaten Tanah Datar		digunakan adalah pendekatan kuantitatif, sedangkan pada penelitian yang sekarang penggunaan media flash card bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik motorik pada anak dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif.
--	--	---	--	--