

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bagian ini akan dipaparkan lima bagian, yaitu (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, dan (5) definisi operasional.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Sistem pendidikan nasional adalah satu keseluruhan yang terpadu dari semua satuan dan kegiatan pendidikan yang berkaitan satu dengan lainnya untuk mengusahakan tercapainya tujuan pendidikan nasional. Jenis pendidikan adalah pendidikan yang dikelompokkan sesuai dengan sifat dan kekhususan tujuannya. Jenjang pendidikan adalah suatu tahap dalam pendidikan berkelanjutan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan para peserta didik serta keluasan dan kedalaman bahan pengajaran. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dalam penyelenggaraan pendidikan. Tenaga pendidik adalah anggota masyarakat yang bertugas membimbing, mengajar atau melatih peserta didik. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi

dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar. Sumber daya pendidikan adalah pendukung dan penunjang pelaksanaan pendidikan yang terwujud sebagai tenaga, dana, sarana dan prasarana yang tersedia atau diadakan dan didayagunakan oleh keluarga, masyarakat, peserta didik dan Pemerintah, baik sendiri-sendiri maupun bersamasama. Warga negara adalah warga negara Republik Indonesia Menteri adalah Menteri yang bertanggung jawab atas bidang pendidikan nasional.(Shofia & Dadan, 2021)

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya penstimulusan dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Anak usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru. Penggunaan media teknologi dapat menimbulkan dampak positif dengan kata lain pemanfaatan multimedia atau animasi sebagai sarana pembelajaran dan sarana seorang guru dalam melakukan proses kegiatan. Pendidikan Anak Usia Dini sebagai suatu upaya penstimulusan

dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun Golden Age yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan Anak Usia Dini (Suryana, 2014) adalah pendidikan yang melayani anak lahir sampai delapan tahun. Anak usia dini merupakan sosok yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada dasarnya anak usia dini adalah peniru, apa yang dilihat dan didengar akan mereka lakukan, jadi sebagai pendidik harus mampu memberikan contoh yang baik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran mengandung unsur-unsur edukasi yang memfokuskan kepada pengembangan sosial emosional anak. Seorang pendidik Taman Kanak-kanak (Suryana, 2014) harus memiliki pengetahuan dan wawasan tentang landasan kependidikan, salah satu bagian dari landasan kependidikan adalah peserta didik. Supaya anak menjadi lebih fokus dalam proses kegiatan dan juga mempermudah guru untuk menyampaikan ide, pesan dan membimbing anak, salah satu cara guru untuk mengatasi keadaan

tersebut dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang bervariasi tidak monoton. Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru. Banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru untuk penyampaian pesan pembelajaran bukan hanya menggunakan media gambar dan lain sebagainya. Penggunaan media teknologi yang dapat menimbulkan dampak positif dengan kata lain pemanfaatan multimedia atau animasi sebagai sarana pembelajaran dan sarana seorang guru dalam melakukan proses kegiatan. Dengan demikian multimedia atau animasi yang interaktif, proses kegiatan didalam kelas menjadi lebih menarik dan anak-anak dapat bermain sambil belajar. Manfaat animasi dalam proses kegiatan, animasi seperti media lain yang memiliki peran dalam di bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas suatu proses kegiatan, manfaat animasi antara lain pertama dapat menyampaikan pesan secara menyeluruh dengan visual dan dinamik, kedua animasi mampu menarik perhatian anak dengan sangat mudah, ketiga animasi dapat menyajikan media yang lebih menyenangkan, keempat secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan proses pengenalan dengan cara demonstrasi. (Perwakilan et al., 2005)

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, secara umum penelitian ini membahas tentang bagaimana manajemen peningkatan kemampuan dan menumbuhkan motivasi belajar membaca melalui bermain pada anak usia dini di RA Al-Hidayah dan RA As'adiyah Kec. Kraton Kab. Pasuruan

Secara khusus fokus penelitian yang akan dibahas adalah

- (1) Bagaimana manajemen di RA Al-Hidayah dan RA As'adiyah?
- (2) Bagaimana meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar siswa di RA Al-Hidayah dan RA As'adiyah
- (3) Bagaimana belajar membaca melalui bermain pada anak usia dini di RA Al-Hidayah dan RA As'adiyah

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui rincian tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- (1) Guna menjelaskan manajemen PAUD/RA/RA
- (2) Guna menjelaskan bagaimana meningkatkan kemampuan dan menumbuhkan kemampuan belajar siswa
- (3) Guna menjelaskan bagaimana belajar membaca melalui bermain pada anak usia dini

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoretis penelitian ini dapat menambah khasanah pengetahuan mengenai bagaimana manajemen dalam peningkatan kemampuan dan menumbuhkan

motivasi membaca pada anak usia dini di RA Al-Hidayah Kec. Kraton Kab. Pasuruan. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut berikutnya. Dari segi praktis, motivasi belajar dapat digunakan sebagai sarana menambah kualitas komunikasi antara tenaga pendidik dengan siswa. Adapun manfaat dari penelitian ini bagi sekolah adalah dapat memberikan kontribusi serta untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar siswa dalam hal membaca di RA Al-Hidayah Kec. Kraton Kab. Pasuruan.

### **1.5 Definisi Istilah**

Pada bagian ini dicantumkan beberapa definisi istilah untuk memperoleh pandangan yang sejalan dan untuk menghindari adanya perbedaan pengertian dalam tulisan ini.

- (1) Manajemen PAUD/RA adalah upaya perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan penilaian yang dilakukan oleh seorang kepala PAUD/RA dalam mengarahkan kinerja pendidik PAUD/RA maupun staf PAUD/RA untuk mencapai tujuan lembaga PAUD/RA dengan saling bekerja sama dan memanfaatkan berbagai fasilitas yang dimilikinya
- (2) Meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar sehingga menimbulkan perubahan sehingga apa yang menjadi tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

- (3) Bermain anak usia dini adalah kegiatan mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Pada anak usia dini, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangannya.