

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Sistem Pendidikan Nasional UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang pendidikan adalah upaya pembinaan yang diperuntukkan anak usia dini mulai dari sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dengan cara pemberian rangsangan dan stimulus pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki dunia pendidikan lebih lanjut. Ada 6 aspek perkembangan dalam pemberian stimulus tersebut yaitu: aspek perkembangan perilaku pembiasaan seperti sosial emosional, nilai agama dan moral dengan perkembangan kemampuan dasar yang meliputi perkembangan kognitif, seni, fisik-motorik dan bahasa.

Menurut (M.Fadlillah,2018:7) pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak mulai dari usia 0-8 tahun dengan melalui pemberian rangsangan dalam pendidikan guna membantu anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya, sehingga anak memiliki potensi dapat berkembang dengan optimal. Melalui pendidikan anak usia dini diharapkan agar anak lebih siap dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Adapun pendapat lain dari (Muhiyatul,2016:62) pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dengan meliputi aspek perkembangan.

Berkembangnya teknologi dan informasi yang saat ini terjadi, media pembelajaran dapat dirancang semenarik mungkin dengan berbagai bentuk, gambar, suara dan gerak yang dikemas dalam sebuah aplikasi. Hal ini membuat anak-anak dapat dan mudah tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar, terutama dalam bidang agama seperti bagaimana cara mengenalkan huruf hijaiyah, hal ini dilakukan agar kedepannya anak dapat memahami dan mengerti dalam membaca Al-Quran. Media yang diberikan dari pendidik ataupun orangtua yaitu media konvensional atau hanya menggunakan buku, papan tulis ataupun penjelasan lisan. Menggunakan media tersebut masih

kurang optimal dalam pembelajaran karena kurang menarik, monotonnya dalam proses pembelajaran dan membuat anak menjadi bosan dengan seperti itu saja. Terutama dalam pembelajaran mengenalkan huruf hijaiyah yang banyak seperti: jumlah huruf, bentuk huruf dan pelafalan tiap hijaiyahnya. Melalui pembelajaran aplikasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk aplikasi hijaiyah yang dapat dikembangkan menjadi pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini. Hal ini untuk mengenalkan huruf hijaiyah merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan proses belajar anak, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan agar dapat mengatasi persoalan tersebut. Selain itu, media pembelajaran pada anak usia dini sangat baik dengan tujuan untuk menumbuhkan kerohanian pada anak usia dini. Sejalan dengan pendapat dari Muryoah(Wawan,2019:70) dengan mempelajari huruf hijaiyah terlebih dahulu merupakan langkah awal untuk berlatih membaca kitab suci Al-Quran dengan metode atau media pembelajarannya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Adapun himbauan dari pemerintah Ponorogo tentang pandemic *Covid-19* nomor SK: 338/6080/405.07/2020, yang berisi bahwa kita diwajibkan untuk tetap tinggal dirumah, jaga jarak, selalu mematuhi protocol kesehatan dan hindari banyak kerumunan. Maka dengan adanya perintah ini seluruh aktivitas belajar mengajar berkurang bahkan dilakukan secara daring(dalam jaringan). Adanya pembelajaran yang dilakukan secara daring, tentunya anak merasa bosan dengan pembelajaran tersebut. Dunia anak usi dini yaitu dunia dengan bermain, maka dari itu sebagai pendidik harus kreatif dalam membuat suatu model pembelajaran agar anak tidak merasa jenuh. Dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) anak cenderung belajar dengan paksaan orangtua bukan karena keinginan anak. Sehingga anak kurang termotivasi saat proses pembelajaran.

Terkait dari latarbelakang tersebut, kelompok usia 5-6 tahun merupakan yang akan digunakan untuk penelitian pengembangan Aja(ayo belajar hijaiyah) untuk anak usia dini. Mengetahui hal ini peneliti ingin membuat

media pembelajaran untuk membantu anak usia dini untuk belajar pengetahuan dasar yang harus dipelajari sejak usia dini. Untuk mengatasi permasalahan latar belakang diatas maka judul penelitian dan pengembangan ini yaitu: **“Pengembangan Media Pemelajaran Aja(ayo belajar hijaiyah) untuk Anak Usia Dini Kelompok Usia 5-6 Tahun”**.

### **1.2.Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian dari pengembangan ini untuk: Mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran aja(ayo belajar hijaiyah) untuk anak usia dini kelompok usia 5-6 tahun.

### **1.3.Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Pengembangan media pembelajaran aja(ayo belajar hijaiyah) merupakan produk dari penelitian pengembangan ini memuat: Media edukasi tentang cara membaca huruf hijaiyah, bentuk setiap huruf hijaiyah dan bacaan setiap huruf hijaiyah itu sendiri. Proses pembuatan media ini dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X7* dan *Construct 2*. Kemudian dikonversi atau dibuild menggunakan aplikasi *C2Buildozer* sehingga menjadi aplikasi dengan format APK. Media pembelajaran ini bisa dimainkan menggunakan *Smartphone* dengan memuat aplikasi tentang: Materi huruf hijaiyah, game seperti kartu hijaiyah, puzzle, mewarnai dan dilengkapi doa-doa.

### **1.4.Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Adanya media pembelajaran aja(ayo belajar hijaiyah) untuk anak usia dini sampai saat ini terbatas. Hal tersebut pengembangan aplikasi hijaiyah dipandang sangat bagus bila dikembangkan karena media pembelajaran aja (ayo belajar hijaiyah) sangat tepat bila ditanamkan pada anak sejak dini selain itu, media ini bisa membantu guru ataupun orangtua dalam mengajarkan hijaiyah pada anak. Media pembelajaran aja (ayo belajar hijaiyah) dapat dimainkan disetiap tempat baik dirumah bersama orangtua. Menurut Grolnic

(I Nyoman,2012:105) dalam buku psikologi pendidikan 1 dapat dikatakan bahwa dalam hal ini orangtua merupakan pendidik utama dan pertama, disamping memelihara pertumbuhan fisik dan kesehatan anak. Orangtua menginternalisasikan nilai-nilai budaya, agama, kemanusiaan, kemasyarakatan dan nilai-nilai luhur lainnya dalam diri anak. Dalam hal ini dikarenakan *Covid-19* anak mudah bosan melakukan kegiatan yang mengharuskan anak tetap dirumah.

## 1.5. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

### 1.5.1. Asumsi

Ada beberapa asumsi yang dapat membantu peneliti sebagai landasan kerangka pikir. Asumsi tersebut sebagai berikut:

1. Aja (ayo belajar hijaiyah) sebagai media atau alat bantu pembelajaran untuk anak usia dini
2. Aja (ayo belajar hijaiyah) dibuat dalam bentuk aplikasi dengan format APK yang diinstall di *Smartphone*

### 1.5.2. Batasan

Pengembangan media pembelajaran aja(ayo belajar hijaiyah) memiliki batasan diantaranya:

1. Aplikasi yang digunakan dalam membuat aplikasi ini adalah *CorelDraw X7* dan *Construct 2*.
2. Cakupan dalam media pembelajaran ini adalah gambar huruf hijaiyah, vocal suara dan permainan seperti: kartu hijaiyah, *Puzzle*, mewarnai hijaiyah dan doa-doa.

## 1.6. Definisi Istilah

Ada beberapa istilah yang ada dalam rumusan judul penelitian pengembangan ini perlu mendapat batasan agar tidak menimbulkan pemahaman yang berbeda dan sekaligus memberi panduan yang jelas tentang maksud dari padanya yaitu:

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu sarana atau prasarana yang digunakan untuk proses belajar mengajar dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi pelajaran kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut maka akan lebih mudah siswa mendapatkan informasi atau pesan yang disampaikan dari pendidiknya.

### 2. Hijaiyah

Hijaiyah merupakan huruf alphabet arab yang berasal dari potongan-potongan ayat Al-Quran yang terdiri dari 29 huruf dimulai dari huruf alif sampai dengan ya'.

### 3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang dalam masa keemasan (*golden age*) mulai dari usia 0-6 tahun. Dalam pertumbuhan dan perkembangannya, untuk itu orangtua ataupun guru harus memberi rangsangan atau stimulus pendidikan yang tepat pada anak tersebut.

