BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman Kanak-kanak atau PAUD merupakan sebuah pendidikan yang diciptakan untuk mewadahi dalam pembentukkan karakter dan penanaman nilai-nilai Pancasila sesuai dengan norma yang berlaku pada masyarakat, salah satunya seperti nilai sila Pancasila pertama yaitu "Ketuhanan yang Maha Esa". Contoh dan pembiasaan yang dapat ditanamkan ke anak dalam nilai Pancasila tersebut dengan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, sebagai landasan, untuk membaca dan memahami tek-teks keagamaan dalam Al-Qur'an dan Hadist hal yang paling mendasar yaitu dengan mengenalkan Huruf Hijaiyyah.

Huruf hijaiyyah ini merupakan huruf yang sama dengan huruf ABJAD, yang membedakan adalah bentuk dan penyebutannya yang berbeda. Adapun mengenai fungsi dari huruf hijaiyyah juga sama yaitu membentuk sebuah kata dan yang membedakannya lagi yaitu Bahasa yang digunakan Bahasa Arab pada huruf hijaiyyah dan jumlah keduanya yang berbeda, jumlah huruf hijaiyyah 29 huruf, seperti yang dinyatakan oleh Aziz dan Masyithoh (2023) yaitu huruf hijaiyyah ini memiliki 29 huruf. Pengenalan huruf hijaiyah adalah kunci dasar dan hal yang pokok untuk mampu membaca Al-Qur'an maupun Hadist. Watini (2019) menyebutkan bahwa tindakan dalam mengenalkan hurufsejak usia dini memberikan efek dan pengaruh yang sangat baik bagi perkembangan anak, melalui pengenalan huruf juga dapat membantu anak dalam mempersiapkan anak untuk kemampuannya membaca dengan mudah nantinya. Huruf hijaiyyah ini juga menjadi kebutuhan dasar dalam memahami kedua pedoman pokok kehidupan yaitu AL-Qur'an dan Hadist.

Anak yang berusia dini sangat baik untuk dikenalkan segala sesuatu dalam aspek kehidupan, termasuk dengan pengenalan huruf hijaiyah. Watini (2019) juga menyebutkan bahwa anak yang berusia dini memiliki *timing* yang pas untuk ditanamkan nilai-nilai pada anak untuk semua aspek perkembangan anak. Termasuk juga tentang nilai relijius.

Mauliyah (2021) menyebutkan penanaman nilai agama sejak dini merupakan tambang emas bagi keluarga yang pada suatu saat nantinya bisa dididik sebagai generasi yang faqih. Pengenalan ini juga akan memberikan dampak baik, pada saat anak beranjak dewasa anak tidak terlalu buta dengan pengetahuan ilmu-ilmu yang mendasar. Mauliyah (2021) kemampuan dalam mengenal huruf merupakan sebuah kesanggupan dalam melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda ataupun ciri dari tanda dalam tata tulis yang merupakan bagian dari ABJAD yang melambangkan bunyi dari Bahasa tersebut. Pengenalan huruf tersebut sangat penting bagi anak, karena hal itu merupakan hal dasar yang perlu bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang dirasa lebih kompleks ketika sudah beranjak dewasa. Aprilyanti (2022) bahwasannya dalam kemampuan mengenal huruf, kemampuan tersebut merupakan hal yang dasar untuk membantu anak dalam kegiatan membaca atau menulis.

Terlepas dalam penjelasan tersebut, dalam hal ini untuk menjembatani anak agar dapat mengenal huruf sesuai dengan perkembangan anak, maka diperlukan sebuah media pembelajaran, seperti yang dinyatakan Damanhuri (2022) bahwa pembelajaran mengenal huruf merupakan suatu hal yang penting untuk dikenalkan dan peru diajarkan dengan metode yang sesuai dengan perkembangan anak.

Pengenalan huruf hijaiyyah ini perlu dikenalkan kepada anak dengan jelas, mulai dari pelafalan penyebutan dan lain sebagainya, karena sudah jelas firman Allah SWT. dalam surat Al-Muzammil:4, atau lebih dari seperdua itu, dan bacalah Al-Qur’an itu dengan perlahan-lahan dengan bacaan yang baik dan benar.

Materi dalam sebuah penyajian pembelajaran tentunya tidak semata-mata hanya membacakan, mengarahkan, memerintah dan lain sebagainya kepada anak, namun harus menggunakan cara atau metode yang sesuai dengan usia anak. Anak merupakan individu yang unik dengan kemampuan yang berbeda-beda dan perbedaan tersebut guru harus ketahui setiap karakter anak, agar nantinya dapat diketahui mengenai cara ataupun strategi dalampengajaran. Pemahaman proses belajar anak harus dapat disesuaikan dengan

karakter dan tahap perkembangan anak (Herawati, 2018). Perlu diketahui bahwa pemahaman anak usia dini sangat abstrak. Dengan demikian agar imajinasi anak terwadahi dan tidak berpikir abstrak atas imajinasinya, perlunya sebua alat atau media yang dapat menjembatani setiap pemahamannya.

Perkembangan zaman yang semakin maju sebetulnya banyak sekali inovasi-inovasi terbaru khususnya bidang pendidikan PAUD yang dapat membantu ataupun memudahkan tenaga pendidik PAUD dalam menyampaikan pembelajaran. Seperti halnya dalam Maghfi (2020) inovasi PAUD meliputi model pembelajaran, strategi, dan media. Berkenaan dengan media disini dapat disebut berupa alat atau sebuah perangkat bagi tenaga pendidik untuk menyampaikan suatu pembelajaran bagi anak didik, hal ini sejalan dengan pendapat Moto (2019) Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan dalam pengajaran dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik agar pesan tersebut dapat tersampai dengan baik.

Media pembelajaran juga harus dapat menarik minat anak dalam belajar, banyak sekali media-media pembelajaran yang tercipta, padaumumnya seperti buku, video animasi serta papan pintar atau *smart board* danmasih banyak lagi media pembelajaran. Terlepas dari penjabaran inovasi- inovasi media atau alat pembelajaran yang banyaknya berkembang saat ini ternyata dalam kenyataan di lapangan masih kurang efektif, terlihat dalam sebuah Lembaga Pendidikan yang menggunakan alat atau media yang kurang efektif untuk digunakan oleh anak, seperti berupa buku tanpa warna atau yanglain sebagainya, selain itu hanya penyediaan *paper based* yang anak gunakan hanya diminta mewarnai saja, dan diminta kembali untuk menulisnya tanpa dijelaskan terlebih dahulu, sebetulnya apa yang mereka kerjakan, sangat tidak efektif untuk tujuan pembelajaran yang guru inginkan, ditambah lagi dengan waktu yang tidak terlalu banyak.

Faktor yang menyebabkan hal-hal ini terjadi banyak sekali, seperti kurangnya media pembelajaran atau bisa jadi karena kurangnya kreativitas guru sebagai tenaga pendidik. Maka dari itu guru harus mempunyai kompetensi dasar terutama kreativitas. Guru Profesional harus mempunyai empat kompetensi diantaranya, kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, serta

professional (Moto, 2019). Dengan demikian guru dapat menciptakan inovasi baru dan dapat menggunakan media tersebut secara efisisen dan efektif dalam pembelajaran di kelas. Jika permasalahan-permasalan tersebut terjadi maka hal itu dapat memicu rasa bosan, tidak adanya motivasi belajar peserta didik, pembelajaran yang tidak interaktif karena tidak menarik perhatian anak hal ini sejalan dengan Maghfi (2020) bahwa pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dengan adanya warna-warna yang beragam dari media yang digunakan serta pembelajaran lebih interaktif apabila media tersebut terkesan adanya warna, peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Maka dari itu media pembelajaran sangat dibutuhkan agar dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami pembelajaran yang guru berikan seperti halnya papan pintar atau *smart board*.

Papan pintar merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan anak dalam memahami sesuatu. Hal ini sangat sejalan dengan Maghfi (2020) papan pintar dapat memfasilitasi proses pembelajaran, jenis media papan ini umumnya digunakan untuk pembelajaran mendasar atau awal, seperti memperkenalkan konsep tambahan berupa huruf, angka, nama hewan, dan transportasi. Dapat digaris bawahi bahwa materi-materi yang akan dimuat relevan untuk penyajian materi yang mendasar.

Media yang dirancang oleh peneliti yaitu media Hijaiyah *Smart Little Borad* (HIJMALIB), dari Pengembangan Media ini peneliti berharap hasil dari media yang dibuat dapat membantu pihak-pihak yang terkait dan memberikan banyak manfaat, serta dapat memberikan keefektipan dalam segi waktu pembelajaran yang singkat.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka rumusan masalah yang akan dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.1.1 Bagaimana efektivitas penggunaan media *Hijaiyah Smart Little Board* (HIJMALIB) untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5-6 Tahun?

1.1.2 Bagaimana efesiensi penggunakaan media *Hijaiyah Smart Little Board* (HIJMALIB) untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5-6 Tahun?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang sudah dijabarkan maka yang akan menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1.2.1 Untuk melihat efektifitas media *Hijaiyah Smart Little Board* (HIJMALIB) dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 5-6 Tahun.

1.2.2 Untuk mengetahui kelayakkan media (HIJMALIB).

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya:

1.3.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kemudahan dalam mengenalkan huruf hijaiyyah pada anak usia dini dengan metode atau yang memudahkan bagi pendidik dan dapat dipahami oleh peserta didik.

1.3.2 Manfaat Praktis

Menambah referensi media atau alat, dan mengingatkan kembali bahwa pembelajaran dapat disampaikan dengan berbagai macam cara dan menyenangkan, serta untuk anak dapat memfasilitasi dan memudahkan untuk memahami materi pembelajaran.

1.4 Struktur Penulisan

Stuktur penulisan skripsi mempunyai fungsi sebagai pedoman dalam penulisan. Skripsi ini terbagi menjadi beberapa bab. Adapun penyusunan skripsi ini diorganisasikan ke dalam sistematika sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, pada bab ini berisi penjelasan tentang:

1.1 Pendahuluan

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Tujuan Penelitian

1.4 Manfaat Penelitian

Bab II Kajian Pustaka, bab ini menjelaskan tentang:

2.1 Media Pembelajaran

2.2 Media HIJMALIB

2.3 Huruf Hijaiyyah

2.4 Tugas Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

2.5 Kerangka Berpikir

2.6 Penelitian Relevan

BAB III Metodologi Penelitian, bab ini menjelaskan tentang

3.1 Metode Penelitian

3.2 Prosedur Penelitian

3.3 Instruksi Kerja Media

3.4 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.6 Teknik Analisis Data

3.7 Reduksi Data

3.8 Penyajian Data

BAB IV Temuan Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini menjelaskan tentang:

4.1 Temuan

4.2 Pembahasan

BAB V Simpulan dan Rekomendasi, bab ini menjelskan tentang:

5.1 Kesimpilan
5.2 Rekomendasi