

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak-anak masa kini berhadapan dengan berbagai perubahan yang sangat pesat di bidang sosial, politik, ilmu pengetahuan, pendidikan, teknologi industri, lingkungan dan lainnya. Beragam realitas yang terjadi pada era globalisasi telah membuat anak usia pra-sekolah menjadi konsumtif dan terjerumus pada tindakan asusila bahkan sampai tindakan kriminal. Perlu beberapa strategi untuk meminimalisir efek negatif dan memaksimalkan keuntungan positif dari kemajuan teknologi dan informasi saat ini.

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada perkembangan kecerdasan, pada masa ini anak mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Selain keluarga yang menjadi sekolah pertama bagi anak-anak, pendidikan formalpun memiliki peranan penting dalam pembentukan kepribadian seorang anak. TK (Taman Kanak-kanak) menjadi tempat pertama yang dapat mendukung proses pendidikan pada anak usia dini.

Pendidikan agama sejak dini diberikan guru dengan membiasakan murid untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan agama pada kesehariannya di sekolah, yang diharapkan akan membuat kebiasaan itu diterapkan pula di luar sekolah.

Berbagai potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan, salah satunya meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, fungsinya untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang baik sesuai kaidah agama dan norma yang dianut.

Dalam aspek moral dan nilai-nilai agama standar kompetensi yang diciptakan adalah anak mampu mengucapkan bacaan doa dan lagu-lagu keagamaan, meniru gerakan beribadah, mengikuti aturan serta mampu belajar berperilaku baik dan sopan bila diingatkan. Pengembangan nilai-nilai agama

untuk murid TK berkisar pada kegiatan kehidupan sehari-hari. Materi hafalan doa sehari-hari diajarkan untuk mencapai hasil belajar murid dalam mengucapkan bacaan doa. Salah satu tujuan mempelajari materi hafalan doa ini yaitu agar murid dapat menerapkan ilmunya pada kegiatan sehari-hari.

Kemudahan dalam mempelajari bacaan doa tidak cukup hingga dapat membacanya saja, akan lebih baik jika murid dapat memahami dan menghafalnya, dengan menghafal murid tidak hanya dituntut untuk membacanya saja tetapi untuk membacakannya dengan tepat dan lancar.

Begitu banyak manfaat yang didapat saat mampu mempelajari doa, salah satunya adalah manfaat dari menghafalakannya. Menghafal adalah berusaha untuk meresapkan informasi ke dalam pikiran untuk dapat diingat. Menghafal erat kaitannya dengan mengingat dan berkaitan dengan kemampuan kognitif murid.

Menurut Olivia (2011, hlm.39)

Kemampuan mengingat anak usia dini sangat besar, namun anak belum memiliki strategi, bagaimana cara menyimpan atau meletakkan informasi yang telah diterima agar mudah diingat kembali, sehingga informasi yang diterimanya tidak cepat hilang (*short term memory*) atau ingatan jangka pendek, karena anak usia dini belum paham sepenuhnya bahwa supaya tetap ingat sesuatu harus diulang-ulang secara terus menerus atau dengan cara mengasah daya ingat, sehingga informasi yang diterimanya bisa bertahan lama (*Long Term Memory*) atau ingatan jangka panjang.

Ingatan atau memori merupakan aspek kognitif yang terus mengalami perkembangan mulai dari lahir hingga masa dewasa dan masa tua. Perkembangan kognitif salah satunya mencakup perkembangan ingatan atau memori. Desmita (2005, hlm. 134) menyatakan: “mengukur memori anak-anak jauh lebih mudah, karena anak-anak telah dapat memberikan reaksi secara verbal”.

Menurut *Stine* (2003, hlm.56) “Orang yang memiliki ingatan tajam (daya ingat baik) tidak dilahirkan tetapi diciptakan. Melalui teknik yang tepat, orang dapat menggunakan daya ingat sehingga memperoleh yang terbaik darinya, memproses dan mengakses informasi dengan mudah”. Berdasarkan

penjelasan tersebut, perlu diciptakan media yang mempermudah anak untuk mengingat materi yang diterimanya, tentunya media yang menarik untuk anak-anak seusianya.

Proses belajar yang menyenangkan sangatlah cocok dengan karakter siswa TK yang masih senang bermain. Salah satu karakter anak usia dini yaitu mereka berada dalam masa dengan kecenderungan meniru hal yang ada di sekitarnya. Salah satu contohnya, anak usia dini sangat suka melakukan apa yang dilakukan oleh sosok kartun idola yang ditontonnya, mereka mengingat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan itu bisa dijadikan guru sebagai kesempatan emas untuk memberikan pengajaran secara halus kepada anak dengan menciptakan media yang dapat membantu proses pembelajaran.

Salah satu karakter anak usia dini yaitu mereka berada dalam masa dengan kecenderungan meniru hal yang ada disekitarnya dan memiliki daya perhatian yang pendek. Pada umumnya anak memiliki daya perhatian yang pendek kecuali untuk hal-hal yang sangat disenanginya. Karakteristik itu dapat dijadikan guru sebagai kesempatan emas untuk memberikan pengajaran secara halus kepada anak dengan menciptakan media yang menyenangkan dan menarik perhatian dalam rangka meningkatkan motivasi anak yang bertujuan pada peningkatan kemampuan menghafal anak.

Tidak dapat dipungkiri bahwa pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar memberikan andil yang besar. Mengingat bahwa manfaat dari menghafal bukan hanya mengoptimalkan kinerja memori khususnya pembiasaan sejak anak-anak, akan tetapi dibutuhkan hafalan yang ditanamkan sejak dini agar anak bisa mendapatkan hasil hafalan berkualitas dan jangka panjang. Sangatlah penting untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan cocok dengan karakter murid TK, agar mereka semangat ketika dalam kondisi belajar di kelas sehingga daya ingatnya mampu menangkap apa yang disampaikan oleh pengajar. Penggunaan media pembelajaran, merupakan salah satu pemilihan strategi yang tepat.

Menurut Susilana dan Riyana (2008, hlm.6)

Ayu Evandari, 2016

***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL BACAAN DOA SEHARI-HARI***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Media pembelajaran sendiri memerlukan peralatan untuk penyajian pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, berbagai macam media diciptakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Media animasi merupakan salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan menyampaikan pesan pada murid dengan cara yang menarik. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Suheri (2006, hlm.28) mengatakan "animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan".

Penggunaan media animasi sebagai alat bantu mengajar memberikan suatu pengalaman baru kepada murid, sangat disayangkan apabila potensi animasi hanya dikembangkan semata-mata hanya untuk hiburan. Jika pemanfaatan animasi dapat dikembangkan untuk kepentingan pendidikan, maka akan lebih memiliki daya tarik tersendiri bagi murid yang pada dasarnya tergolong usia anak-anak. Penayangan video animasi, dapat membuat murid merasa seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan, dengan demikian motivasi murid untuk menyimak secara seksama akan lebih meningkat dan berpengaruh terhadap motivasi murid dalam mengingat materi yang ada di dalamnya. Penggunaan media pembelajaran dengan media animasi diharap dapat membantu murid untuk lebih mudah dalam menghafal bacaan doa. Penggunaan media animasi diyakini dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam mengingat kembali hafalan doa sehari-hari. Merujuk pada hasil penelitian sebelumnya, yang menunjukkan signifikansi, dikutip dari (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/8882>) dalam artikel tersebut menunjukkan bahwa :

Hasil analisis data dan pengujian menunjukkan setelah diberikan perlakuan hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh

guru diperoleh hasil 93,58% saat memanfaatkan media video animasi cerita rakyat, serta dari hasil pengamatan kegiatan siswa diperoleh 93,93% saat kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi cerita rakyat. Dari hasil uji-t menunjukkan  $t_{hitung}$  5,344 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan menggunakan taraf signifikan 5% adalah 2,02. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} 5,344 > t_{tabel} 2,02$ , maka dapat dikatakan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media video animasi cerita rakyat meningkat.

Dilihat dari data diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan cara observasi lapangan, peneliti melihat proses pembelajaran yang dijalankan di TK Nurul Gina Kabupaten Subang, guru hanya memaparkan materi hafalan doa sehari-hari dengan cara ceramah dan pengulangan, sehingga banyak murid yang masih mengalami kesulitan untuk mengingat bacaan doa saat guru meminta kembali murid mengulang doa sebelum melakukan suatu kegiatan dan akhirnya guru pun harus selalu mendampingi murid dalam membacanya, proses itu terjadi terus menerus tanpa guru mengetahui apa semua murid dapat membacanya atau tidak. Kegiatan ini dirasa kurang efektif karena guru harus mengulang sampai beberapa pertemuan untuk mengajarkan hafalan doa dengan membacanya dan mengulanginya berulang kali, apalagi beberapa siswa terlihat kurang fokus terhadap hafalan yang dibacakan guru. Proses pembelajaran menggunakan bantuan media animasi yaitu dengan memasukan materi hafalan doa yang akan dipelajari, divisualisasikan ke dalam sebuah animasi. Tujuannya diharapkan murid TK dapat lebih mudah dalam memahami bacaan doa sehari-hari.

Berdasarkan dari pembahasan di atas, peneliti termotivasi untuk meneliti lebih jauh tentang kemampuan menghafal murid pada inovasi sebuah media yang diformat dalam judul **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Bacaan Doa Sehari-hari”** (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelompok B TK Nurul Gina Kabupaten Subang).

Ayu Evandari, 2016

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL BACAAN DOA SEHARI-HARI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media animasi dalam meningkatkan kemampuan menghafal bacaan doa?”. Adapun rumusan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menghafal doa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi dalam ketepatan membacakan doa?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menghafal doa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi dalam kelancaran membacakan doa?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menghafal doa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi dalam kecepatan waktu menghafalkan doa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap peningkatan kemampuan menghafal bacaan doa. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah :

1. Untuk memperoleh data mengenai perbedaan signifikan antara kemampuan menghafal doa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi dalam ketepatan membacakan doa.
2. Untuk memperoleh data mengenai perbedaan signifikan antara kemampuan menghafal doa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi dalam kelancaran membacakan doa.
3. Untuk memperoleh data mengenai perbedaan signifikan antara kemampuan menghafal doa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi dalam kecepatan waktu menghafalkan doa.

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak pada bidang pendidikan dan pembelajaran khususnya bagi guru dan murid yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis manfaat pengaruh penggunaan media animasi semoga bisa membantu memudahkan pembelajaran menghafal bacaan doa sehari-hari khususnya. Memberikan kontribusi positif berupa gambaran mengenai kegiatan pembelajaran hafalan doa sehari-hari dengan menggunakan media animasi untuk meningkatkan kemampuan menghafal bacaan doa sehari-hari. Selain itu hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat serta sumbangan pemikiran pada bidang Ilmu Teknologi Pendidikan.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan untuk lebih inovatif dalam menyediakan media yang membantu proses belajar, salah satunya dengan penggunaan media animasi.
- b. Bagi murid, diharapkan penggunaan media animasi dapat meningkatkan kemampuan murid dalam menghafal khususnya bacaan doa sehari-hari.
- c. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar murid yang merujuk pada meningkatnya mutu sekolah.
- d. Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian ini peneliti mendapatkan pengalaman berpikir dalam pemecahan permasalahan dalam belajar juga dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan. Adapun untuk peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi atau rujukan dalam mengembangkan penelitian sehingga kualitas pendidikan terus menerus meningkat dan berkembang khususnya dalam pembelajaran hafalan doa sehari-hari.

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Untuk memberikan gambaran yang komperhensif terhadap penelitian penggunaan media animasi untuk meningkatkan kemampuan murid dalam menghafal bacaan doa di kelompok B TK Nurul Gina, maka disusun sistematika penulisan penelitian sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan.

Mencakup pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka.

Berisikan tentang kajian pustaka yang mencakup pembahasan tentang, media pembelajaran, kemampuan mengingat, materi hafalan doa sehari-hari, dan Taman Kanak-kanak.

3. Bab III Metode Penelitian.

Meliputi pemahaman penelitian dan metode penelitian berdasarkan Desain Penelitian, Partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan.

Merupakan inti dari hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan yang disertai pembahasan.

5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi.

Merupakan bab terakhir atau penutup yang berisi simpulan hasil penelitian yang disertai dengan rekomendasi.