

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan usaha sadar untuk membina dan mengembangkan potensi setiap anak. Pembinaan ini dapat dimulai dengan pendidikan formal maupun non formal yang dapat disampaikan dalam keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Upaya pembinaan ini dapat dilakukan melalui pendampingan, pengajaran, serta pelatihan yang bertujuan untuk menghasilkan generasi bangsa yang unggul. Pada dasarnya pendidikan anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda-beda berdasarkan usia dan pendidikannya, dengan adanya perbedaan tersebut, maka diperlukannya upaya khusus untuk memfasilitasi perkembangan anak (Suryana, 2016: 25).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengemukakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini ialah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan pada diri anak yang meliputi aspek perkembangan nilai agama, dan moral, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni, agar anak memiliki kesiapan dalam jenjang pendidikan yang lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini merupakan kelompok anak yang berusia (0-6 tahun) yang dikenal dengan kata *Golden Age*. Pada usia ini perkembangan anak sangatlah penting dan merupakan dasar pertama dalam mengembangkan

kemampuan anak. Untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak, maka dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dicapai secara maksimal dan penyampaian materi pembelajaran lebih efektif (Daryanto, 2016:5).

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, tatanan dalam dunia pendidikan juga mengalami adanya perubahan. Perubahan tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran, pada bidang pendidikan perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan pada proses belajar mengajar dan dapat dijadikan alternatif pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian materi pelajaran. Salah satunya yakni pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan yang berupa pengembangan media animasi berbasis *android* (Kuswanto dkk, 2018).

Media animasi berbasis *android* merupakan media berupa audio visual dari manipulasi gambar digital, yang dirancang menjadi gambar bergerak dengan mengkreasikan gambar tangan yang terkesan hidup serta audio berisi materi pelajaran. Media animasi dapat ditayangkan melalui *SmartPhone* untuk menciptakan pembelajaran yang positif dan menyenangkan. Media animasi berbasis *android* ini memiliki dua fungsi, yakni fungsi dalam dunia pendidikan dan juga fungsi dalam dunia hiburan (Arofah dkk, 2021: 39).

Pada dunia pendidikan, media ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran modern dalam memaparkan materi yang sulit dijelaskan secara lisan. Pada dunia hiburan, media ini dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran supaya peserta didik tidak merasa bosan saat melihat topik yang disampaikan oleh pendidik. Media animasi berbasis *android* ini disertai

dengan narasi suara yang dapat menjelaskan materi dengan baik dan jelas, serta dapat memotivasi peserta didik terhadap minat dalam pembelajaran (Sumarni, 2018: 44).

Media animasi berbasis *android* mempunyai karakteristik media lebih dari satu yang konvergen. Karakteristik tersebut mencakup perpaduan antara unsur audio dan visual yang dapat mengembangkan minat peserta didik dalam belajar, dan mampu menjelaskan beberapa hal yang sulit dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata. Media animasi berbasis *android* juga dapat memberikan konten yang mudah dipahami dan isian lengkap yang dapat digunakan oleh pengguna tanpa bantuan orang lain (Daryanto, 2016 : 71-72).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis *android* merupakan media perantara yang memberikan konten mata pelajaran kepada peserta didik berupa gambar bergerak yang disertai dengan suara, dan dirancang secara terencana serta bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran dan menerima materi pelajaran dengan mudah. Kemudahan tersebut dapat menjadikan kemampuan peserta didik akan semakin cepat berkembang, salah satunya yaitu pada aspek perkembangan nilai agama, dan moral.

Aspek perkembangan nilai agama, dan moral adalah salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan untuk pembentukan kepribadian anak. Selain itu, aspek ini juga sangat penting dalam menanamkan nilai kebajikan sejak dini seperti akhlakul karimah, dapat dipercaya, jujur, menghormati dan mau mengerjakan ibadah lainnya. Pengembangan aspek ini dapat

dilaksanakan melalui kegiatan keteladanan dan kegiatan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari (Wirman, 2019 : 70).

Berdasarkan PERMENDIKBUD (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) Nomor 146 Tahun 2014 Kurikulum 2013 tentang pendidikan anak usia dini menyatakan bahwasanya terdapat salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik yakni mengenal kegiatan ibadah sehari-hari. Dalam Islam, terdapat satu bentuk ibadah yang wajib dikerjakan oleh umat muslim setiap harinya, yakni ibadah sholat. Poin kompetensi dasar ini dapat dikatakan berkembang apabila peserta didik sudah bisa mengetahui beberapa gerakan sholat, bacaan sholat, dan mampu mengerjakan ibadah sholat (Supriyanti, 2015 : 87).

Sholat merupakan bentuk ibadah yang meliputi perbuatan atau gerakan tertentu dan perkataan atau ucapan yang diawali dengan membaca takbir dan diakhiri dengan salam dengan syarat dan ketentuan tertentu. Sholat ialah rukun islam yang kedua dan umat Islam wajib mengerjakannya dan tidak boleh meninggalkannya. Hukumnya haram bagi umat muslim yang meninggalkan sholat dalam keadaan apapun. Sholat merupakan tiang agama bagi umat muslim dan cara hamba untuk berkomunikasi dengan Allah SWT, serta merupakan amal kebaikan pertama yang akan dicatat Allah di hari kiamat. Jika kemampuan sholat anak tidak ditingkatkan dengan baik, maka kelak anak sulit untuk dikenalkan sholat dan sulit dalam menghafal bacaan serta gerakan sholat, bahkan enggan sholat (Khoironi dkk, 2021: 9).

Mengenalkan sholat sejak dini dapat melatih anak untuk lebih dekat dengan Allah SWT dan mencegah dari perbuatan keji dan salah. Oleh sebab

itu, pembelajaran sholat sangat penting diajarkan sejak dini. Dalam upaya meningkatkan kemampuan belajar sholat, maka dibutuhkan media pendukung pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran sholat, salah satunya yakni media animasi berbasis *android* yang bisa membantu anak dalam mempelajari materi sholat dengan mudah.

Penelitian oleh Celo Belia dan Fatah (2019) yang berjudul “Pembuatan Game Edukasi Tuntunan Sholat Fardhu untuk Anak Berbasis *Android*”, menyatakan bahwa penggunaan game edukasi tuntunan sholat fardhu ini efektif digunakan saat pembelajaran berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan di lembaga SD MIM Gonilan. Penelitian ini menjelaskan bahwa game tersebut mampu membantu anak belajar mengenai tata cara sholat, bacaan sholat, beserta gerakannya dengan baik dan benar. Selain itu, anak menjadi lebih antusias dalam memainkan game karena tampilan yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 3 Oktober 2022 dan observasi di rentang tanggal 3-10 Oktober 2022 yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung di lembaga TK Budi Luhur Blawi, Lamongan. Peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya masih terdapat pendidik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dan media papan tulis serta berpacu pada buku lembar kerja anak untuk pembelajaran sehari-harinya. Selain itu, pendidik juga menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) dan media laptop dalam penyampaian materi pembelajaran selama sebulan sekali.

Pada pembelajaran mengenalkan sholat, pendidik menggunakan media poster bergambar, papan tulis dan juga buku lembar kerja anak untuk meningkatkan pengetahuan sholat. Hasil peninjauan pada tanggal 7 Oktober 2022 di lembaga TK Budi Luhur Blawi, Lamongan menyatakan bahwa pada proses pembelajaran anak mudah merasa bosan dan tidak fokus pada pembelajaran dikarenakan pendidik menggunakan metode pembelajaran yang monoton dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan beberapa anak tidak memperhatikan ketika pendidik menyampaikan materi pembelajaran dan terlihat bermain-main sendiri.

Pembelajaran sholat di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan dilakukan selama dua minggu sekali yang di gabung dengan kegiatan istighosa bersama. Kegiatan tersebut diikuti oleh peserta didik yang berusia 4-6 tahun. Praktik sholat yang dilaksanakan yakni mengenai pembelajaran sholat dhuha yang mencakup tentang tata cara sholat, bacaan sholat, dan niat sholat dengan menggunakan metode ceramah dan mencontohkan gerakan sholat secara langsung dalam penyampaian materi tersebut. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” karena media ini lebih menekankan kepada indra penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk menunjukan pengalaman pendidikan yang nyata kepada peserta didik. Adanya media ini dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempercepat peningkatan kemampuan belajar sholat anak dibandingkan dengan pola pembelajaran yang

konvensional. Penggunaan media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” juga dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran sholat dan dapat membuat peserta didik lebih antusias saat pembelajaran di kelas. Dalam upaya peningkatan kemampuan belajar sholat anak, tentunya dibutuhkan pembiasaan dan keteladanan yang merupakan cara yang dapat dilakukan agar dapat membiasakan peserta didik berfikir, bersikap, bertindak sesuai dengan tuntunan ajaran agama islam. Pembiasaan dan keteladanan ini dapat diterapkan melalui kegiatan rutin yang dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah dengan membiasakan anak untuk mengerjakan ibadah sholat dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan agar kemampuan belajar sholat anak dapat meningkat (Nuryati dkk, 2022: 87).

Pada pelaksanaan pembelajaran sholat, terdapat beberapa kendala atau permasalahan yang ditemui oleh peneliti, diantaranya yakni: masih terdapat peserta didik yang belum bisa melakukan gerakan sholat dengan baik, belum bisa mencontohkan gerakan sholat secara mandiri, kesulitan dalam membaca bacaan sholat jika tidak dibantu oleh pendidik, kurang lancar dalam membaca bacaan sholat, kurang faham tentang materi pembelajaran sholat yang telah disampaikan, dan masih terdapat anak yang tidak memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung dan terlihat saling mengganggu satu sama lain. Penggunaan media dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga hasil belajar peserta didik belum tercapai dengan baik.

Melihat kendala tersebut, peneliti ingin memberikan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di lembaga TK Budi Luhur Blawi, Lamongan yang berupa pengembangan media animasi berbasis *android*

“Ayo Sholat” yang merupakan media berupa gambar bergerak dan suara yang berisi materi pembelajaran sholat dalam bentuk sistem operasi berbasis *Linux*. Konsep yang ditawarkan pada pengembangan media ini yakni, pembelajaran jarak dekat dan jarak jauh dengan pembelajaran yang tidak terikat tempat maupun waktu, sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun serta kapanpun. Sifat media animasi berbasis *Android* “Ayo Sholat” yang fleksibel dapat memudahkan para pengguna dalam mengakses informasi yang diperoleh. Pengembangan media animasi berbasis *Android* “Ayo Sholat” akan dikemas menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehingga materi pelajaran akan lebih mudah dipahami peserta didik, dan diharapkan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan belajar sholat pada peserta didik.

Sesuai latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik ingin mengembangkan sebuah inovasi media animasi di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan yang akan disusun secara detail dalam penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Media Animasi Berbasis Android “Ayo Sholat” untuk Menstimulasi Kemampuan Belajar Sholat Anak”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" untuk menstimulasi kemampuan belajar sholat anak usia 5-6 tahun di TK Budi Luhur?
2. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" terhadap kemampuan belajar sholat anak usia 5-6 tahun di TK Budi Luhur?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" terhadap kemampuan belajar sholat anak yang berusia 5-6 tahun di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" untuk menstimulasi kemampuan belajar sholat anak yang berusia 5-6 tahun di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk yang berupa animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" untuk menstimulasi kemampuan belajar sholat anak. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan yakni :

1. Media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Unity.
3. Materi yang akan disampaikan yakni tentang sholat fardhu (5 waktu), sholat sunnah (sholat dhuhah, sholat idul fitri, dan sholat idul adha), doa-doa pendek (surah al-fatihah, surah an-nas, surah al-ikhlas, surah al-falaq, surah al-lahab, surah al-ashr, dan surat al-kautsar), dan quiz.
4. Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini yakni berupa pengembangan media animasi berbasis *android* versi 11 yang dapat di pasang pada *SmartPhone* maupun tablet.

5. Produk media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" dapat diakses secara *offline* maupun *online*.
6. Media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" didesain dengan sangat menarik agar anak dapat fokus dalam pembelajaran dan lebih bersemangat dalam belajar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan diatas dan agar mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Maka penelitian ini dibatasi pada pembatasan:

1. Variabel X: Penelitian hanya ditekankan pada pengembangan media animasi berbasis *android* versi 11 "Ayo Sholat".
2. Variabel Y: Penelitian hanya ditekankan untuk menstimulasi hasil kemampuan belajar sholat pada anak usia 5-6 tahun yang ada di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan.
3. Subjek Penelitian: Penelitian hanya dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan.
4. Lokasi Penelitian: Penelitian hanya dilakukan di lembaga TK Budi Luhur Blawi, Lamongan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan Media Animasi Berbasis *Android* "Ayo Sholat" adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Pengembangan media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" digunakan untuk dapat menstimulasi kemampuan belajar sholat anak usia 5-6 tahun di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan dan diharapkan mampu

menambah wawasan serta memberikan informasi yang lengkap sebagai referensi mengenai materi sholat guna pelaksanaan pembelajaran yang efektif.

2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat pembelajaran sholat di TK Budi Luhur Blawi, Lamongan, baik bagi pendidik, peserta didik, maupun pengembang.

a. Bagi Pendidik

- 1) Dapat dijadikan sebagai acuan oleh pendidik untuk mempermudah dalam penyampaian materi selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Menambah wawasan dan membantu pendidik untuk meningkatkan jiwa inovatif serta kreatif dalam mengaplikasikan media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat”.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan alternatif sumber belajar yang lebih fleksibel dan dapat di akses dimanapun dan kapanpun.
- 2) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan baik serta dapat membantu dalam meningkatkan antusiasisme dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Pengembang

- 1) Sebagai sarana dalam mengasah keterampilan dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki secara langsung.
- 2) Menambah pengalaman serta wawasan selama kegiatan pengembangan media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” di TK

Budi Luhur Blawi, Lamongan.

G. Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan ialah penelitian yang mengacu pada upaya pengembangan produk baru maupun penyempurnaan produk yang telah ada secara akuntabel.
2. Media animasi adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi atau informasi pelajaran kepada peserta didik yang berupa kumpulan gambar atau objek bergerak disertai dengan narasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, serta memotivasi peserta didik, dan memiliki fungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sempurna.
3. Berbasis *android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux* seperti *SmartPhone*.
4. Anak usia dini adalah anak yang berusia rentang 0-6 tahun yang sedang dalam proses tumbuh kembang.
5. Kemampuan belajar sholat anak adalah suatu pengetahuan atau keterampilan dalam melakukan sesuatu yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir maupun bertindak mengenai materi pembelajaran sholat.