

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan usia yang paling optimal untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, oleh karena itu usia ini disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan. Yaitu stimulasi terhadap aspek perkembangan anak menjadi sangat penting untuk tugas perkembangannya. Masa kanak-kanak merupakan masa awal yang paling penting dan mendasar dalam seluruh rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Beberapa konsep yang dapat dikenali pada anak usia dini antara lain yaitu tahap eksplorasi, tahap identifikasi atau peniruan, tahap kepekaan, tahap bermain, dan tahap oposisi awal. Di sisi lain, anak usia dini merupakan masa kritis, karena jika potensi yang dimiliki pada usia dini tidak dikembangkan secara optimal dan maksimal, maka masa emas anak tidak akan terulang kembali di masa yang akan datang. Usia ini dimulai dari usia 0-6 tahun, bahkan didalam kandungan pun bayi bisa merasakan dan mengerti apabila diasah sesering mungkin, seperti diajak berbicara, mendengarkan lantunan Al- Qur'an ataupun musik-musik yang menenangkan. Oleh karena itu, untuk mendapatkan perkembangan dan pertumbuhan yang maksimal sesuai dengan usianya, maka dibutuhkan stimulasi yang baik secara *continue*.

Menurut Penjabaran dari (Hasan, 2015), 90% fisik otak yang ada pada anak sudah mengalami pembentukan dan anak sudah siap menerima informasi dari luar termasuk belajar dari lingkungan sekitar. Memberikan anak dengan pendidikan yang tepat akan membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Terdapat 6 aspek perkembangan anak,

diantaranya yaitu perkembangan 1) Fisik dan Motorik, 2) Kognitif, 3) Sosial dan Emosional, 4) Komunikasi dan Bahasa, 5) Seni, dan 6) Nilai Moral. Saat ini kurikulum yang diterapkan di lembaga PAUD adalah kurikulum merdeka. Kurikulum kami yang unik berbeda dengan kurikulum yang ada dan disampaikan melalui berbagai metode pembelajaran in-kurikuler, memberikan waktu kepada siswa untuk memperdalam konsep dan memperkuat kemampuannya melalui pembelajaran yang lebih optimal. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya.

Kohlberg memiliki teori perkembangan moral hasil dari modifikasi teori perkembangan moral Piaget, dan membaginya menjadi tiga tingkatan diantaranya adalah Moralitas Prakonvensional, Moralitas Konvensional, dan Moralitas Pascakonvensional. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori Moralitas Prakonvensional dari Kohlberg. Pada tahap ini, perilaku anak berada dibawah kendali eksternal. Fase ini mencakup dua fase selanjutnya. Pertama, anak berorientasi pada ketaatan dan hukuman, dinilai berdasarkan perilakunya sendiri. Pada tahap kedua, anak menyesuaikan perilakunya dengan kelompok sosial agar mendapat imbalan.

Dunia anak terdiri dari permainan, dan ada lebih banyak permainan daripada pembelajaran. Pembelajaran di kelas ditandai dengan bersenang-senang sambil belajar, salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Miarso dalam (Fadlillah, 2014), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat merasuki pikiran, emosi dan motivasi siswa serta meningkatkan semangat belajarnya.

Dengan adanya teknologi, semakin memudahkan untuk mengakses informasi dan ilmu pengetahuan. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah program multimedia, program ini diciptakan sebagai hasil dari kemajuan teknologi komputer dan digital. Menurut (Pribadi, 2017), program multimedia adalah program komputer yang menyediakan pesan dan informasi yang terdiri dari teks, audio, gambar, video, dan animasi. Setiap komponen yang dibuat harus saling terpadu seperti menggunakan teks dan gambar yang saling berhubungan. Penggunaan program multimedia sangat tepat digunakan di era teknologi yang semakin berkembang disaat ini. Selain itu, media pembelajaran multimedia juga dapat digunakan untuk menampilkan animasi yang dapat menarik perhatian anak dan memudahkan untuk memahami materi pembelajaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Andrianus Satya Putra, 2014) Penggunaan media pembelajaran *audiovisual* terbukti dapat meningkatkan keberhasilan belajar. Karena lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang disajikan karena terdapat gambar, suara bahkan video yang lebih menarik dan mudah dipahami dari pada hanya buku / paket cetak. Jadi, anak juga lebih mudah mengingat sesuatu dengan metode pembelajaran *audio-visual*. Yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan melihat dan mendengarkan.

Salah satu pentingnya teknologi pada anak usia dini yaitu agar anak tidak tertinggal perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan menggunakan teknologi berbasis aplikasi dapat memudahkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, belajar juga dapat dilakukan

dimana dan kapan saja karena dapat diakses melalui gadget. Terdapat *screen time* penggunaan teknologi pada anak usia dini yang harus diketahui oleh orangtua. Menurut *American Academy of Pediatrics* (2016), dalam panduan terbarunya telah merekomendasikan jumlah waktu *screen time* yang baik untuk anak-anak. Anak dengan usia 2-5 tahun memiliki batasan waktu 1 jam per hari untuk program dengan kualitas yang baik. Ketika dirumah, orangtua harus mendampingi anak agar anak-anak mengerti dan guru dapat mendampingi pembelajaran ketika di sekolah.

Usia dini merupakan masa yang paling optimal untuk belajar tentang sesuatu yang baru. Sejak anak dilahirkan ke bumi, anak sudah membawa agama berdasarkan dari agama kedua orangtuanya, dan agama tersebut diyakini hingga mereka dewasa nantinya. Agama yang dianut tidak boleh dipaksakan oleh orang lain melainkan harus diyakini oleh individu itu sendiri. Di Indonesia sendiri terdapat 6 agama yang tersebar di wilayah Indonesia. Diantaranya adalah agama Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Setiap agama memiliki cara tersendiri untuk melakukan ibadahnya masing-masing. Perkembangan agama sangat berkaitan erat dengan moral. Moral sendiri adalah suatu perilaku yang menjadi adat atau kebiasaan dalam suatu daerah atau perkumpulan. Jika perilaku yang dilakukan baik, maka seseorang akan diterima di masyarakat. Tetapi jika perilaku yang dilakukan cenderung buruk atau tidak baik, maka biasanya orang tersebut akan dikucilkan dari lingkungannya.

Di zaman yang modern ini, zaman semakin berkembang maju dan teknologi juga semakin berkembang pesat, segalanya bisa diakses melalui

internet. Tetapi tidak serta merta anak diberikan gadget sesuka hati orangtua maupun pendidik tanpa adanya batasan dan pengawasan, hal tersebut dapat menyebabkan dampak yang besar seperti kecanduan gadget, mata minus, meniru tontonan yang tidak pantas untuk usianya, dan masih banyak lagi. Untuk itu orangtua maupun guru harus memberikan pengawasan yang intensif terhadap apa yang dilakukan oleh anak. Berikan anak tontonan yang sesuai dengan usianya. Terkadang anak juga merasa bosan belajar dengan buku. Mirisnya banyak anak-anak bahkan para remaja yang agamanya Islam tidak bisa menyebutkan dengan benar rukun islam atau rukun iman, masih banyak anak yang belum membedakan perilaku baik dan perilaku buruk, dan belum bisa menerapkan perilaku-perilaku yang baik.

Kasus dari *metro.sindonews.com* mencatat, Arist Merdeka Sirait, Ketua Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA) mengatakan : saat ini kasus kekerasan terhadap anak meningkat tajam. Dari tahun 2010 hingga 2015, lebih dari 10 juta anak menjadi korban, 58% dari mereka adalah korban kekerasan seksual (Yusuf, 2016). Sampai saat ini masih merambah masalah bullying, narkoba, pencurian dan masalah lainnya yang semakin meresahkan masyarakat Indonesia. Persoalan ini menunjukkan bahwa lembaga pendidikan tidak sepenuhnya mampu memasukkan agama dan moralitas ke dalam masyarakat sebagai landasan dasar perilaku (Tanfidiyah, 2017). Masalah pendidikan nilai-nilai agama dan moral menjadi semakin mendesak untuk dikaji secara mendalam, masih perlu mengkaji agama dan moral serta masalah-masalah yang mendukung kedua aspek tersebut.

Indonesia adalah negara dengan penduduk mayoritas beragama Islam. Dalam lembaga pendidikan anak usia dini yang berbasis Islam biasanya terdapat pengenalan tentang dasar-dasar agama Islam seperti pelafalan syahadat, praktik sholat, mengimani nabi dan Rasul, bacaan-bacaan surah pendek Al-Qur'an, dan masih banyak lagi. Salah satu fenomena umum yang sering dijumpai adalah kegiatan membaca surah pendek Al-Qur'an dan do'a sehari-hari. Anak-anak diajak membaca bersama-sama setiap hari supaya mereka bisa cepat menghafalnya. Namun permasalahannya untuk sebagian anak biasanya memiliki ingatan yang tidak begitu kuat. Alhasil ketika mereka disuruh untuk melafalkan sendiri masih lupa-lupa ingat. Dengan media pembelajaran aplikasi MABANA Islam (Mari Belajar Agama dan Moral dalam Islam) diharapkan dapat menstimulasi perkembangan agama dan moral siswa sebagai media pembelajaran yang menarik serta tidak membosankan, dan mudah diingat oleh anak-anak. Fenomena umum ini penulis dapatkan ketika sedang mengajar di lembaga RA Al Amanah Dusun Bendo Desa Mendogo Kecamatan Ngimbang Kabupaten Lamongan. Dengan bantuan guru wali kelas berupa percakapan dengan wali kelas tentang sistem pembelajaran dan keadaan yang ada disana. Dan dalam perilaku baik dan buruk juga masih belum bisa membedakan dan mengamalkannya. Seperti tidak sopan ketika berbicara dengan guru atau orang yang lebih dewasa, tidak membuang sampah pada tempatnya, dan berbicara kotor atau tidak pantas.

Oleh karena itu peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa aplikasi untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral anak usia 4-5 tahun, dengan begitu kecerdasan spiritual

anak akan terangsang dan sekaligus bisa menjadi pedoman saat mereka dewasa nanti. Aplikasi ini bernama MABANA Islam (Mari Belajar Agama dan Moral dalam Islam). Aplikasi ini dibuat untuk mengenalkan dan memudahkan anak untuk menghafal surah-surah pendek, sholat wajib serta gerakannya, do'a sehari-hari, perilaku baik dan buruk, rukun islam dan rukun iman melalui metode pembelajaran *audio-visual*. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah supaya anak bisa belajar tanpa perlu menyadari bahwa mereka sedang belajar dan supaya anak dapat mengerti serta mengamalkan ajaran-ajaran dalam agama Islam.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan dalam latar belakang diatas dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran aplikasi MABANA Islam dalam menstimulasi perkembangan agama dan moral anak usia 4-5 tahun di RA Al Amanah Dsn. Bendo Ds. Mendogo Kec. Ngimbang Kab. Lamongan?
2. Bagaimana respon anak terhadap media pembelajaran aplikasi MABANA Islam dalam menstimulasi perkembangan agama dan moral anak usia 4-5 tahun di RA Al Amanah Dsn. Bendo Ds. Mendogo Kec. Ngimbang Kab. Lamongan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi MABANA Islam ini adalah:

1. Untuk mengembangkan tingkat pengetahuan anak terhadap agama Islam melalui media pembelajaran aplikasi MABANA Islam pada anak usia 4-5 tahun di RA Al Amanah Dsn. Bendo Ds. Mendogo Kec. Ngimbang Kab. Lamongan.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran aplikasi MABANA Islam sebagai stimulasi perkembangan nilai agama dan moral anak usia 4-5 tahun di RA Al Amanah Dsn. Bendo Ds. Mendogo Kec. Ngimbang Kab. Lamongan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran aplikasi MABANA Islam yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran digital interaktif berupa aplikasi yang memanfaatkan teknologi berupa komputer, tetapi bisa diakses menggunakan laptop maupun smartphone.
2. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi adalah bahasa Indonesia.
3. Materi yang ada dalam aplikasi adalah pengenalan tentang agama Islam dan perilaku baik serta perilaku buruk.
4. Aplikasi ini bernama MABANA Islam (Mari Belajar Agama dan Moral dalam Islam), berisi pengenalan tentang ajaran dalam agama Islam dan moral-moralnya. Aplikasi ini disertai dengan tampilan animasi dan bisa

dimainkan untuk mengetahui pemahaman anak terhadap agama Islam serta perbedaan dari perilaku baik dan perilaku buruk.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar masalah pada penelitian tidak melebar, maka perlu adanya batasan masalah pada penelitian ini. Masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dibatasi pada perancangan media pembelajaran aplikasi berbasis android yaitu MABANA Islam (Mari Belajar Agama dan Moral dalam Islam). Pembelajaran agama Islam yang dimaksud didalamnya adalah menghafal surah-surah pendek Al-Qur'an diantaranya (surah al-fatihah, an-nash, al-falaq, al-ikhlas, al-kautsar, dan al-ashr). Mengenalkan agama yang ada di Indonesia (islam, kristen, katolik, hindu, buddha dan konghucu). Kemudian menghafal do'a sehari-hari diantaranya (do'a sebelum makan, do'a sesudah makan, do'a sebelum tidur, do'a sesudah tidur, do'a sebelum wudhu dan do'a sesudah wudhu). Berikutnya menghafal rukun islam dan rukun iman serta mengenalkan sholat wajib dan gerakannya. Selain mengenalkan agama Islam, media ini juga mengenalkan perilaku baik dan buruk agar anak bisa membedakan nantinya. Perilaku baik diantaranya (mengucapkan dan membalas salam, membantu orangtua, memberi makan binatang, menolong teman yang jatuh dari sepeda, membuang sampah pada tempatnya, bergantian mainan dengan teman, mencium tangan orangtua dan guru). Sedangkan perilaku buruk diantaranya (berkelahi dengan teman, berebut mainan dengan teman atau saudara, mencontek saat ujian, mencuri barang milik orang lain, membuang sampah sembarangan, dan membentak guru atau orangtua).

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian ini yaitu merancang media pembelajaran konvensional menjadi media yang memanfaatkan teknologi digital yang saat ini sangat berkembang pesat di semua kalangan usia. Juga bertujuan agar pendidik dapat lebih menarik perhatian dan juga minat anak melalui media pembelajaran *audiovisual* untuk bermain dan belajar.

G. Definisi Istilah

Berdasarkan paparan batasan masalah diatas, dapat dijelaskan definisi operasional untuk istilah-istilah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan diartikan sebagai penelitian sistematis yang bertujuan untuk merencanakan, mengembangkan dan mengevaluasi program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi standar konsistensi dan validitas internal (Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, 2020).

2. Media Pembelajaran Multimedia

Media pembelajaran multimedia yaitu alat yang digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa berupa penggabungan dari teks, audio, video dan animasi yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.

3. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Perilaku beragama dan moral merupakan suatu aturan terhadap keyakinan seseorang dalam menjalankan agamanya masing-masing,

dengan menjalankan perintah dan menjauhi larangan dari agama itu sendiri.