

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Anak usia dini memiliki suatu peristiwa penting dalam hidupnya yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, peristiwa tersebut yaitu perkembangan dan pertumbuhan yang terjadi dalam dirinya. Proses perkembangan dan pertumbuhan tersebut selalu berkembang sesuai dengan perjalanan kehidupan seorang anak, kejadian perkembangan dan pertumbuhan yang berlangsung pada diri anak juga tidak bisa disamakan anak yang satu dengan yang lain. Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan, yang berlanjut sepanjang rentang hidup (Santrock, 2007:7). Sedangkan pertumbuhan adalah ukuran dan bentuk tubuh atau anggota tubuh misalnya bertambah berat badan, bertambah tinggi badan (Ahmad Susanto, 2012:20). Maka dari itu perkembangan dan pertumbuhan merupakan dua hal yang perlu di stimulus dengan baik dan benar, sehingga perkembangan dan pertumbuhan tersebut dapat berjalan dengan beriringan secara optimal.

Perkembangan yang terjadi pada anak usia dini berlangsung secara bertahap dan juga memiliki perubahan psikis pada setiap individunya, misalnya kecerdasan, sikap, dan tingkah laku. Setiap proses perkembangan yang terjadi dalam diri anak juga memiliki tahap pematangan terlebih dahulu sebelum melangkah ke tahap perkembangan selanjutnya. Tahap

pematangan tersebut yang terjadi dalam diri anak yang satu dengan yang lain berbeda, tidak bisa disamakan. Misal jika anak yang satu mempunyai kosa kata yang banyak, belum tentu anak yang lain juga mempunyai kosa kata yang banyak.

lebih pintar dibandingkan dengan anak yang lain, anak yang satu lebih cepat menangkap kosakata baru dibandingkan dengan anak yang tidak bisa menangkap kosa kata dengan cepat. Ada beberapa perkembangan yang terjadi pada diri anak, diantaranya yaitu : perkembangan kognitif, perkembangan moral, perkembangan fisik dan motorik, perkembangan sosial emosional, perkembangan seni, dan perkembangan bahasa.

---

Pengolahan bahasa yang terjadi pada anak, merupakan hasil dari proses pengolahan yang anak kembangkan. Selain itu, perkembangan bahasa anak juga diperkaya dan dilengkapi oleh lingkungan masyarakat dimana ia bertempat tinggal (Santrock, 2007:372).. Lingkungan yang mampu mengenalkan berbahasa yang baik dan kata yang baik, maka akan memberikan dampak yang baik pula bagi perkembangan bahasa anak tersebut. (Marchman dalam Santrock, 2007:372) berpendapat bahwa “Pengalaman anak-anak, jenis bahasa yang dipelajari, dan konteks dimana pembelajaran terjadi. Dapat menimbulkan pengaruh yang kuat terhadap penguasaan bahasa”. Lingkungan memberikan pengaruh bagi perkembangan bahasa anak, artinya perkembangan bahasa anak ditentukan oleh faktor lingkungan. Banyak atau tidaknya kosa kata yang muncul dalam setiap ucapan anak tergantung lingkungan yang menstimulus.

Ada beberapa tahapan anak untuk perkembangan bahasa anak diantaranya yaitu (Ahmad Susanto, 2012:76) Tahap I (Pralinguistik), yaitu antara usia 0-1 tahun, 2) Tahap II (linguistik), yaitu tahap holofrastik yang terjadi pada usia 1 tahun dan tahap frasa yang terjadi pada usia 1-2 tahun, c) Tahap III (pengembangan tata bahasa) tahap ini berkembang pada saat anak prasekolah yaitu usia 3,4, dan 5 tahun, pada tahap ini anak sudah mampu menyusun kalimat S (Subjek) - P (Predikat) - O Objek), dan d) Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa) tahap ini muncul ketika anak berusia 6-8 tahun, pada tahap ini anak sudah mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Tidak dapat di pungkiri, setiap tahun bahkan setiap hari yang terjadi pada diri anak memiliki perubahan-perubahan perkembangan yang lebih baik dan lebih matang. Pada anak usia 4-5 anak sudah mampu mengulang kalimat sederhana, bertanya dengan kalimat yang benar (STTPA, 2013:No.137) Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, dan mengutarakan pendapat pada orang lain. Salah satu indikator yang terdapat pada perkembangan bahasa anak usia 4-5 yaitu menyebutkan kata-kata yang anak kenal. Belajar menyebutkan belum tentu secara langsung, diperlukan

pengenalan terlebih dahulu sebelum anak tersebut lancar dalam hal menyebutkan kata-kata dengan baik dan benar.

Perubahan dalam setiap perkembangan yang terjadi dalam diri anak merupakan perubahan yang sifatnya kualitatif daripada fungsi- fungsi (Ahmad Susanto, 2012:76). Dikatakan sebagai perubahan fungsi-fungsi ini, karena perubahan ini disebabkan adanya proses material yang memungkinkan adanya fungsi itu, dan di samping itu disebabkan oleh perubahan-perubahan tingkah laku. Perkembangan pribadi yang muncul pada diri anak, yaitu suatu perubahan kualitatif dari setiap fungsi kepribadian akibat dari pertumbuhan dan belajar.

Proses pengenalan kata bagi anak untuk menstimulus pembendaraan kata merupakan proses yang penting bagi anak, sehingga diperlukan stimulus yang baik serta media yang menarik perhatian anak dalam mengenal dan memperkaya pembendaharaan katanya. Media yang menarik tersebut dapat di ciptakan melalui pembaruan dalam berfikir seorang pendidik agar anak didik merasa tidak bosan dan jenuh. Meskipun pembelajaran yang dilaksanakan di dalam ruangan kelas bisa jadi dalam satu atau dua hari ada pengulangan materi agar materi tersebut bisa dimengerti oleh anak didik.

Pengembangan media bagi anak usia dini diperlukan, agar menstimulus perkembangan bahasa dalam berbagai kata secara menarik. Media sendiri merupakan alat peraga yang membantu setiap pendidik atau

pengajar untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada anak didik yang mempunyai tujuan untuk menstimulus perkembangan bahasa anak termasuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini. Umumnya media pembelajaran di bagi menjadi 3 jenis, yaitu (1) Media pembelajaran berbasis audio, yaitu media pembelajaran yang hanya menghasilkan suara, (2) Media pembelajaran berbasis visual, yaitu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, dan (3) Media pembelajaran yang berbasis audio-visual, yaitu bentuk media pembelajaran yang murah dan dijangkau (Azhar Arsyad, 2019:141).

Pembuatan media dengan memanfaatkan teknologi masa kini menjadikan media lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kurangnya pemanfaatan teknologi terutama informatika ini dapat dilihat dari bagaimana pembelajaran dilakukan di kelas. Masih banyak pembelajaran menggunakan cara-cara yang konvensional. Padahal di era globalisasi ini perkembangan iptek sangat cepat terutama pada bidang transportasi, telekomunikasi, informatika dan sebagainya (Afandi dan Wibawanto, 2015:62)

Seiring perkembangan zaman dari masa ke masa, maka terjadilah berbagai perubahan dan pengembangan dalam mengemas sekaligus menyajikan media pembelajaran bagi anak didik. Sama halnya dengan media berbasis audio-visual yang di contohkan di atas itu berlaku pada

---

zamannya saja, tidak berlaku dan bahkan tidak menarik lagi bagi pengguna dan penikmat media tersebut. Saat ini yang berlaku di kalangan anak didik yaitu media yang bisa menarik perhatiannya, yang terdiri dari berbagai warna dan bisa bergerak atau yang bisa disebut dengan media pembelajaran berbasis video dengan animasi.

Media yang sangat di minati anak-anak tersebut terdapat 2 macam, yaitu : (1) Video dengan animasi 2 dimensi dan (2) Video dengan animasi 3 dimensi. Video dengan animasi 2 dimensi yaitu video dengan gambar yang diedit di komputer dengan menggunakan gambar bitmap 2D, sedangkan video dengan animasi 3 dimensi yaitu video dengan gambar yang akan dimodelkan dan dimanipulasi oleh animator (Iwan Binanto, 2010:228). Penggunaan media video berbasis dengan animasi tiga dimensi dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang akan diterima oleh anak didik.

Pendidik dapat menarik perhatian lebih dalam menyampaikan materi. Manfaat dalam mengaplikasikan media video berbasis dengan tiga dimensi juga dapat dirasakan bagi anak didik. Manfaat media video berbasis tiga dimensi yaitu 1) Anak didik lebih faham dari pembelajaran biasanya karena anak didik dapat melihat langsung alur dari sebuah cerita, 2) Anak didik tidak perlu membangun imajinasi yang lebih susah karena anak didik dapat melihat langsung karakter yang di bangun dalam video tiga dimensi tersebut, dan 3) Anak didik merasa tertarik dengan adanya

media video tiga dimensi tersebut karena di dalam konten video tersebut banyak sekali gambar yang bergerak dan berwarna.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Juli 2019 pada RA Ulil Albab ditemukan bahwa setiap hari di pagi hari anak didik melakukan kegiatan pembukaan *circle time* kecil yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*). Pembelajaran BCCT ini merupakan pembelajaran yang melibatkan anak dalam setiap kegiatan, guru yang ada di kelas anak hanya sebagai fasilitator dan membantu anak didik apabila anak kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Model pembelajaran BCCT juga ada yang namanya, *circle time* atau yang biasa disebut dengan waktu untuk membuat lingkaran bagi anak didik. Tujuan *circle time* tersebut yaitu untuk mendisiplinkan anak didik dan anak didik lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan.

*Circle time* yang dilakukan di RA Ulil Albab tersebut sama dengan RA atau TK yang lainnya, dilakukan dengan hal bercakap-cakap pagi hari menanyakan kabar, lalu pendidik memulai *muroja'ah* hadist-hadist pendek, surat-surat pendek dalam al-qur'an. Pendidik juga memulai kegiatan mengenalkan huruf hijaiyah menggunakan metode wafa. Kegiatan bercakap-cakap sampai kegiatan mengaji huruf hijaiyah dengan menggunakan metode wafa tersebut menggunakan media pembelajaran yang sifatnya monoton yaitu dengan media cetak atau gambar huruf hijaiyah yang besar lalu digantungkan di papan tulis.

Media berbasis cetak tersebut hanya menampilkan huruf hijaiyah dan hanya memiliki beberapa warna saja. Media tersebut juga berbeda dengan halaman huruf hijaiyah yang ada di buku anak didik dan media yang ditampilkan juga tidak memunculkan gambar seperti yang ada di buku anak didik. Media tersebut tidak menarik perhatian anak didik sehingga banyak yang sudah bosan dan jenuh dengan pembelajaran pembiasaan tersebut. Beberapa anak didik yang terlihat 45 anak didik dari 66 anak didik dengan usia 4-5 tahun yang mendengarkan materi huruf hijaiyah sering kali anak tidak memperhatikannya dan bahkan ada beberapa anak pasif tidak mau mengikuti instruksi untuk mengaji dengan metode Wafa tersebut.

Perkembangan zaman yang serba modern seperti ini sudah banyak media pembelajaran yang tidak hanya berbasis dengan media cetak lalu digantikan di papan tulis, melainkan media pembelajaran yang sudah berbasis teknologi. Pendidik dapat memanfaatkan berbagai media teknologi saat ini untuk mendukung dan menunjang kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di RA Ulil Albab sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh ketika memulai pengenalan pembelajaran huruf hijaiyah. Disisi lain terlihat dari pendidik yang ada di RA Ulil Albab mengikuti perkembangan teknologi dan mampu mengoperasikan beberapa teknologi yang berkembang saat ini. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf hijaiyah dengan metode wafa pada

anak didik saat ini yaitu pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu video berbasis 3 dimensi.

Penggunaan media video berbasis tiga dimensi tersebut dapat dilakukan bukan dengan hanya melihat gambar saja, melainkan dengan kecanggihan teknologi pada saat ini penikmat video tersebut dapat mendengar berbagai bunyi, bentuk huruf hijaiyah dengan berbagai warna, sampai dengan cara pelafadzan untuk setiap huruf hijaiyah dengan metode wafa dengan benar. Ditambah dengan adanya *effect* animasi di dalam video tersebut akan membuat daya tarik bagi anak didik untuk memperhatikan materi pengenalan huruf hijaiyah tersebut semakin meningkat.

Melihat permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti akan mengembangkan media video berbasis 3 dimensi dengan menggunakan *effect* animasi dalam mengenalkan huruf hijaiyah menggunakan metode wafa dan dengan salah satu tujuannya yaitu mempermudah pendidik dalam hal mengenalkan huruf hijaiyah dengan metode wafa. Oleh karena itu peneliti tertarik menggunakan judul “ Pengembangan Media Video Berbasis Tiga Dimensi dalam Metode Wafa Sebagai Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Ulil Albab Kamal”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikann di atas, maka dapat memperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Terbatasnya video yang hanya menampilkan gambar dengan *effect* animasi
2. Terdapat 45 anak didik dari 66 anak didik dengan usia 4-5 tahun yang mendengarkan materi huruf hijaiyah sering kali anak tidak memperhatikannya

### **C. Batasan Masalah**

Agar masalah yang diangkat peneliti tidak terlalu melebar, maka diperlukan adanya pembatasan masalah dalam pembahasan penelitian ini. Peneliti membatasi masalah dalam media pembelajaran video, khususnya video berbasis tiga dimensi untuk mengenalkan huruf hijaiyah dengan menggunakan metode wafa kepada anak usia 4-5 tahun di RA Ulil Albab Kamal.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan, diantaranya yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis tiga dimensi melalui video animasi sebagai alat pengenalan huruf hijaiyah dengan menggunakan metode wafa pada anak usia 4-5 tahun ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis tiga dimensi melalui video animasi sebagai alat pengenalan huruf hijaiyah dengan menggunakan metode wafa pada anak usia 4-5 tahun?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dalam pengembangan media tersebut yaitu :

1. Mengetahui prosedur dalam penggunaan dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis tiga dimensi melalui video animasi sebagai alat pengenalan huruf hijaiyah dengan menggunakan metode wafa pada anak usia 4-5 tahun
2. Mengetahui kelayakan dalam pemakaian pembelajaran berbasis tiga dimensi melalui video animasi sebagai alat pengenalan huruf hijaiyah dengan menggunakan metode wafa pada anak usia 4-5 tahun

#### **F. Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Media yang dihasilkan dalam bentuk video animasi dengan format mp4
2. Bahasa yang digunakan dalam media ini yaitu bahasa Indonesia
3. Materi yang di cantumkan dalam media tersebut menggunakan materi huruf hijaiyah
4. Metode yang digunakan dalam melafadzkan huruf hijaiyah di dalam video tersebut menggunakan metode wafa
5. Video ini menghasilkan sebuah video berbasis tiga dimensi
6. Pembuatan video ini juga melibatkan beberapa *software*, diantaranya yaitu :
  - a. Aplikasi *Blender 3d*, digunakan untuk membuat video animasi, *effect* visual, dan mode cetak tiga dimensi.
  - b. Aplikasi *Premiere pro*, digunakan untuk merangkai gambar dan video agar penampilan multimedia yang dihasilkan lebih menarik

### **G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini yaitu meningkatkan pemahaman anak didik, meningkatkan daya tarik anak didik terhadap materi yang disajikan pendidik, memperjelas materi yang disampaikan pendidik terhadap anak didiknya, serta meningkatkan daya kreativitas dan inovasi dalam hal pembuatan media yang menarik untuk anak didiknya. Menciptakan media yang menarik bagi anak didik merupakan hal yang wajib dilakukan setiap pendidik, termasuk dalam hal mengenalkan huruf hijaiyah melalui media berbasis tiga dimensi dengan metode wafa. Penanaman nilai-nilai agama yang dilakukan dan dibiasakan seperti melafadzkan huruf hijaiyah sejak dini merupakan hal yang penting. Sehingga, hal tersebut nantinya akan menjadi kebiasaan dan akan diingat sampai anak didik tumbuh dewasa dalam hal melafadzkan huruf hijaiyah dengan menggunakan metode wafa .

### **H. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang diharapkan peneliti dalam pengembangan yang dihasilkan, yaitu :

#### **1. Manfaat teoritis**

Manfaat teoritis yang diharapkan nantinya setelah pengembangan ini yaitu meningkatkan kualitas belajar dan pemahaman anak didik dalam menerima materi yang diberikan oleh pendidik. Dapat menstimulus perkembangan bahasa bagi anak didik yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan, dengan adanya pengembangan media video animasi tersebut.

## 2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya yaitu :

### a) Bagi guru

Sebagai media alternatif dan memperkaya inovasi baru yang mengikuti perkembangan jaman bagi pendidik untuk menyampaikan materi yang di sajikan sehingga anak tidak merasa jenuh dan bosan dalam hal mendengarkan materi mengenal huruf hijaiyah.

### b) Bagi anak

Adanya media yang di desain dengan inovasi yang baru yang digunakan pendidik dalam hal untuk menstimulus perkembangannya bahasa anak usia dini usia 4-5 tahun dengan menarik dalam mengenalkan huruf hijaiyah dalam menggunakan metode wafa.

### c) Bagi lembaga

Diharapkan dari hasil penelitian ini menjadi sumbangsih positif bagi lembaga, serta menjadi tempat sebagai upaya sosialisasi penggunaan media berbasis tiga dimensi dengan metode wafa.

## **I. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dalam pengembangan media berbasis tiga dimensi terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan metode wafa, yaitu :

- a. Media pembelajaran yang akan dikembangkan nantinya dapat membantu pendidik dalam hal menstimulus kemampuan bahasa anak
- b. Media pembelajaran berbasis tiga dimensi sebelumnya belum pernah digunakan di RA Ulil Albab kamal untuk mengenalkan huruf hijaiyah dengan metode wafa.
- c. Media video animasi tiga dimensi dapat digunakan oleh guru atau ustadzah yang sudah menguasai atau bersertifikasi ahli metode wafa