

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Anak usia dini merupakan anak yang ada dalam rentang usia nol sampai enam tahun. Sesuai pemaparan Mansyur (2014:88) anak usia dini merupakan kelompok anak yang ada pada proses perkembangan dan pertumbuhan yang sifatnya unik. Mereka mempunyai pola perkembangan dan pertumbuhan yang khusus selaras dengan derajat perkembangan dan pertumbuhannya. Maka dari itu, anak berusia dini adalah masa awal untuk anak ketika memiliki kreativitas alamiah dalam mengeksplorasi, menjajaki, percaya pada diri sendiri, berimajinasi dan mencoba hal baru. Maka dibutuhkan stimulasi yang tepat supaya bisa tumbuh berkembang secara optimal. Pemberian stimulasi itu haruslah diberikan lewat proses pembelajaran yang maksimal terhadap anak sesuai perkembangannya.

Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dapat meningkatkan 6 aspek perkembangan yang mencakup perkembangan nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, seni, bahasa, sosial emosional. Dalam keenam aspek perkembangan anak usia dini salah satunya perkembangan kognitif. Dalam keenam aspek perkembangan anak berusia dini salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Sesuai pemaparan Mulyasa (2012:25) Proses kognitif banyak berhubungan dengan sejumlah konsep yang sudah dipunyai anak dan berhubungan dengan potensi berpikirnya untuk menyelesaikan permasalahan. Sebab pada kehidupannya, anak akan mengalami beberapa masalah yang haruslah diselesaikan. Faktor kognitif memiliki peran krusial untuk kesuksesan anak ketika

belajar, sebab kebanyakan kegiatan belajar senantiasa berkaitan dengan berpikir dan mengingat. Tahap perkembangan kognitif anak berusia 5-6 tahun diterangkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 terkait Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yakni menyatakan bilangan satu sampai sepuluh, mempergunakan lambang bilangan guna melakukan penghitungan, mencocokkan bilangan dan lambang bilangan, memahami beberapa macam lambang huruf konsonan dan vokal, mempresentasikan sejumlah macam benda pada bentuk tulisan ataupun gambar. Menurut Whaley di buku *introduction to typology* bahwasanya terdapat tiga hal absolut yang ada dalam bahasa di dunia: pertama, seluruh bahasa mempunyai konsonan dan vokal, kedua seluruh bahasa mempunyai perbedaan antar verba dengan nomina, serta ketiga seluruh bahasa mempunyai cara dalam menciptakan kalimat tanya. Menurut Al Khuli (2016:26) Pada dasarnya huruf hijaiyah merupakan huruf konsonan. Bunyi vokal bahasa Arab yaitu *Fathah*, *Dhammah* dan *Kasrah*. Berdasarkan pernyataan diatas huruf hijaiyah merupakan huruf vokal dan konsonan dan bisa diketahui bahwasanya perkembangan kognitif adalah aspek yang sangatlah krusial guna dikembangkan untuk mengasah potensi anak guna memahami huruf salah satunya huruf hijaiyah.

Menurut Mursal Aziz (2020:11) pengenalan huruf hijaiyah perlu dikenalkan sejak dini pada anak sebagai kunci dasar bisa membaca Al-Qur'an, sebab Al-Qur'an yang sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Munjiah (2018:4) mengemukakan bahwasanya huruf hijaiyah merupakan kata huruf yang asalnya melalui bahasa Arab: *Arf* atau *huruuf*. Huruf Arab disebut juga huruf hijaiyah yang berjumlah 28 huruf. Kata hijaiyah asalnya dari kata kerja *hajja* yang berarti menghitung huruf, mengeja,

dan membaca huruf demi huruf. Pada proses pembelajaran, khususnya dalam pengenalan huruf hijaiyah seorang pendidik haruslah memiliki inisiatif untuk mempergunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan baik, supaya anak bisa memberi respon secara tepat penyampaian melalui guru, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Sesuai pemaparan Arsyad (2013:3) media adalah alat yang mengantarkan pesan pengajaran. Media pembelajaran pada proses pembelajaran bisa merangsang minat maupun keinginan baru, memunculkan rangsangan serta dorongan belajar, dan memberi pengaruh psikologi pada anak. Oleh sebabnya guru lebih terbantu dalam proses penyampaian materi dengan adanya bantuan dari suatu alat yang disebut media agar lebih efektif dalam mengajar.

Media pembelajaran memiliki beberapa macam jenis dimana pada setiap jenis tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 3 jenis diantaranya; media grafis, tiga dimensi dan proyeksi. Salah satu fungsi yang diminati oleh anak yakni fungsi media tiga dimensi karena memperlihatkan struktur organisasi dan alur suatu proses secara jelas serta membuktikan objek dengan utuh baik konstruksi atau cara kerja. Sesuai pemaparan Sudjana dan Rivai (2013:156) media 3 dimensi berupa model yang merupakan tiruan 3 dimensi dari sejumlah objek yang nyata yang sangat jauh, besar, kecil, mahal, jarang, ataupun sangat ruwet untuk di bawa ke kelas serta dipelajari oleh anak pada wujud asli. Metode 3D terdapat beberapa model diantaranya; model susun, model penampang, model padat, model up, diorama, model kerja.

Media berbasis audio merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dipakai di masa sekarang, yang mana media itu mempergunakan media pendengaran pada proses menyerap pesan yang ada dalam media pembelajaran itu. Menurut Sadiman, dkk(2014:49) media audio merupakan media guna memberikan pesan yang akan diberikan pada bentuk lambang auditif, baik non verbal ataupun verbal. Maka dari itu pembelajaran berbasis audio adalah media yang dipakai guna memberikan serangkaian pesan materi pembelajaran lewat suara sebagai intruksi pembelajaran.

Penelitian oleh Nur Imam Mahdi berjudul “Pengembangan Multimedia kereta hijaiyah dalam pembelajaran membaca huruf hijaiyah di TKIT Salsabila Yogyakarta 2” menunjukkan bahwa penggunaan multimedia kereta hijaiyah terbukti bisa menambah potensi memahami huruf hijaiyah. Dapat dilihat dari prasiklus sebesar 0% sampai siklus kedua sebesar 42%. Kemampuan mengenal huruf hijaiyah yang meningkat tentunya tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran. Adanya penelitian terdahulu, peneliti bisa mengembangkan media belajar huruf hijaiyah dengan menggunakan model pengembangan kereta pintar hijaiyah, yang berbentuk miniatur tiga dimensi dan anak juga tidak hanya melihat namun ikut memainkan dengan menempel huruf hijaiyah pada kereta. Sedangkan pada penelitian terdahulu pengembangan berupa multimedia dan anak hanya melihat dan mendengarkan saja.

Mengacu observasi awal yang dilaksanakantanggal 23 November 2020 di TK PGRI Langkap Kepala Sekolah TK PGRI Langkap mengatakan bahwa “ TK ini dari dulu sampai sekarang memiliki anak didik muslim semua. Pembelajaran huruf hijaiyah ini dikenalkan pada anak didik muslim”. Ketika melakukan pembelajaran

huruf hijaiyah guru menggunakan media gambar berbentuk buku hijaiyah, papan, dan media balok hijaiyah, 3 media ini telah dipakai pada pembelajaran huruf hijaiyah sejak beberapa tahun terakhir namun masih kurang efektif dan beberapa anak bosan dengan 3 media di atas yang terlalu monoton. Terlihat beberapa anak tidak memperhatikan guru dan asik berbicara dengan temannya. Sehingga masih banyak anak yang belum dapat menerima materi yang diterangkan guru, seperti anak belum bisa membedakan dan menyebutkan huruf hijaiyah. Khususnya pada anak kelompok B, dari 22 anak masih ada sepuluh anak yang belum mengenal bentuk dan lafal huruf hijaiyah.

Ada sejumlah media pembelajaran yang kurang efektif di TK PGRI Langkap memberi inspirasi untuk peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menarik perhatian anak ketika belajar, terkhusus guna mengenalkan bentuk dan lafal huruf hijaiyah. Peneliti memilih media pembelajaran berbentuk tiga dimensi model padat yang disebut miniatur kereta pintar berbasis audio dan disingkat “Minikrepin”, pengembangan media pembelajaran ini menerangkan huruf hijaiyah yang sudah memiliki harokat dengan perumpamaan seperti alif seperti ghalah, huruf ba’ tha’ tsa’ seperti perahu yang terdapat titiknya. Minikrepin ini dibuat semenarik mungkin yang terdiri dari 5 gerbong penuh warna, setiap gerbong terdiri dari 4 sampai 6 huruf hijaiyah, misal gerbong pertama diisi dengan 6 huruf (*alif, ba’, ta’, tsa’, ja, ha*) sampai dengan gerbong terakhir diisi dengan 4 huruf (*na, wa, ha’, ya’*) dan roda kereta di desain bergerak. Selain itu, juga dilengkapi dengan audio sebagai intruksi proses belajar anak sehingga pembelajaran tidak akan monoton dan membosankan sebab

seakan-akan mereka tengah bermain dan anak mudah menerima materi pembelajaran huruf hijaiyah.

Peneliti memilih TK PGRI Langkap sebagai tempat penelitian karena sekolah tersebut masih melakukan belajar mengajar tatap muka seminggu dua kali dengan tetap mematuhi protokol kesehatan, saat melakukan observasi peneliti menemukan permasalahan yang hendak dijadikan penelitian dan belum pernah ada yang melakukan penelitian dalam TK itu. Mengacu latar belakang tersebut, maka penulis sangat berminat mengangkat penelitian yang berjudul; **“Pengembangan media minikrepin (miniatur kereta pintar) berbasis audio untuk mengenal huruf hijaiyah”**.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media minikrepin (miniatur kereta pintar) berbasis audio untuk mengenal huruf hijaiyah?
2. Bagaimana kelayakan media minikrepin (miniatur kereta pintar) berbasis audio untuk mengenalkan huruf hijaiyah?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media minikrepin (miniatur kereta pintar) berbasis audio untuk mengenalkan huruf hijaiyah..
2. Untuk mengetahui kelayakan media minikrepin (miniatur kereta pintar) berbasis audio dalam mengenalkan huruf hijaiyah.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian dilaksanakan guna menciptakan ini media yang dapat membuat anak mengenal huruf hijaiyah berbasis audio. Spesifikasi produk yang dilakukan pengembangan yaitu:

1. Media yang dilakukan pengembangan yakni media miniatur kereta pintar basisnya audio. Audio sebagai pemandu bermain dan penyampaian materi huruf hijaiyah yang terletak di dalam media pembelajaran.
2. Media miniatur terbuat dari bahan plastik polipropilena dan triplek.
3. Media miniatur kereta pintar dikembangkan untuk mengenal huruf hijaiyah pada anak.
4. Media miniatur berukuran persegi 120x80cm.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran menggunakan miniatur kereta pintar ini memiliki keterbatasan, antara lain pada:

1. Media miniatur kereta pintar hanya akan di uji cobakan di anak berusia lima hingga enam tahun karena media ini memuat pembelajaran pengenalan bentuk dan lafal huruf hijaiyah untuk kelompok B.
2. Huruf yang dikenalkan hanya huruf hijaiyah dasar yakni huruf (ا – ه).
3. Media miniatur kereta pintar hanya dapat digunakan, terbatas pada anak muslim.
4. Bertempat di TK PGRI Langkap, karena peneliti hanya melakukan penelitian di TK tersebut dan media hanya diuji cobakan di TK PGRI Langkap.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media miniatur kereta pintar berbasis audio untuk memahami huruf hijaiyah pada anak usia 5-6 tahun penting dilaksanakan mengetahui sejumlah kegunaan dan penelitian hendak dilakukan perincian menjadi sejumlah manfaat yakni:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Diharapkan sebagai bahan tambahan kajian teoritik. Untuknya untuk pendidikan anak berusia dini.
 - b. Disamping itu penelitian ini pula diharapkan bisa berguna khususnya untuk kajian teoritik di bidang perkembangan kognitif anak yaitu mengenal huruf hijaiyah atau media pembelajaran.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Untuk peneliti, penelitian ini menjadi data nyata yang bisa dipakai menjadi penelitian lebih mendalam terhadap perkembangan memahami konsep warna.
 - b. Untuk guru, dipakai bahan perbaikan dalam proses belajar mengajar terhadap perkembangan memahami huruf hijaiyah pada anak berusia 5-6 tahun di TK PGRI Langkap.
 - c. Bagi sekolah, media minikrepi (miniatur kereta pintar) berbasis audio bisa meningkatkan media pembelajaran yang bisa memudahkan dalam memahami huruf hijaiyah di anak berusia lima hingga enam tahun pada TK PGRI Langkap.

G. Definisi Istilah

1. Media Miniatur Kereta Pintar

Minikrepin adalah miniatur kereta api berbentuk media tiga dimensi yang terdiri dari 8 gerbong penuh warna, setiap gerbong terdiri dari 4 atau 3 huruf hijaiyah dan roda kereta di desain bergerak. Selain itu, juga dilengkapi dengan audio sebagai intruksi proses belajar anak.

2. Berbasis Audio

Media berbasis audio yakni media yang memuat pesan pada bentuk auditif dan bisa merangsang perasaan, pikiran, maupun keinginan contohnya kaset dan program radio.

3. Huruf Hijaiyah

Yaitu kunci dasar bisa membaca Al-Quran. Huruf hijaiyah dipakai menjadi ejaan dalam menulis kalimat ataupun kata di Al-Quran yang memiliki suatu ciri ataupun bentuk dan mempunyai titik tanda baca yang tidak sama.

4. Anak usia 5-6 tahun

Anak berusia 5-6 tahun yaitu masa dimana anak tengah dalam perkembangan maupun pertumbuhan baik mental maupun fisik seperti aktif bergerak dan senang terlibat dalam kegiatan. Perkembangan bahasa kian baik dan perkembangan daya pikir anak sangatlah cepat.