

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini sangatlah penting, karena merupakan landasan dalam membaca Al-Qur'an sebagai pedoman hidup umat Islam. Pengenalan huruf hijaiyah pada anak-anak memerlukan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, agar anak tidak merasa bosan sehingga anak tetap fokus pada pelajaran. Dengan demikian, suatu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik (Hidayati Syarifah, Amsyaruddin, Asep Ahmad Sopandi, 2013)

Model pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional yang salah satu diantaranya adalah metode ceramah. Menurut Djamrah (2010: 97), metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan tradisional karena sejak dulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan mengajar. Pembelajaran model konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Kemampuan belajar anak dapat ditingkatkan dengan melakukan aktivitas yang melatih visual anak (Sorby, 2007). Salah satu aktivitas yang melatih visual adalah dengan Gim. Gim adalah aktivitas yang kompetitif dibuat secara artifisial dengan tujuan, aturan dan batasan yang terletak dalam konteks tertentu (Hays, 2005).

Salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan TK adalah dengan memperkenalkan lingkungan sekitar, pendekatan yang baik, menarik dan mudah untuk dipahami. Saat ini pada TKIT (Taman Kanak-kanak Islam Terpadu) Baiturrahim mengajarkan huruf hijaiyah masih dengan menggunakan poster dan Iqro'. Untuk menambah ketertarikan anak dalam mempelajari huruf hijaiyah, maka peneliti akan mengembangkan gim Alat Bantu Ajar Huruf Hijaiyah Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.

Seiring berkembangnya teknologi saat ini Gim sangat umum bagi anak-anak. Gim tidak hanya untuk mencari kesenangan, tapi Gim juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik untuk anak-anak. Gim edukasi dirancang untuk pembelajaran yang serius dengan Gim sebagai hiburan yang menyenangkan (Juho Hamari et al, 2016). Dengan konten Gim yang beredukasi anak-anak akan terhibur namun tanpa sadar mereka juga belajar dalam Gim tersebut. Maka dibuatlah "Alat Bantu Ajar Pengenalan Huruf

Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini” untuk TKIT (Taman Kanak-kanak Islam Terpadu) Baiturrahim.

Alat bantu ajar pengenalan huruf hijaiyah akan membantu anak-anak untuk lebih peka mengenali huruf-huruf hijaiyah. Kemampuan mengenali huruf hijaiyah yang anak peroleh melalui kegiatan menyenangkan ini, dapat menjadi bekal yang sangat berguna dalam belajar membaca Al Qur’an nantinya

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana merancang dan membangun “Alat Bantu Ajar Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini” yang mampu menarik perhatian dalam segi tampilan dan mampu digunakan sebagai media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari “Alat Bantu Ajar Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Pendidikan Anak Usia Dini” adalah:

- a. Alat Bantu Ajar ditujukan untuk anak usia 4-5 tahun pada pendidikan taman kanak-kanak. Berisikan materi pengenalan huruf hijaiyah.
- b. Alat Bantu Ajar hanya sebagai alat bantu ajar yang hanya digunakan oleh guru dalam kelas.
- c. Alat Bantu Ajar ini menggunakan 3 tema dan 3 pilihan materi.
- d. Pada setiap materi memiliki tema yang sama.
- e. Alat Bantu Ajar memiliki 3 tema, yaitu : hewan, buah, dan kendaraan.
- f. Tema hewan memiliki 10 objek, kendaraan 9 objek, dan buah 9 objek.
- g. Alat Bantu Ajar mengenalkan 28 huruf hijaiyah.
- h. Alat Bantu Ajar mengenalkan huruf hijaiyah tanpa tanda baca, dan huruf hijaiyah dengan tanda baca Fathah, dan Kasrah.
- i. Alat Bantu Ajar berbentuk gim desktop.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun “Alat Bantu Ajar Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini” yang dapat membantu anak dalam pembelajaran huruf hijaiyah sebagai modal dasar anak untuk mampu membaca Al-Qur’an dengan baik dan benar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

- a. Menyediakan alat bantu ajar sebagai media hiburan dan pembelajaran Huruf Hijaiyah yang menarik bagi siswa-siswi taman kanak-kanak.
- b. Menyediakan alat bantu ajar yang dapat dimainkan di dalam kelas untuk menarik ketertarikan anak pada huruf hijaiyah dengan tema yang ada disekitar anak.
- c. Menumbuhkan minat anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian berisi tahapan yang bertujuan agar proses pembuatan gim lebih terarah. Dalam tahapan ini, peneliti menggunakan metode ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate) agar pembuatan gim lebih terstruktur secara sistematis dan lebih sederhana.

1.6.1 *Analyze* / Analisis

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisa terhadap hal-hal yang harus diketahui sebelum alat bantu ajar dibangun. Analisa yang dilakukan peneliti berkaitan dengan sarana pengguna tujuan dibuatnya “Alat Bantu Ajar Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini”, dan materi yang akan menjadi patokan dalam penyampaian informasi.

1.6.2 *Design* / Desain

Pada tahap desain peneliti merancang alat bantu ajar yang akan dibangun agar pembuatan alat bantu ajar menjadi lebih terarah. Berikut desain yang akan digunakan dalam pembuatan alat bantu ajar:

- a. Desain alur game.
- b. HIPO.
- c. *Storyboard*.

1.6.3 *Develop* / Pengembangan

Dalam tahap ini peneliti membangun alat bantu ajar sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.

1.6.4 Implement / Implementasi

Tahap ini adalah tahap untuk mengetahui apakah alat bantu ajar yang dibuat sudah menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran anak atau belum.

1.6.5 Evaluete/Evaluasi

Dalam tahap evaluasi dilakukan pengujian alat bantu ajar secara langsung oleh responden maupun peneliti sendiri. Pengujian oleh responden menggunakan kuisuoner. Pada tahapan ini penelitian akan mengetahui apakah alat bantu ajar dapat berjalan dan berguna sesuai apa yang telah diharapkan atau belum.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai masalah yang dibahas, maka penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi 5 bab. Adapun penjabaran sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang penjelasan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metedologi penelitian dan sistematis penulisan laporan.

BAB II Landasan Teori

Membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian juga konsep alat bantu ajar sebagai sarana hiburan, pengetahuan dan pembelajaran bagi siswa taman kanak-kanak.

BAB III Metodologi

Memuat uraian tentang metode penelitian yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan aplikasi dalam bentuk *storyboard* dan rancangan antarmuka, pengembangan aplikasi, rencana implementasi dan evaluasi.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Berisi pembahasan dari hasil penelitian, meliputi seluruh aktifitas alat bantu ajar yang telah dibuat, pengujian, analisis kinerja alat bantu ajar, kelebihan alat bantu ajar dan kekurangan alat bantu ajar.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dari tahap-tahap yang telah dilakukan serta saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan kekurangan-kekurangan dari alat bantu ajar yang telah dibuat.