

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Memasuki era melenial yang ditandai dengan kemajuan ilmu dan teknologi, semakin hari semakin pesat perkembangannya sehingga menuntut perubahan yang mendasar dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Inilah tantangan mutakhir manusia abad ini yang perlu diberi jawaban oleh lembaga kependidikan, terutama lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 yaitu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya pasal 28 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal, dan informal.<sup>1</sup>

Anak usia dini adalah anak yang berusia 3-6 tahun. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundametal, dalam kehidupan anak selanjutnya Anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan

---

<sup>1</sup> Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut sampai periode akhir perkembangannya.<sup>2</sup>

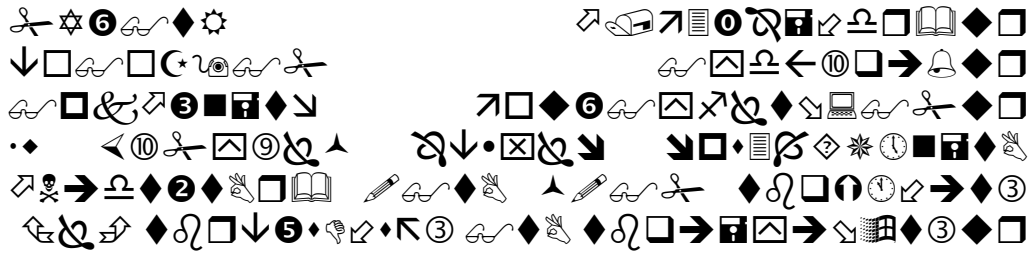
Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, dan masa bermain. Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.<sup>3</sup>

Pada masa anak-anak mulai diperkenalkan pada pendidikan Al-Qur'an dengan tahap dasar pengenalan huruf hijaiyah, karena Al-Qur'an yang menjadi pegangan dan pedoman didalam kehidupan nanti, sehingga ketika dewasa tidak kehilangan pegangan dan pedoman. Maka dari itulah untuk membaca Al-Qur'an, harus mengenalkan huruf-huruf hijaiyah pada anak sebagai dasar pembelajaran Al-Qur'an tuntutan dasar dalam pendidikan Al-Qur'an adalah jelas terdapat didalam Al-Qur'an surah Al-Tahrim ayat 6 :



<sup>2</sup> Khadijah dan Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 6.

<sup>3</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), 13.



Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.*<sup>4</sup>

Dari ayat di atas, dalam Islam kewajiban pertama bagi seorang muslim mendidik keluarganya dimana norma-norma agama senantiasa dijadikan sumber pegangan. Dalam pendidikan perubahan tersebut menuntut berbagai tugas yang harus dikerjakan secara ekstra oleh seorang muslim sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing, mulai dari tingkat yang atas sampai ketinggian yang rendah. Dengan demikian, maka pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik yang berlangsung di semua lingkungan yang saling mengisi (lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat).

Sementara itu, bagi anak usia dini pendidikan dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti berlarian, bermain dengan benda nyata, melakukan percobaan-percobaan kecil bahkan bercocok tanam karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain, sebagaimana telah diketahui bahwa anak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman melalui bermain. Oleh karena itu sistem kegiatan pembelajaran di Pendidikan

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: Sygma Examedia Arkanlemma, 2007), 389.

Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dirancang secara khusus melalui metode bermain sambil belajar.

Bruner dalam Khadijah memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas, dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Selanjutnya dikemukakan bahwa dengan bermain anak akan mencoba menggunakan pengalamannya untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sebenarnya. Perilaku-perilaku rutin yang dipraktekkan dan dipelajari berulang-ulang dalam situasi bermain, akan terintegrasi dan bermanfaat untuk memantapkan pola perilaku sehari-hari. Dengan demikian, bermain dapat mengembangkan fleksibilitas, dengan banyaknya pilihan-pilihan perilaku bagi anak. Fungsi inteleg berhubungan erat dengan makna (*meaning*), rekonstruksi pengalaman dan imajinasi.<sup>5</sup>

Belajar melalui kegiatan bermain mampu membuat konsentrasi anak lebih lama, sebagaimana menurut Hurlock anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang singkat yaitu 10-15 menit. Dalam belajar anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Khadijah dan Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 6.

Dalam mengembangkan aspek kemampuan nilai moral dan agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik maupun seni pada anak usia dini diperlukan media pembelajaran yang beragam dan bervariasi agar stimulasi yang diberikan kepada anak membuahkan hasil yang maksimal. Terdapat beberapa media pembelajaran yang khusus didesain oleh guru untuk mengembangkan atau menstimulasi kemampuan anak tersebut namun banyak juga media yang dijual dipasaran sehingga mudah bagi guru untuk mencarinya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda sehingga media pembelajaran yang diberikan harus berbeda pula namun tetap sesuai dengan karakteristik anak usia dini misalnya karakteristik utama anak usia dini adalah anak bersifat egosentris maksudnya adalah dalam satu kegiatan anak usia dini lebih memandang sesuatu dari sudut pandang dirinya sendiri, anak berpikir tentang kebutuhan dan kepentingannya sendiri tanpa melihat dari sudut pandang orang lain, contohnya ketika bermain alat peraga yang ada anak ingin memainkannya sendiri atau bermain dengan kelompoknya saja tanpa mau bergantian atau meminjamkannya dengan anak lain oleh karena itu guru harus menyediakan media yang cukup sehingga jika ada anak yang tidak ingin berbagi maka anak lainnya masih tetap bisa bermain dengan menggunakan media yang sama.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi banyak lembaga PAUD yang belum memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengadaan media pembelajaran yang kurang,

kreatifitas guru yang kurang dalam membuat dan mempraktekkan media pembelajaran, dan jumlah media pembelajaran yang sedikit adalah salah satu masalah dalam pemanfaatan dan penerapan media pembelajaran.

Kaitannya dengan hal tersebut, maka media *flasd card* dapat menjadi salah satu solusi yang bersifat kongkrit karena anak dapat melihat benda secara nyata dalam bentuk tiruan, sehingga anak tidak salah membayangkan suatu benda. Media *flasd card* juga dapat mengatasi ruang dan waktu karena dengan media *flasd card* guru tidak perlu mengajak anak ke tempat pembelajaran langsung, misalnya guru menjelaskan macam-macam huruf hijaiyah tidak perlu harus pergi ke kebun mushala atau masjid tetapi cukup dengan menggunakan *flasd card* sebagai media pembelajarannya, hal ini juga untuk mengatasi keterbatasan masalah dan keterbatasan pengamatan. Media *flasd card* dinilai murah karena dalam mendapatkan kartu cukup mudah, guru menggunakan foto atau mendownload di internet. Kegiatan mengenal huruf hijaiyah melalui *flasd card* tidak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi juga bisa dilaksanakan di luar kelas seperti di halaman sekolah.

Dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah anak kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep nilai keterampilan mengenal huruf hijaiyah anak didik lebih rendah jika dibandingkan dengan nilai keterampilan mengenal abjad. Berdasarkan hasil observasi awal penelitian pada anak kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep, pembelajaran mengenal huruf hijaiyah masih kurang optimal. Hal ini terindikasi dari nilai unjuk kerja anak didik

dalam mengenal huruf hijaiyah masih rendah. Hal ini terindikasi dari nilai unjuk kerja anak didik kelompok B dalam keterampilan mengenal huruf hijaiyah hanya 3 orang anak yang mengenal huruf hijaiyah dengan baik, sementara siswa yang lainnya masih membutuhkan bimbingan. Indikator lain yang menunjukkan bahwa keterampilan mengenal huruf hijaiyah anak masih rendah adalah sebagian besar anak didik masih tidak mau sewaktu praktik membaca.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep bahwa guru dalam mengajar mengalami kendala dalam mengaplikasikan media pembelajaran di dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini guna mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Sesuai berbagai permasalahan yang telah didipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul *“Penggunaan Media flasd card dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep”*.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan penggunaan media *flasd card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep ?

2. Bagaimanakah langkah-langkah penggunaan media *flasd card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep ?
3. Bagaimanakah hasil penggunaan media *flasd card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari masalah yang sudah di rumuskan oleh peneliti di atas, maka peneliti bertujuan:

1. Untuk mengetahui perencanaan penggunaan media *flasd card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media *flasd card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep.
3. Untuk mengetahui hasil penggunaan media *flasd card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini berupa harapan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti antara lain adalah :



## 1. Manfaat Teoritis

Selain sebagai syarat menyelesaikan S-1, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang penggunaan media *flasd card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak serta dapat meluruskan sebuah pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak didik.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Anak Usia Dini

Bagi anak usia dini sebagai masukan agar lebih mengoptimalkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak dengan penggunaan media *flasd card*.

### b. Bagi Guru

Bagi guru akan memperoleh perbaikan nyata dan kegunaan sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan keberhasilan anak didik untuk menempuh tingkat pendidikan dasar.

### c. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan dan mempertajam keilmuan mengenai penggunaan media *flasd card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak, serta sebagai motivasi bagi peneliti bahwa setiap kegagalan dari penelitian adalah awal dari kesuksesan.

d. Bagai Peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan refrensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.

### **E. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan yang ada pada penelitian tersebut di atas adalah meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dengan menggunakan media *flasd card*.
2. Pada penelitian tersebut, yang menjadi subjeknya adalah anak kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2022/2023.

### **F. Definisi Istilah**

Penelitian ini berjudul “Penggunaan Media *Flasd card* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Anak Kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep” untuk lebih memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian tersebut serta untuk menghindari adanya kesalah pahaman, maka penulis memberikan pengertian terhadap kata-kata yang di anggap penting dalam judul sebagai berikut:

1. Penggunaan Media *Flasd card*

Penggunaan media *flasd card* adalah pemanfaatan media *flasd card* berupa kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan dan mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan

dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi..

## 2. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah penguasaan mengenali huruf-huruf dan bunyi dari huruf hijaiyah yang berjumlah 28 huruf berdasarkan bentuk, bunyi dan konteksnya dari bahasa yang digunakan, dalam hal ini bahasa al-Qur'an.

Dari definisi istilah di atas yang sudah di paparkan bahwa pengertian dari penggunaan media *flasd card* dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok B TK Muslimat Nurul Amien Pakandangan Sangra Bluto Sumenep adalah sebuah bentuk pengukuran dengan pemanfaatan media kartu yang dapat diamati oleh anak didik dalam kemampuan mengenal huruf-huruf dan bunyi dari huruf hijaiyah yang berjumlah 28 huruf berdasarkan bentuk, bunyi dan konteksnya dari bahasa yang digunakan, dalam hal ini bahasa al-Qur'an.

