

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depatemen RI, 2006). Salah satu penyelenggara pendidikan adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dengan demikian, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

PAUD sebagai lembaga pertama dan arena belajar pertama anak yang diakui secara syah sebagai suatu lembaga pendidikan yang berdimensi formal, informal, maupun non formal. Pembelajaran pada wilayah PAUD sudah bisa dimulai sejak anak berusia 0 tahun atau saat anak dilahirkan. UU RI Nomor 20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1 menyatakan: “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun....”. Pada Pasal 28 (2) bagian ketujuh tentang Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan jenis dari PAUD sendiri yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. Selanjutnya pada pasal yang sama ayat 3, PAUD pendidikan formal terbagi atas taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengedepankan kepentingan guru di RA

dalam kaitannya dengan metode pembelajaran pada pengembangan kemampuan dasar bahasa anak usia dini (Departemen RI, 2003).

Dengan demikian, keberadaan pendidikan yang diselenggarakan oleh PAUD merupakan pendidikan awal secara formal bagi anak. Dalam mencapai tujuan pendidikan itu, maka PAUD harus menyelenggarakan pendidikan yang kreatif, menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh. Hal ini dikarenakan tahap perkembangan anak pada usia dini adalah belajar sambil bermain. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Kemampuan intelektual anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan alam sekitarnya, baik ciptaan Tuhan maupun buatan manusia. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan pengalaman yang makin memperjelas hal-hal yang mereka pelajari di kelas atau di rumah. Bermain juga menumbuhkan rasa ingin menyelidiki yang akan memperkaya pengetahuannya (Montalu, 2012).

Pengenalan agama juga harus mulai dikenalkan kepada anak pada saat anak masih dini. Pendidikan agama terutama membaca huruf hijaiyyah yang merupakan dasar-dasar untuk membaca Al Qur'an menjadi salah satu hal penting yang harus dikenalkan pada anak. Dalam hal ini keluarga memiliki peran penting, karena pendidikan keluarga merupakan pendidikan yang utuh dan pertama bagi anak. Sebelum anak berangkat sekolah dan diasuh oleh guru, mereka terlebih dahulu mendapatkan pendidikan dari orang tuanya. Namun, terkadang banyak orang tua yang tidak mampu mengajarkan anaknya dalam mengenal huruf hijaiyyah.

Sehingga mereka menyerahkan tugas tersebut pada guru dan satuan pendidikan termasuk di PAUD.

Pendidikan Islam mulai dilaksanakan oleh Rasulullah SAW sebagai muballigh di Makkah. Pada waktu itu, bangsa Arab berada pada puncaknya bahasa arab yang fasih dan tinggi mutunya oleh karena itu bahasa Al Qur'an dapat menerangi hati. Rasulullah memerintahkan para tawanan Perang Badar untuk mengajarkan menulis kepada anak-anak di Madinah, dengan sistem mengajar menulis dan membaca dengan mengikuti metode yang baru. Membaca dan menulis dipandang sebagai alat yang wajib dimiliki untuk mempelajari Al Qur'an, dengan bentuk menulis, membaca dan menghafal dengan benar (Jumbulati, 2002). Dengan demikian, kemampuan mengenal, membaca dan menulis huruf hijaiyyah harus ditanamkan sejak dini melalui pendidikan anak usia dini sebagai proses dari perkembangan anak usia dini.

Menurut Latifah, Sulistyanigtyas, Anak, & Tahun (2021) Usia keemasan atau the golden ages merupakan usia yang paling subur untuk menanamkan rasa keagamaan pada anak, usia penumbuhan kebiasaan-kebiasaan yang sesuai dengan ajaran agama islam yang salah satunya adalah pembelajaran tentang alqur'an. Pendidikan dan pengajaran Al-Qur'an dimulai dari pengenalan huruf hijaiyah jika pendidikan Al-Qur'an dapat terlaksana dengan baik maka anak-anak akan dapat mencintai Al-Qur'an. Upaya pembiasaan yang bisa dilakukan untuk tahap pengenalan huruf hijaiyah anak usia dini salah satunya harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, sehingga dengan bermain anak didik diharapkan melakukan berbagai kegiatan yang merangsang dan mendorong perkembangan pribadinya baik yang mencakup aspek agama,

kecerdasan, bahasa, emosi maupun sosialnya. Selain itu dengan bermain anak mampu mengenal, mencintai kehidupan, serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap kehidupannya sehari-hari.

Pengenalan huruf hijaiyyah kepada siswa bisa dilakukan dengan berbagai metode seperti lagu/nyanyian, gambar, puzzle, dan metode lain yang sesuai dengan lingkungan belajar siswa. Selain itu, salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan media permainan ular tangga huruf hijaiyyah. Ular tangga huruf hijaiyyah merupakan modifikasi dari media permainan ular tangga. Ular tangga huruf hijaiyyah hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya hanya saja dalam kotak-kotaknya dimodifikasi dengan huruf-huruf hijaiyyah mulai dari huruf alif sampai huruf ya". Sehingga, ketika anak-anak berada pada titik tertentu, mereka harus menyebutkan huruf hijaiyyah yang didapat. Di samping mendidik, media ini juga akan membuat pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah menjadi lebih menarik sehingga anak lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan dalam prapenelitian yang penulis lakukan di RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur kelas B, pengenalan terhadap huruf hijaiyyah dilakukan dengan media permainan ular tangga huruf hijaiyyah. Guru menjelaskan melalui media yang sudah ada kepada siswa dan dilakukan secara berulang-ulang. Dengan pengulangan setiap saat, diharapkan anak-anak akan lebih mudah dalam mengingat. Hal ini dikarenakan anak usia dini lebih mudah mengingat. Namun pembelajaran pengenalan huruf hijaiyyah di RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur kelas B dengan media yang sudah ada terkadang membuat anak merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar, sehingga hasil pembelajaran mereka tidak sesuai

dengan target yang ditentukan. Berdasarkan hasil observasi juga terhadap 16 anak kemampuan membaca huruf hijaiyah diantaranya anak bisa membaca huruf seperti : A (ا), Ba (ب), Ta (ت) tsa (ث) . ja (ج), ha (ح), kho (خ), dal (د), zal (ذ), ra (ر), zai (ز). syin (ش), namun sangat di sayangkan beberapa anak masaih belum bisa melafalkan dan mengetahui huruf-huruf tersebut dengan benar, Oleh sebab itu dengan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh anak seperti yang diatas, alternatif yang akan diberikan pada anak adalah mengenal lambang dan cara melafalkan huruf hijaiyah melalui media bermain ular Tangga.

Media pembelajaran yang sudah ada di RA Futuuhiyah Cipanas-Cianjur kelas B sudah cukup baik, hanya saja hasilnya tidak seefektif dan seefisien dahulu. Oleh karena itu media pembelajaran di RA tersebut perlu dikembangkan untuk memperoleh hasil yang maksimal dan mampu menarik minat siswa dalam belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan ular tangga huruf hijaiyyah. Dari latar belakang ini, penulis terdorong untuk meneliti pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan ular tangga huruf hijaiyyah untuk mengenalkan peserta didik terhadap huruf-huruf hijaiyyah. Untuk itu penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA HURUF HIJAIYYAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYYAH KELAS B RA FUTUUHIYAH CIPANAS-CIANJUR”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik kurang kreatif dalam pembelajaran perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran
2. Kurangnya media pembelajaran untuk pengenalan huruf hijaiyyah kepada peserta didik
3. Belum dikembangkan media pembelajaran berupa ular tangga huruf hijaiyyah
4. Belum berkembangnya media yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kurikulum sebelumnya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini di fokuskan pada :

1. Bagaimana proses pengembangan Media Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur?
2. Bagaimana kelayakan Media Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap Media Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur yang dikembangkan?

4. Bagaimana efektivitas Media Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur yang dikembangkan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan Media Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur.
2. Mengetahui kelayakan Media Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur
3. Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap Media Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur yang dikembangkan
4. Mengetahui efektivitas Media Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyyah Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Kelas B RA Futuuhayah Cipanas-Cianjur yang dikembangkan

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan suatu kajian ilmiah tentang efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif, kreatif dan mampu memotivasi, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat berupa:

a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini bermanfaat:

1. Memperkenalkan permainan tradisional, seperti: permainan ular tangga (*snakes and ladders game*)
2. Membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah.
3. Meningkatkan aktivitas, motivasi dan memberikan rangsangan bagi peserta didik untuk berpikir kreatif dan berimajinasi.
4. Menambah pengalaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat:

1. Dapat memberikan gambaran efektif atau tidaknya penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah.
2. Sebagai referensi dalam memilih media pembelajaran pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah.
3. Menumbuhkan inspirasi untuk menciptakan permainan lain sebagai media pembelajaran pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bermanfaat:

1. Memberikan masukan bagi sekolah guna memaksimalkan kemampuan peserta didik dan kinerja guru dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah.
2. Meningkatkan prestasi sekolah dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah dan pengenalan permainan tradisional.
3. Sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam menciptakan media pembelajaran baru yang lebih bervariasi.
4. Menciptakan kultur sekolah yang terdiri atas guru-guru yang sadar inovasi pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat:

Memperoleh pemecahan masalah dalam penelitian sehingga diperoleh pengembangan permainan ular tangga sebagai pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah yang menjadikan peserta didik aktif, kreatif, mampu memotivasi dan menarik minat peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dari permainan ular tangga huruf hijaiyyah adalah sebagai berikut:

1. Media permainan ular tangga dikembangkan sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang berupa media visual yang berbentuk cetak *banner* dengan ukuran 30cm x 30cm. Permainan ular tangga dilengkapi dengan cara permainan dan terdapat berbagai macam kartu yang setiap kartunya terdapat beberapa soal yang di dalamnya jika menjawab dengan benar dapat maju ke kotak berikutnya dan jika salah tetap dikotak sampai menunggu kembali giliran mengundi dadu. Materi dalam permainan ular tangga huruf hijaiyyah yang terdiri atas ا : alif, ب : ba, ت : ta, ث : tsa, ج : jim, ح : ha, خ : kho, د : dal, ذ : dzal, ر : ro, ز : zay, س : sin, ش : syin, ص : shod, ض : dhod, ط : tho, ظ : zho, ع : ain, غ : ghoin, ف : fa, ق : qof, ك : kaf, ل : lam, م : mim, ن : nun, هـ : ha, و : wawn, ي : ya, ء : hamzah, لا : la
2. Tujuan Permainan ular tangga huruf hijaiyyah adalah untuk memudahkan peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyyah

3. Manfaat Permainan ular tangga huruf hijaiyah memberikan kemudahan, menyenangkan dan memberikan visual pada anak dalam memahami huruf hijaiyah. Kemudahan artinya baik fasilitas atau media belajarnya maupun metode yang diterapkan mudah dipahami anak.
4. Kelebihan media ular tangga mampu menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran, mampu merangsang anak dalam memecahkan masalah sederhana, ular tangga juga bisa sebagai stimulasi aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan social.

G. Definisi Operasional

1. Permainan ular tangga huruf hijaiyyah

Permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok guna mencapai tujuan tertentu. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional anak-anak di Indonesia. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ini, biasanya terdiri dari bebreran (papan) ular tangga, dadu, dan bidak.

Cara permainannya juga cukup mudah untuk dimainkan, yaitu pemain melempar dadu untuk menentukan berapa langkah ia akan bergerak dan selanjutnya menjalankan bidak. Apabila menemui gambar tangga, maka bidak bisa naik mengikuti arah tangga tersebut. Sedangkan apabila menemui gambar kepala ular, maka bidak turun mengikuti ekor

ular tersebut. Permainan ini berakhir, apabila semua pemain telah mencapai angka yang paling terbesar sebagai tanda berakhir permainan.

Disebut ular tangga huruf hijaiyyah karena pada permainan ular tangga tersebut terdapat media dimana materi dalam permainan ular tangga huruf hijaiyyah yang terdiri atas ا : alif, ب : ba, ت : ta, ث : tsa, ج : jim, ح : ha, خ : kho, د : dal, ذ : dzal, ر : ro, ز : zay, س : sin, ش : syin, ص : shod, ض : dhod, ط : tho, ظ : zho, ع : ain, غ : ghoin, ف : fa, ق : qof, ك : kaf, ل : lam, م : mim, ن : nun, ه : ha, و : wawn, ي : ya, ء : hamzah, ال : la

2. Kemampuan mengenal huruf hijaiyyah

Mengenal huruf hijaiyah adalah kemampuan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari sebuah simbol yang berbentuk huruf hijaiyah baik dari bentuk maupun lafal dan mampu mengaitkannya dengan bunyi huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah adalah huruf abjad arab yang terdiri dari 28 huruf dimulai dari ا) alif) sampai dengan ي (ya). Huruf Hijaiyah merupakan huruf penyusun kata didalam bahasa arab seperti halnya dengan huruf alfabet yang menyusun kata menjadi kalimat dalam bahasa indonesia. Proses pengenalan huruf hijaiyah kepada anak, sangat berkaitan dengan proses mengajarkan cara membaca dan menuliskannya. Kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah terdiri dari beberapa tahapan.

Adapun indikator dalam mengenal huruf hijaiyah antara lain.

1. Anak mampu mengidentifikasi huruf-huruf hijaiyah. Identifikasi huruf hijaiyah meliputi mengetahui bentuk/simbol huruf dan mampu menunjukkan huruf hijaiyah yang dimaksud.

2. Anak mampu melafalkan huruf hijaiyah dengan baik dan benar sesuai dengan makhrajnya
3. Anak mampu menuliskan huruf-huruf hijaiyah
4. Anak mampu menghafal huruf hijaiyah.