

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini, khususnya di tingkat Taman Kanak-Kanak merupakan fase penting dalam perkembangan anak, di mana mereka mulai membangun fondasi pengetahuan dan keterampilan yang akan memengaruhi proses belajar mereka di masa depan. Salah satu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam adalah pengenalan huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah tidak hanya berfungsi sebagai simbol fonetik, tetapi juga sebagai dasar untuk membaca Al-Qur'an. Namun, pengenalan huruf hijaiyah sering kali dihadapkan pada tantangan, terutama dalam hal metode pengajaran yang digunakan (Umi Kalsum et al., 2023).

Banyak lembaga pendidikan terutama TK menggunakan metode pengajaran yang konvensional dan kurang menarik. Dengan metode ini sering membuat anak-anak bosan dan tidak lagi tertarik untuk belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat mengakibatkan rendahnya motivasi belajar anak, yang berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Nursida et al., 2025). Hal ini juga diperkuat oleh penelitian di Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisiyah Jagoan Boyolali (Dilla Apriliyanti, 2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran huruf hijaiyah dengan metode konvensional menggunakan buku iqra' terbukti kurang menarik minat dan perhatian anak-anak, yang membuat cenderung merasa bosan dan kurang antusias, bahkan terakdang

bermain sendiri selama berlangsungnya pembelajaran. Mengakibatkan banyak anak mengalami kesulitan dalam mengenali dan menghafal huruf hijaiyah, serta lambatnya kemajuan kemampuan untuk membaca Al-Qur'an.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti menetapkan TK Islami Terpadu Al-Hawariy yang berlokasi di Kecamatan Pedan, Kabupaten Klaten, sebagai lokasi penelitian. Pemilihan lembaga ini didasarkan pada hasil identifikasi awal yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran huruf hijaiyah di TK tersebut masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti penggunaan buku Iqra' dan ceramah, tanpa didukung oleh media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Islami Terpadu Al-Hawariy Pedan menunjukkan bahwa proses pembelajaran huruf hijaiyah masih sangat terbatas pada metode konvensional, seperti penggunaan buku Iqro' dan ceramah langsung dari guru. Dari total 43 siswa tingkat kecil, sebanyak 60% anak-anak cenderung kurang fokus saat kegiatan belajar berlangsung, dan sekitar % dari mereka lebih memilih bermain sendiri daripada mengikuti pembelajaran. Selain itu, saat dilakukan sesi identifikasi awal dengan guru kelas, ditemukan bahwa hanya sekitar 30% anak yang mampu menyebutkan huruf hijaiyah secara benar dan berurutan, sementara sisanya masih kesulitan dalam menghafal maupun melafalkan dengan tepat.

Kegiatan pembelajaran yang bersifat satu arah menyebabkan interaksi guru dan murid menjadi kurang aktif. Minimnya penggunaan media visual dan audio menyebabkan anak-anak cepat bosan dan kehilangan minat. Guru juga mengungkapkan bahwa anak-anak sering kali sulit membedakan bentuk huruf

yang mirip, seperti antara huruf "ث" dan "ت", karena kurangnya ilustrasi dan latihan berulang yang menarik secara visual dan auditif.

Melalui wawancara dengan salah satu guru kelas kecil, Ibu Putri Amalia, S.Pd., diperoleh informasi bahwa tidak terdapat media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung proses pengenalan huruf hijaiyah di kelas tersebut. Guru hanya mengandalkan metode ceramah dan hafalan lisan, yang pada praktiknya tidak sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan pendekatan yang menyenangkan, visual, dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa proses pembelajaran huruf hijaiyah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat satu arah, di mana guru menggunakan buku Iqra' sebagai media utama dan menyampaikan materi melalui metode ceramah. Pendekatan ini dinilai kurang efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif anak-anak. Teridentifikasi bahwa sebagian siswa menunjukkan ketidaktertarikan, kurang fokus, rendahnya antusiasme, bahkan memilih untuk bermain sendiri selama proses pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut menegaskan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu merespons karakteristik belajar anak usia dini. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile*, yang dirancang dengan pendekatan visual, audio, dan interaktif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan studi yang relevan, penerapan media pembelajaran interaktif dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses

pembelajaran. Media pembelajaran ini memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik melalui penyajian materi dalam bentuk animasi 2D yang interaktif. Namun demikian, studi yang dilakukan (Sumanjayanti & Persada, 2024), menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif, masih terdapat kekurangan dalam hal kelengkapan fitur. Ketiadaan elemen gamifikasi dalam media tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang tertarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar mereka.

Pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan pengembangan sistem dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena memberikan alur pengembangan yang sistematis dan terstruktur, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan aplikasi, implementasi ke dalam pembelajaran, hingga evaluasi efektivitas penggunaannya. Model ADDIE telah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena menyediakan kerangka kerja yang terbukti efektif dalam pengembangan program pembelajaran dan media edukasi, karena mampu mengintegrasikan proses analisis kebutuhan, desain intruksional, pengembangan produk, implementasi, serta evaluasi yang berkelanjutan sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran (Syahputra, 2020).

Proses analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner kepada guru dan orang tua untuk mengetahui hambatan dan harapan dalam pembelajaran huruf hijaiyah. Pendekatan triangulasi data ini bertujuan

memperoleh informasi yang valid dan komprehensif sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan serupa juga digunakan dalam pengembangan modul pembelajaran berbasis ADDIE yang menunjukkan bahwa kombinasi teknik pengumpulan data tersebut efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan dan kendala pembelajaran sehingga produk yang dikembangkan lebih relevan dan adaptif (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Dengan demikian, penerapan model ADDIE yang didukung oleh analisis kebutuhan yang mendalam dapat menghasilkan media pembelajaran yang adaptif dan relevan bagi peserta didik serta pemangku kepentingan pendidikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif huruf hijaiyah berbasis *mobile* bagi anak-anak TK Islami Terpadu Al-Hawariy. Media ini dikembangkan menggunakan animasi 2D melalui Adobe Animate dengan tampilan yang menarik dan interaktif, serta dilengkapi fitur permainan tebak huruf untuk melatih daya ingat dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan media yang dihasilkan dapat menjadi solusi alternatif dalam pengenalan huruf hijaiyah secara lebih menyenangkan dan bermakna.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif huruf hijaiyah berbasis *mobile* yang berfungsi untuk menunjang dan mengevaluasi kemampuan

menghafal serta pelafalan huruf hijaiyah pada peserta didik di TK Islami Terpadu Al-Hawariy Pedan?”

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini berisi materi berupa gambar huruf hijaiyah berserta suara, yang mencakup pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah dan harakatnya sebagai dasar pembelajaran Al-Qur'an.
- b. Media pembelajaran huruf hijaiyah ini dilengkapi dengan membuat gamifikasi berupa fitur tebak gambar, yang berfungsi untuk melatih dan menguji daya ingat pengguna terhadap huruf hijaiyah yang telah dipelajari.
- c. Materi huruf hijaiyah yang digunakan mengacu pada metode Iqro' dengan penulisan huruf hijaiyah versi Indonesia, tanpa mencakup tajwid, harakat, atau praktik membaca Al-Qur'an secara lengkap.
- d. Pengujian media dilakukan dengan tujuan untuk menunjang serta mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam menghafal dan melafalkan huruf hijaiyah. Evaluasi dilakukan melalui analisis N-Gain berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, untuk mengetahui persepsi dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, digunakan instrumen angket berbasis skala Likert yang telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif huruf hijaiyah berbasis perangkat *mobile* dengan memanfaatkan animasi 2D yang dikembangkan melalui perangkat lunak Adobe Animate. Media pembelajaran ini ditujukan kepada anak-anak tingkat kecil di TK Islami Terpadu Al-Hawariy Pedan sebagai sarana pendukung dalam proses pengenalan huruf hijaiyah secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif usia dini. Di samping proses perancangan dan implementasi tersebut, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur dan mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam menghafal serta melafalkan huruf hijaiyah melalui pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Selanjutnya, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan, persepsi dan tanggapan peserta didik turut dievaluasi melalui penyebaran angket yang disusun berdasarkan skala Likert dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar baru untuk siswa dalam menghafalkan huruf hijaiyah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

- 2) Media pembelajaran ini dapat memberikan alternatif belajar siswa agar tidak bosan dengan metode pembelajaran konvensional.
- 3) Memberikan pengalaman positif bagi siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran interaktif.

b. Bagi Guru

- 1) Penyampaian materi menjadi lebih interaktif dan variatif.
- 2) Adanya aplikasi ini mempermudah pendidik dengan mengenalkan huruf hijaiyah dengan pelafalannya.
- 3) Mengembangkan keterampilan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

c. Bagi Peneliti

- 1) Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sastra satu Program Studi Informatika STMIK Amikom Surakarta.
- 2) Membantu peneliti untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam membuat media pembelajaran huruf hijaiyah.
- 3) Menyalurkan pengetahuan dan wawasan di bidang media pembelajaran interaktif.

d. Bagi Perguruan Tinggi

Dengan adanya penulisan proposal skripsi ini, diantara lain sebagai wujud pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang Pendidikan dan penelitian. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan citra institusi melalui kontribusinya dalam menghasilkan

inovasi media pembelajaran yang bermanfaat bagi Masyarakat serta menjadi referensi bagi penelitian sejenis dimasa pendatang.