

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada jaman ini merupakan perubahan peradaban manusia, dimana pada gelombang pertama kehidupan manusia berkembang pada zaman peradaban teknologi pertanian, gelombang kedua berkembang melalui teknologi industri dan gelombang ketiga yaitu saat ini, kehidupan manusia berkembang melalui teknologi elektronik (*Melinda Atika Natasya, Ayu Rissa Atika 2020*) Suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi, perancangan game edukasi secara luas mengacu kepada penggunaan *video game* untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran. Perkembangan teknologi bertambahnya kebutuhan manusia, maka teknologi juga berkembang untuk tujuan hiburan.

Salah bentuk adalah perkembangan dunia *game* (permainan). Baik itu *game* orang dewasa maupun anak-anak. *Game* merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. *Game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan digunakan untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia, namun seiring dengan istilah *game* edukasi (Jodi Zakharia, Indah Fenriana Ellysha, Dwiyanthi Kusuma (2020)). Dengan memanfaatkan penerapan teknologi dalam pembelajaran membantu siswa dan guru untuk mempermudah dan memperlancar dalam proses belajar mengajar (Ariatmanto, 2016).

Media pembelajaran sangat penting keberadaannya dalam proses pembelajaran karena dapat berfungsi sebagai media yang menjembatani antara siswa dengan guru ((2017) Ratnaningsih). Sekarang ini banyak tersebar berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah. Namun kenyataannya, sifat media yang digunakan hanya sebagai alat bantu dan para siswa hanya sebagai penonton dari media yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan digunakan

sebaiknya bersifat sebagai alat bantu-pengajaran dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran((2016) Cahdriyana).

Pendidikan berperan penting dalam pembentukan karakter setiap individu, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui lembaga atau instansi pendidikan (Rizki ananda (2019)). Untuk mengoptimalkan masa emas (*golden age*) tumbuh kembang anak, (S. Wawan, Suherman, Nopembri, dan Muktiani (2017:220)) menyatakan jika Pemerintah terus berupaya meningkatkan penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan anak semenjak usia dini melalui pendidikan anak usia dini (PAUD).

Salah satu jenis PAUD adalah taman kanak – kanak (TK). Umumnya anak-anak usia dini cenderung suka bermain dari pada belajar. agar anak usia dini cenderung tertarik untuk belajar maka perlu cara atau sarana yang sesuai dengan tingkat usianya. Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang memasuki masa peka bagi anak Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosi, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama (*Saddang Saputra(2019)*). Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peran penting untuk mengembangkan kepribadian anak, serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya(Sri Eka Herlina(2019)).

Islam memandang pendidikan nilai sebagai inti dari pendidikan itu sendiri. Nilai yang dimaksud tersebut adalah akhlak, yakni nilai-nilai yang berasal dari ajaran Agama Islam yang bersumberkan Al-Quran dan Hadis. Nabi Muhammad SAW bersabda: “Orang mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang paling baik akhlaknya.” (Riwayat Abu Dawud No. 4682 di Kitaabus Sunnah dan Tirmidzi No. 1162 di Kitaabur Radhaa’) Demikian Juga dalam sabda Rasullullah yang lain “Tidaklah Aku diutus melainkan untuk menyempurnakan akhlak manusia.”

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Di lembaga pendidikan anak usia dini para pendidik dituntut harus mengembangkan potensi anak, sehingga nantinya anak mampu menghadapi persoalan-persoalan kreatif. Guru juga tidak hanya memberikan ilmu kepada muridnya, mereka juga harus memperhatikan hal-hal yang istimewa di dalam diri peserta didik. Karena jika hal tersebut dikembangkan, maka itu akan menjadi hal yang istimewa bagi anak tersebut. Ada banyak potensi dalam diri anak dan semuanya perlu dikembangkan, salah satunya adalah potensi kreativitas. (At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam Volume 10, No. 2, Desember 2018)

Di Dunia Pendidikan, pandangan Islam anak merupakan amanah di tangan kedua orang tuanya, dalam hal ini orang tua (termasuk guru atau pengajar) adalah memberikan pendidikan yang benar terhadap anak. Di TK Muslimat NU 43 Malang juga mengedukasikan beberapa hal tentang beberapa materi pembelajaran. Salah satunya adalah tentang pendidikan agama islam yang nantinya menjadi pegangan untuk mengetahui larangan-larangan dan ajuran untuk menjalankan hidup yang lebih baik nantinya (Warnida, Siti (2018)). Taman kanak-kanak memberikan pelajaran Agama Islam yang diberikan kepada anak-anak tergolong materi yang ringan, misalnya belajar membaca doa sehari-hari yang dibawakan dengan metode yang ringan juga seperti ceramah, belajar sambil bermain serta bernyanyi. Metode pembelajaran ceramah ini, anak-anak terkadang merasa jenuh, bosan dan kurang menarik perhatian anak-anak.. Oleh karena itu, tugas akhir ini akan mencoba mengembangkan media pembelajaran gim hafalan doa-doa harian bagi anak taman kanak-kanak (Denny Yudhistira(2020)).

Di TK Muslimat mengajarkan tentang bacaan surat pendek dan doa-doa keseharian akan tetapi masi menggunakan media cetak dan audio visual yang dimana

proses pengajaran memakan waktu yang lebih banyak dikarenakan media cetak tersebut digunakan untuk landasan teori dan audio visual didapat dari *Youtube*. Dari hal tersebut peneliti memberikan alternative dalam pembelajaran Mengenal bacaan doa keseharian dan surat pendek menjadi media pembelajaran berbasis Dekstop yang dapat di aplikasikan secara umum khusus nya murid TK Muslimat NU 43 Malang, dengan harapan murid dapat menambah efektifitas dalam belajar dalam hal keagamaan khususnya agama Islam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah Bagaimana membuat pembelajaran hafalan doa-doa surat pendek dengan media pembelajaran berbasis desktop hingga bisa jadi alternatif dalam pembelajaran hafalan doa-doa surat pendek

1.3 Batasan Masalah

Terdapat berbagai masalah pada penelitian Laporan Akhir ini, maka di point-point batasan masalah berikut ini. Pada penelitian ini terdapat :

- Pengenalan Nilai Agama dan Moral (NAM) dari TK Muslimat NU 43 Malang.
- Buku referensi materi Pembelajaran hafalan do'a bisa dgn media Demonstrasi, audio

Hal tersebut dibuat sebagai tolak ukur perancangan pembuatan Aplikasi Hafalan doa-doa surat pendek di TK Muslimat NU 43 Malang

1.4 Tujuan

Perihal yang terdapat di rumusan masalah, langkah dan point yang ingin dicapai dari penelitian adalah mempermudah murid-murid disana dalam mempelajari doa-doa pendek dan tercapainya semangat belajar siswa dalam pengenalan doa-doa surat pendek yang berbentuk Media Pembelajaran