

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.¹

Usia awal kehidupan anak yang sangat menentukan dalam perkembangan kecerdasannya adalah pada usia 0-8 tahun atau yang sering disebut dengan masa *golden age*². Pada masa ini anak akan berkembang sangat kritis dan cepat menyerap apapun yang anak dapat dari lingkungannya. Pengalaman yang didapat oleh anak akan berpengaruh dan menentukan kemampuan anak dalam menghadapi tantangan hidup yang akan datang, maka dibangunlah kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini yang dimulai pada usia 0-8 tahun dengan tujuan untuk mempersiapkan mereka menerima pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Proses pendidikan secara kontinu dimulai dari masa kanak-kanak sampai dewasa bahkan sampai meninggalkan dunia fana ini. Seperti yang ditegaskan Rasulullah SAW, dalam hadisnya:

¹ Muhammad Fadhilah, *Desain Pembelajaran Paud*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz media, 2012), hlm. 61-62.

² Suyanto, Slamet, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), hlm. 6

عن ابي هريرة رضي الله عنه قال : قال رسول الله صلى الله عليه وسلم : اطلبوا العلم من المهد الى اللحد.

Artinya:

“Dari Abu Hurairah r.a. Rasulullah SAW. Berkata, “Tuntutlah ilmu mulai dari ayunan hingga ke liang lahad”.

Hadis di atas memberikan pengertian bahwa pendidikan tidak mengenal usia, mulai dari ayunan (kanak-kanak) pendidikan sudah diberikan hingga dewasa. Berakhirnya masa dewasa bukan berarti berakhir pula pendidikan, karena islam berprinsip bahwa pendidikan manusia berakhir setelah berpisahny roh dari badan. Hal ini dipahami dari hadits di atas, yang menyatakan bahwa pendidikan tersebut dimulai dari ayunan hingga ke liang lahad.³

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal. Dalam peraturan pemerintah No.27 Tahun 1990 pasal 1 di sebutkan bahwa: pendidikan pra sekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik diluar pendidikan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah. Memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan yang sesungguhnya di sekolah dasar⁴.

³ Jamaluddin Dindin, *Paradigma Pendidikan Anak Dalam Islam*, (Bandung: Penerbit Pustaka Setia, 2013), hlm. 30

⁴ Depdiknas, Undang-undang RI No.20 tahun 2005. Tentang sistem pendidikan nasional, hlm.6

Aspek perkembangan tersebut meliputi aspek nilai agama, dan moral, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek bahasa dan aspek motorik. Anak usia dini mempunyai sifat suka meniru. Orang tua merupakan lingkungan pertama yang ditemui anak, maka ia cenderung meniru apa yang diperbuat oleh orang tuanya. Di sinilah peran orang tua untuk memberikan contoh yang baik bagi anaknya, misalnya mengajak anak untuk ikut berdo'a, tatkala sudah waktunya shalat, ajaklah anak untuk segera mengambil air wudlu dan segera menunaikan shalat, ajari shalat berjamaah dan membaca surat-surat pendek al-Qur'an dan hadits-hadits pendek. Melibatkan anak menolong orang lain, anak usia dini diajak untuk beranjang sana ke tempat orang yang membutuhkan pertolongan. Anak disuruh menyerahkan sendiri bantuan kepada yang membutuhkan, dengan demikian anak akan memiliki jiwa sosial.⁵

Dalam pendidikan metode sangat diperlukan, sebab dapat berpengaruh dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Dengan metode, pembelajaran akan berlangsung dengan mudah dan menyenangkan. Oleh karenanya, disetiap pembelajaran sangat dibutuhkan metode yang tepat, supaya pembelajaran tidak terkesan menjenuhkan dan membosankan. Meskipun terdapat banyak metode pembelajaran, tidak semua metode tersebut dapat diterapkan diberbagai pembelajaran. Dalam konteks ini seorang pendidik harus dapat memilah-milah mana metode pembelajaran yang tepat dan baik untuk digunakan. Lebih-lebih untuk pembelajaran pada anak usia dini,

⁵ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 50

metode harus betul-betul yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.⁶

Adapun kegiatan bercerita atau berkisah merupakan salah satu cara yang ditempuh untuk memberikan pengalaman belajar agar anak memperoleh penguasaan isi cerita yang disampaikan lebih baik. Melalui kisah islami anak dapat menyerap pesan-pesan yang dituturkan melalui kegiatan bercerita. Penuturan cerita yang sarat informasi atau nilai-nilai itu dihayati anak dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Dalam mengaplikasikan metode ini pada proses belajar mengajar (PBM), metode kisah merupakan salah satu metode pendidikan yang mashur dan terbaik, sebab kisah itu mampu menyentuh jiwa jika didasari oleh ketulusan hati yang mendalam. Kemashuran dan kebaikan metode ini dapat dilihat dari perkembangan penggunaannya oleh para pujangga India, Persia, dan Yunani sejak zaman dulu.⁸

Dalam hal ini, mendidik dan mengajar anak dengan memberi contoh lebih efektif dari pada menasihatinya. Secara tersirat dongeng atau cerita adalah wujud pengajaran yang memberikan contoh nyata kepada anak-anak melalui tokoh cerita. Tokoh-tokoh dalam cerita dapat memberikan teladan bagi anak-anak. Anak-anak akan dengan mudah memahami sifat-sifat, figur-figur, dan perbuatan-perbuatan mana yang baik dan mana yang buruk.

⁶ Muhammad Fadhilah, *Desain Pembelajaran Paud*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz media, 2012), hlm. 162

⁷ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hlm. 170.

⁸ Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 160-161

Dengan cerita, seorang pendidik dapat memperkenalkan akhlak dan figur seorang muslim yang baik dan pantas diteladani. Dengan demikian bercerita dapat berperan dalam proses pembentukan akhlak seorang anak. Dalam pelaksanaan pembelajaran di RA Hidayatul Athfal Kalirejo Bojonegoro, diberikan materi pembelajaran umum serta agama, dan secara eksis dan konsisten para tenaga pendidiknya menggunakan metode-metode pembelajaran yang variatif, salah satunya adalah dengan berkisah. Metode ini lebih sering digunakan dalam penyampaian materi, karena merupakan metode favorit peserta didik. Didasarkan kenyataan bahwa pada saat penyampaian cerita, khususnya kisah-kisah keteladanan islami, para peserta didik yang merupakan anak-anak usia dini ini dengan sangat antusias mendengarkan dengan seksama.

Permainan edukatif smart hafidz adalah suatu permainan edukasi yang paling ampuh dalam meningkatkan kemampuan memahami kisah islami, karena permainan ini mengajak orang tua beralih untuk tidak memberikan gadget kepada anak usia dini, smart hafidz ini termasuk permainan yang paling fenomenal tahun ini karena konten-konten yang ada didalam permainan tersebut sangat menarik, selain itu juga aman dari radiasi sehingga tidak membahayakan bagi anak usia dini ketika melihat dan memainkan permainan ini.

Smart hafidz adalah suatu permainan edukatif yang sangat fenomenal di tahun ini, karena kontens yang ada didalamnya sangatlah unik dan menarik. Smart hafidz bisa meningkatkan kemampuan audio visual anak.

Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk mengambil judul **PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI KISAH ISLAMI MELALUI PERMAINAN EDUKATIF SMART HAFIDZ PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RAUDLATUL ATHFAL (RA) HIDAYATUL ATHFAL DESA KALIREJO KECAMATAN BOJONEGORO KABUPATEN BOJONEGORO.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan permainan edukatif smart hafidz akan mempengaruhi perkembangan kemampuan memahami kisah islami anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan memahami kisah islami dengan menggunakan permainan edukatif smart hafidz itu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan yang peneliti lakukan adalah:

1. Untuk mengetahui bahwa permainan edukatif smart hafidz dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan memahami kisah islami anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan memahami kisah islami dengan menggunakan permainan edukatif smart hafidz.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai hubungan permainan edukasi dengan perkembangan memahami kisah islami anak di Bojonegoro. Selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian lebih lanjut dan masalah lain yang ada kaitannya dengan berkisah, serta sebagai salah satu bahan yang dapat memperkaya penelitian khususnya bidang pendidikan.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi orang tua, memberi pengetahuan mengenai permainan edukasi yang sangat bermanfaat sebagai pengganti gadget pada anak usia dini. sebagai bahan pertimbangan dalam memilih cara untuk meningkatkan kemampuan memahami kisah islami, dan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam hal penelitian.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengetahuan baru mengenai hubungan permainan edukasi dengan berkisah yang dapat dijadikan pengalaman untuk menerapkannya dalam pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian pada penelitian ini adalah:

1. Permainan edukatif smart hafidz mempengaruhi perkembangan berkisah anak usia dini.

2. Peningkatan kemampuan memahami kisah islami anak sebelum menggunakan permainan edukatif smart hafidz kurang faham dalam kemampuan memahaminya sedangkan setelah menggunakan permainan edukatif smart hafidz anak menjadi lebih mudah dan lancar dalam memahami kisah islami.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup pembahasan dalam penulisan penelitian ini sesuai dengan pokok pembahasan, adalah sebagai berikut:

1. Penerapan peningkatan kemampuan memahami kisah islami dengan permainan edukatif smart hafidz.
2. Faktor pendukung dan penghambat untuk peningkatan kemampuan memahami kisah islami melalui permainan edukatif smart hafidz pada anak usia 4-5 tahun di RA Hidayatul Athfal Kalirejo Bojonegoro.

G. Orisinalitas Penelitian

Penulis mendiskripsikan tentang peningkatan kemampuan memahami kisah islami melalui permainan edukatif smart hafidz pada anak usia 4-5 tahun di RA Hidayatul Athfal Kalirejo Bojonegoro dan meneliti dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif.

Tabel 1.1**Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Tri Isnaini, 2015	Implementasi Metode Cerita Islami Dalam Menanamkan Moral Keagamaan Di TK Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang	Metode bercerita dengan buku cerita bergambar, metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi.	kualitatif	Menunjukkan Implementasi metode cerita Islami dalam menanamkan moral keagamaan yang diklasifikasikan pada Persiapan, Materi dan Penyampaian, Alat Peraga dan Evaluasi kesemuanya sudah baik.

Tabel 1.2**Hasil Penelitian**

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Posisi Penelitian
1	Qurrotu A'yun, 2019	Peningkatan kemampuan memahami kisah islami melalui permainan edukatif smart hafidz di Ra Hidayatul Athfal desa kalirejo bojonegoro	Kemampuan Berbahasa, Metode berbahasa dengan smart hafidz	Kuantitatif	Membuktikan bahwa menggunakan permainan edukatif smart hafidz dapat meningkatkan kemampuan memahami kisah islami anak

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami isi skripsi ini maka, penulis membuat sistematika penulisan skripsi menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. adapun uraiannya sebagai berikut:

1. Bagian awal dari proposal skripsi ini berisi halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, kata pengantar, dan daftar isi
2. Bagian isi proposal skripsi ini diuraikan dalam 3 bab, sebagai berikut:
 - a. Bab I pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah.
 - b. Bab II kajian pustaka, terdiri dari: pengertian metode kisah islami, teknik dan jenis kisah islami, kelebihan dan kekurangan metode kisah islami dan langkah-langkah penggunaan metode kisah islami. Selain itu, terdapat pengertian permainan edukatif smart hafidz meliputi pengertian permainan edukatif dan manfaat permainan edukatif serta pengertian dan manfaat smart hafidz. Dan juga mengenai permainan edukatif smart hafidz yang dapat meningkatkan kemampuan memahami kisah islami anak.
 - c. Bab III metode penelitian yang terdiri dari jenis pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

- d. Bab IV merupakan paparan data penelitian dan pembahasan, yang didalamnya akan dikemukakan tentang latar belakang objek penelitian dan penyajian data penelitian. Dan pada bab ini merupakan pembahasan dan analisa data hasil penelitian, pada bab ini akan dikemukakan tentang peningkatan kemampuan memahami kisah islami melalui permainan edukatif smart hafidz pada anak usia 4-5 tahun di RA Hidayatul Athfal Desa Kalirejo Kecamatan kabupaten Kabupaten Bojonegoro.
- e. Bab V adalah penutup, pada bab ini merupakan sub bab terakhir yang terdiri dari kesimpulan hasil penelitian secara keseluruhan dan saran agar sebagai perbaikan atas segala kekurangan.

I. Definisi Istilah

Kesalah fahaman sering sekali terjadi terhadap orang tua yang memberikan mainan *gadget* kepada anak usia dini, oleh karena itu untuk menghindari terjadinya hal tersebut, maka dijelaskan beberapa istilah dalam judul ini, yaitu:

1. Pengertian Kisah Islami

Cerita atau Kisah merupakan salah satu bentuk sastra yang memiliki keindahan dan kenikmatan tersendiri. Akan menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa, jika pengarang, pendongeng dan penyimaknya sama-

sama baik. Cerita adalah salah satu bentuk sastra yang bisa dibaca atau hanya didengar oleh orang yang tidak membaca.⁹

2. Permainan Edukatif Smart Hafidz

Smart hafidz adalah inovasi terbaru dari *Al Qolam*, produk edukasi anak-anak islam yang memiliki banyak sekali konten lebih dari 500 konten edukasi dan juga *fun*. Dengan kualitas suara yang sangat baik, smart hafidz ini memiliki fitur karaoke untuk media anak mengaji dan bernyanyi.

⁹ Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik Dengan Cerita*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 8.