

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.¹ 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

¹Departemen RI, *Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Departemen RI, 2006), 2

pembelajaran pada pengembangan kemampuan dasar bahasa anak usia dini.²

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.³

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 mengajari anaknya dalam mengenal huruf hijaiyyah. Sehingga mereka menyerahkan tugas tersebut pada guru dan satuan pendidikan termasuk di PAUD.

²Departemen RI, *Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional*, 2

³ B.E.F. Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 1.3-1.4

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.⁴ 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.

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 iqro'. Ular tangga iqro' merupakan modifikasi dari media permainan ular tangga. Ular tangga iqro' 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.⁵

Berdasarkan pengamatan dalam prapenelitian yang penulis lakukan pada tanggal 5 Januari 2019 di PAUD

⁴Ali Al Jumbulati dan Abdul Futuh At Tuwaanisi, *Perbandingan Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), 7

⁵"Papan Halma dan Ular Tangga Edukatif", diakses pada 22 Januari, 2019. <http://kakzepe.com/product/papan-halma-dan-ular-tangga-edukatif-kode-halma-kizak/html>.

Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kabupaten Demak, pengenalan terhadap huruf hijaiyyah dilakukan dengan media kartu huruf hijaiyyah, puzzle huruf hijaiyyah, gambar-gambar terkait huruf hijaiyyah, dan buku iqro' serta permainan ular tangga iqro'. 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 PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar 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.⁶

Media pembelajaran yang sudah ada di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar sudah cukup baik, hanya saja hasilnya tidak seefektif dan seefisien dahulu. Oleh karena itu media pembelajaran di PAUD 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 iqro'. Dari latar belakang ini, penulis terdorong untuk meneliti pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan ular tangga iqro' untuk mengenalkan huruf-huruf hijaiyyah. Untuk itu penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA IQRO' (اِقْرَأْ) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYYAH DI PAUD MUSLIMAT NU SITI HAJAR DESA KARANGANYAR KECAMATAN KARANGANYAR KABUPATEN DEMAK”**.

⁶Observasi peneliti prapenelitian di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, 5 Januari, 2019.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai penelitian iniserta tidak terjadi pelebaran dalam pembahasan maka penelitian ini difokuskan pada Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (اِقْرَاءُ) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.

C. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan judul dan latar belakang masalah diatas, ada beberapa pokok permasalahan yang ingin dikemukakan, diantaranya:

1. Bagaimana kemampuan mengenal huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak?
2. Bagaimana implementasi media permainan ular tangga iqro' (اِقْرَاءُ) dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak?
3. Apa saja problematika implementasi media permainan ular tangga iqro' (اِقْرَاءُ) dalam mengenalkan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak?
4. Bagaimana solusi atas problematika implementasi media permainan ular tangga iqro' (اِقْرَاءُ) dalam mengenalkan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa

- Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.
2. Untuk menganalisis implementasi media permainan ular tangga iqro' (إِقْرَاءٌ) dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.
 3. Untuk mendisiplinkan problematika implementasi media permainan ular tangga iqro' (إِقْرَاءٌ) dalam mengenalkan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.
 4. Untuk menemukan solusi atas problematika implementasi media permainan ular tangga iqro' (إِقْرَاءٌ) dalam mengenalkan huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan kontribusi ilmiah, khususnya dalam rangka untuk memperkaya khazanah keilmuan pendidikan Islam anak usia dini dan memberikan motivasi serta inspirasi positif bagi para peneliti untuk melakukan pengembangan kajian dan penelitian serupa.
 - b. Pembaca memperoleh wawasan dan ilmu pengetahuan tentang media permainan ular tangga iqro' (إِقْرَاءٌ) dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyyah di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar
 Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan proses pengenalan huruf hijaiyyah dengan menggunakan

- media permainan ular tangga iqro' (إِقْرَاءُ) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar.
- b. Bagi Guru
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengajaran pengenalan huruf hijaiyyah kepada siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga iqro' (إِقْرَاءُ) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar.
 - c. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman dan pengetahuan tentang media pengenalan huruf hijaiyyah.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Agar pembahasan lebih mengarah dan mudah dipahami, maka dalam penulisan ini perlu adanya sistematika penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal
Pada bagian ini memuat Halaman Judul, Nota Persetujuan Pembimbing, Pengesahan Skripsi, Pernyataan, Motto, Persembahan, Kata Pengantar, Abstrak, Daftar Isi, Daftar Tabel Daftar Gambar dan Daftar Lampiran.
2. Bagian Isi
Bagian isi memuat 5 (lima) bab, setiap bab terdiri dari beberapa sub bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan
Bab ini berisi tentang: A. Latar Belakang Masalah, B. Fokus Penelitian, C. Rumusan Masalah, D. Tujuan Penelitian, E. Manfaat Penelitian, dan F. Sistematika Penulisan Skripsi.

BAB II : Kajian Pustaka
Bab ini berisi tentang: A. Pengertian Implementasi, B. Media Pembelajaran, yang meliputi; Pengertian Media Pembelajaran, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran, Tujuan

Penggunaan Media Pembelajaran, dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran. B. Media Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَاءُ), yang meliputi; Pengertian Permainan, Manfaat Media Permainan, dan Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَاءُ). C. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah, D. Hakikat Anak Usia Dini, yang meliputi; Pengertian Anak Usia Dini, Karakteristik Anak Usia Dini, Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini, dan Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini. E. Hasil Penelitian Terdahulu, dan F. Kerangka Berpikir.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang: A. Jenis dan Pendekatan penelitian, B. Subjek Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian, C. Sumber Data, D. Setting penelitian, E. Teknik Pengumpulan Data, F. Uji Keabsahan Data, dan G. Teknik Analisis Data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang: A. Gambaran Umum PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, yang meliputi; Sejarah dan Identitas PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, Letak Geografis PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar, Visi Misi dan Tujuan PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar, Susunan Kepengurusan PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, Kondisi Pendidik dan Siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Desa Karanganyar, Pelaksanaan Pembelajaran Di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, Kurikulum PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, Pendekatan

Pembelajaran PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, dan Sarana dan Prasarana PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar. B. Data Penelitian, yang meliputi; Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَاءُ) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, Problematika Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَاءُ) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar dan Solusi Problematika Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَاءُ) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar. C. Analisis Data, yang meliputi; Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, Analisis Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَاءُ) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, Analisis Problematika Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَاءُ) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar dan Analisis Solusi Problematika Implementasi Media Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَاءُ) di PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi tentang: A. Kesimpulan, dan B. Saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.