

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, dunia mulai memasuki era dimana tersedianya alat-alat pembantu dalam berbagai aspek seperti kesehatan, industri, dan pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia, perkembangan dunia pendidikan dari jenjang terendah seperti taman kanak-kanak sampai jenjang tertinggi berupa universitas mengalami perubahan dan perkembangan terutama dalam aspek media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, memunculkan rasa penasaran, perhatian serta memicu kemampuan siswa sehingga dapat membantu proses pembelajaran (Ibrahim R, 2003, p. 112). Pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan interaksi edukatif antara pengajar dan peserta didik, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang memperhatikan emosional peserta didik serta dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan yang disebut dengan *edutainment*.

Konsep *edutainment* menggabungkan unsur *education* dan unsur *entertainment*. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan lebih mudah terlaksana terutama dengan disandingkannya proses pembelajaran yang memanfaatkan media dengan hiburan. Model *edutainment* dalam proses

pembelajaran yang menyenangkan dapat berpengaruh kepada perkembangan emosi siswa sehingga segala emosi positif yang siswa rasakan dapat membantu memunculkan passion dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan media dan konsep *edutainment* melibatkan peran aktif siswa dan pendidik sebagai fasilitator. Sehingga siswa dapat mengekspresikan apa yang harus mereka lakukan dengan media tersebut dan memicu siswa berpikir kreatif.

Ranah pemanfaatan media pembelajaran sudah menyebar merata diseluruh mata pelajaran yang ada di sekolah atau yayasan, termasuk pembelajaran mengenai alquran dan agama islam. Alquran adalah kitab suci umat Islam yang Allah SWT. turunkan kepada Nabi Muhammad SAW. melalui Malaikat Jibril a.s. Alquran merupakan pedoman hidup bagi setiap muslim yang ada di dunia hingga hari kiamat. Alquran merupakan kitab suci yang berisi tentang larangan, perintah, kabar baik, kabar buruk, kisah-kisah nabi terdahulu, pelajaran hidup, ketentuan dan lain sebagainya yang berasal dari Firman Allah SWT., maka dari itu banyak orang yang menghafal alquran demi mendapatkan kemuliaan disisi Allah SWT. Menghafal alquran merupakan salah satu tindakan mulia di sisi Allah SWT, karena ketika menghafal alquran maka yang menghafalnya termasuk dalam bagian dari keluarga Allah SWT. Selain itu pahala yang didapatkan sangatlah besar, memberikan syafaat pertolongan bagi siapa saja yang membaca dan mengamalkannya. Allah SWT. berfirman dalam Surat al-Qamar ayat 17 yang artinya *“Dan sungguh telah Kami mudahkan Alquran untuk diingat dan diambil pelajarannya, maka adakah orang yang mengambil petunjuk dari pelajaran dan nasihat di dalamnya?”* betapa Allah menunjukkan

bahwasannya Alquran itu mudah untuk diingat asalkan ada niat dan kemauan.

Metode pembelajaran alquran yang terfokus pada menghafal alquran biasanya menggunakan metode *talqin* dan *talaqqi* seperti yang dilakukan oleh guru yang mengajar di TPA Al Awabin Raden Inten, Kalimalang, Duren Sawit, Jakarta Timur. TPA yang sudah berdiri sejak tahun 2018 ini menggunakan metode *talqin* dan *talaqqi* serta melagukannya. TPA yang sudah beroperasi sejak tahun 2018 ini dalam kurun waktu terakhir sedang bertransformasi ke dalam bentuk TPA Tahfizh atau TPA yang fokus dalam mencetak peserta didik yang memiliki hafalan juz 30 alquran dalam interval waktu tertentu. Namun transformasi tersebut tidaklah mudah, banyak sekali kendala-kendala yang dialami seperti metode tahsin dan talaqqi yang monoton, kejenuhan peserta didik, ketidakfokusan pada pembelajaran dan pengajar serta tingkah laku santri khususnya anak-anak kecil yang lebih suka bermain dan bercanda dengan temannya.

Akhirnya pemanfaatan media permainan digunakan sebagai alat pendukung dalam proses menghafal alquran pada anak. Salah satu media permainan yang dapat dimanfaatkan adalah permainan kartu. Media permainan kartu termasuk ke dalam media cetakan, media ini dipilih karena biaya pembuatan yang murah, kemudahan penggunaan dan sesuai dengan pelaksanaan materi tentang menghafal alquran di TPA Tahfizh Al Awabin yang kemudian diubah menjadi Kartu Tahfizh. Kartu Tahfizh merupakan sebuah konsep permainan kartu yang diciptakan oleh peneliti dengan memanfaatkan memanfaatkan unsur-unsur dalam menghafal alquran seperti nomer surat, arti surat, isi kandungan yang terdapat dalam ayat atau surat tertentu dan menerapkannya kedalam bentuk permainan kartu bergambar

yang biasanya dimainkan anak-anak dengan memuat gambar tokoh kartun, binatang, super hero dan sebagainya. Konsep menghafal yang digunakan dalam Kartu Tahfiz berupa gambar ilustrasi dari arti surat yang ada di alquran dan kalimat awal atau ayat pertama dari tiap surat-surat alquran. Hal ini sering dialami oleh guru di TPA Tahfiz Al Awabin yang sedang mendengarkan setoran hafalan santri dan sering dimintai untuk memberikan kemudahan berupa membacakan awalan ayat surat tertentu karena biasanya santri lebih suka menghafal ayat awal dari surat-surat pendek yang berada dalam juz 30 dibandingkan dengan harus menghafal nama dan arti surat.

Kartu Tahfiz dalam pengembangannya menggunakan model Hanafin dan Peck yang memiliki tiga fase antara lain analisis keperluan, fase desain serta fase pengembangan dan implementasi (Hannafin Micahel J & Peck, 1988). Permainan kartu dipilih karena kemudahan, hemat biaya dan menyesuaikan kesukaan santri yang sering membawa mainan berupa kartu bergambar di TPA Tahfiz Al Awabin. Desain akan disesuaikan dengan objek penelitian yaitu santri di TPA Tahfiz Al Awabin dengan rentang umur tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang melibatkan 10 orang santri. Peneliti menggunakan pendekatan *edutainment* dengan konsep berupa PAIKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Konsep tersebut diharapkan dapat membentuk emosional santri dengan merangsang untuk bertindak aktif dan berpikir kreatif sambil menghafal alquran ketika menggunakan media pembelajaran berupa Kartu Tahfiz. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa kartu serta pendekatan *edutainment* berupa pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) untuk menghafal alquran, pengembangan media pembelajaran berbentuk Kartu Tahfiz dibuat agar

lebih menarik antusias peserta didik dalam menghafal alquran di TPA Tahfizh Al Awabin Raden Inten.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media permainan kartu yang digunakan sebagai alat bantu anak untuk menghafal surat pendek dalam alquran dengan cara yang mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk memilih penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menghafal Al-Quran berbasis Kartu Tahfizh dengan Pendekatan Edutainment**” dengan harapan pengembangan media pembelajaran ini mampu meningkatkan antusias dan keinginan anak untuk menghafal alquran dengan mudah dan menyenangkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu :

1. Urgensi media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran dalam bentuk fisik yang menarik untuk peserta didik.
3. Pendekatan edutainment dapat membantu peserta didik dalam menghafal alquran yang akan diterapkan dalam penggunaan media kartu.
4. Pengembangan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan salah satu konsep dari metode *edutainment* yaitu PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).

5. Pengimplementasian media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran menghafal alquran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Masalah yang diteliti ialah penggunaan media pembelajaran berupa Kartu Tahfizh sebagai media pendukung untuk menghafal alquran khususnya surat pendek yang ada dalam juz 30 di Alquran dengan menggunakan pendekatan *edutainment* berupa konsep PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) di TPA Tahfizh Al Awabin Raden Inten, Kalimalang, Jakarta Timur. Penggunaan media ini dibatasi hanya pada anak yang masuk dalam tahap operasional konkret yang berumur 7-11 tahun.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran menghafal alquran menggunakan Kartu Tahfizh dengan pendekatan *edutainment* yang menerapkan konsep PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) ?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran menghafal alquran berbasis Kartu Tahfizh dengan pendekatan *edutainment* ?
3. Bagaimana pengembangan dan implementasi media pembelajaran Kartu Tahfizh dengan pendekatan *edutainment* berupa konsep PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) dalam menghafal alquran ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu tahfizh dalam

menghafal alquran terutama surat pendek pada juz 30.

1. Untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran dalam menghafal alquran dengan menggunakan Kartu Tahfizh yang menganut konsep PAIKEM dalam metode *edutainment*.
2. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran Kartu Tahfizh dalam menghafal alquran dengan pendekatan *edutainment*.
3. Untuk mengetahui pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Tahfizh dalam menghafal alquran dengan pendekatan *edutainment*.

#### **F. Spesifikasi Produk yang dihasilkan**

Berikut spesifikasi media pembelajaran Kartu Tahfizh untuk Menghafal Alquran terutama surat pendek dalam juz 30:

1. Media pembelajaran dimainkan secara manual. Konten yang terdapat dalam kartu berupa nama surat, arti surat, gambar ilustrasi, potongan ayat alquran, urutan dan jumlah ayat dalam surat tersebut.
2. Media pembelajaran Kartu Tahfizh ini dibuat dengan menggunakan kertas jenis Ivory 260 gram.
3. Media pembelajaran Kartu Tahfizh ini terdiri dari kartu berjumlah 38 buah kartu dengan isi potongan ayat yang berbeda beserta artinya dan sebuah buku saku panduan. Kartu dan buku panduan bermain berukuran 7 x 10 cm.
4. Setiap kartu memiliki ilustrasi bergambar dan berwarna.
5. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai media yang membantu memudahkan anak untuk menghafal alquran terutama surat pendek dalam juz 30 dengan cara yang mudah dan menyenangkan dimanapun dan kapanpun.

## **G. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan produk (*Research and Development/ R&D*). Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam dunia pendidikan dalam rangka membantu proses pembelajaran peserta didik. (Sugiyono, 2010, p. 4)

Model digunakan ialah model Hanafin dan Peck yang terdiri atas tiga fase yaitu analisis keperluan, fase desain serta fase pengembangan dan implementasi (Hannafin Micahel J & Peck, 1988)

## **H. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

### **1. Manfaat secara teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang memiliki fokus dalam menghafal alquran terutama surat pendek pada juz 30.

### **2. Manfaat secara praktis**

#### **a.) Bagi Peserta Didik**

Diharapkan dapat memotivasi dan mempermudah peserta didik dalam memiliki keinginan untuk menghafal alquran terutama surat pendek pada juz 30.

#### **b.) Bagi Pendidik**

Diharapkan media ini dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran hafalan alquran agar tidak membosankan dan menyenangkan, serta untuk menambah wawasan pendidik bahwasannya permainan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan lebih disukai anak.