

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan agama merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut oleh siswa yang bersangkutan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat. Tanpa pendidikan agama Islam, hidup manusia tidak akan berjalan dengan benar dan jauh dari nilai-nilai agama. Perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi saat ini menjadikan orang tua lebih memperhatikan pendidikan umum bagi anaknya sehingga mengabaikan pendidikan agama. Siswa mempelajari pendidikan agama Islam di sekolah merupakan suatu usaha dalam menanamkan dan memperkenalkan nilai-nilai agama Islam yang berlandaskan kepada Al-Quran dan Hadist.

Agama Islam memerintahkan umatnya untuk mempelajari serta mengajarkan kitab suci Al-Quran. Al-Quran merupakan sumber dari segala sumber ajaran Islam yang mencakup segala aspek kehidupan manusia. Nilai-nilai agama tersebut dapat terlihat dalam perilaku umat manusia sehari-hari. Oleh karena itu, mempelajari Al-Qur'an merupakan kewajiban yang utama bagi orang muslim.

Sebagian siswa yang baru memulai belajar membaca Al-Qur'an akan memiliki kesulitan dalam membacanya. Kesulitan yang dialami diantaranya bahasa yang digunakan didalam Al-Qur'an, yaitu bahasa Arab. Bahasa Arab memiliki simbol bahasa, bunyi dan cara yang berbeda dari bahasa Indonesia sehari-hari. Simbol bahasa yang digunakan Al-Qur'an adalah huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah merupakan huruf ejaan Al-Qur'an yang terdiri dari 29 huruf dari *Alif* sampai *Ya*. Begitupun dengan tanda baca seperti tanda baca *fathah* yang jika digunakan sebagai tanda baca untuk ke-29 huruf hijaiyah maka diakhir bacaan hurufnya bervokal "a", tanda baca *kasrah* yang bervokal "i", dan tanda baca *dhommah* yang bervokal "u".

Dalam kurikulum 2013 kelas I SD dengan kekhususan Tunagrahita di Sekolah Luar Biasa, Kompetensi Dasar yang termuat adalah menugaskan siswa untuk mengenal huruf-huruf Hijaiyah berharakat secara lengkap. Dari proses pembelajaran, diharapkan siswa kelas I SD mampu mengidentifikasi seluruh huruf-huruf Hijaiyah, membedakan huruf Hijaiyah yang satu dengan yang lainnya, serta mengenal tanda baca didalam Al-Qur'an.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan di SDLB Negeri Depok, siswa Tunagrahita sudah memiliki kemampuan mengidentifikasi beberapa huruf Hijaiyah. Namun, siswa masih sangat kesulitan dalam membedakan huruf yang memiliki kesamaan bentuk namun beda bunyi

seperti “*ba, ta, dan tsa*” atau kesamaan bunyi namun beda bentuk huruf seperti “*sa dan sya*”. Selain itu, siswa belum memiliki kemampuan mengidentifikasi tanda baca dan perubahan bunyi huruf.

Kemampuan mempelajari huruf-huruf Hijaiyah bagi siswa Tunagrahita lebih sulit dibandingkan dengan siswa pada umumnya. Siswa Tunagrahita terhambat pada suatu pelajaran yang berkaitan dengan fungsi intelektual, bahasa dan sosial. Sehingga materi yang membutuhkan berpikir abstrak, pemecahan masalah dan penguasaan suatu bahasa yang memerlukan kemampuan kognitif sulit diterima. Begitu juga dengan kemampuan mengenal huruf Hijaiyah, siswa Tunagrahita membutuhkan beragam strategi dan media untuk memudahkannya mencapai kompetensi dasar yang ada. Hal ini tentunya harus disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki siswa.

Beragam media pembelajaran yang pada umumnya digunakan untuk pengenalan huruf Hijaiyah seperti buku IQRO, video, dan media visual lainnya. Penggunaan buku IQRO untuk belajar huruf Hijaiyah menjadi media yang kini sering ditemukan diberbagai sekolah, salah satunya di SLB Negeri Depok. Guru memilih menggunakan buku IQRO sebagai media karena dianggap lebih mudah digunakan dan ditemukan tetapi belum tentu sesuai dengan kondisi siswa. Selain penggunaan buku IQRO, guru tidak menggunakan media pendukung lainnya. Kondisi kelas saat ini, sekolah menggabungkan antara kelas 1 dan 2 SD dalam satu

kelas. Hal ini menyebabkan menjadi terbatasnya guru dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah komponen penting yang hadir sebagai alat bantu yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar agar dapat berjalan dengan baik. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi belajar. Motivasi belajar siswa dapat dibangun dengan cara bermain, permainan yang dilakukan bukan hanya semata-mata untuk kesenangan saja, melainkan bermain juga dapat dijadikan sebagai sarana belajar.

Beragamnya karakteristik siswa dalam satu kelas dan kurangnya guru di SDLB Negeri Depok menjadi salah satu kendala dalam mempelajari huruf-huruf Hijaiyah. Oleh karena itu, perlunya mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan memodifikasi media sesuai dengan kebutuhan siswa. Penerapan media pembelajaran yang dapat dilihat secara langsung dan nyata oleh siswa mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak seperti dengan kata-kata atau hanya dalam bentuk visual. Melalui kegiatan bermain siswa juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosi dan fisik.

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti mengembangkan media belajar untuk dapat mempermudah siswa Tunagrahita dalam

pengenalan huruf-huruf Hijaiyah, yaitu media katakan *Bismillah*. Media pembelajaran katakan *Bismillah* memodifikasi media *Flash Card* yang telah ada sebelumnya. *Flash Card* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Setiap media tidak ada yang benar-benar sempurna, diperlukan pengembangan-pengembangan selanjutnya guna menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan *Flash Card* hanya menekankan pada persepsi indera penglihatan saja, kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan penggunaan *Flash Card* peneliti menggabungkan materi pengenalan huruf Hijaiyah dalam bentuk *Flash Card* dengan menambahkan bentuk konkret dari huruf Hijaiyah untuk memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, media katakan *Bismiillah* menambahkan sebuah permainan yaitu permainan ular tangga untuk menarik perhatian siswa untuk belajar huruf-huruf Hijaiyah.

Dengan menggabungkan materi dengan permainan ular tangga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Permainan ular tangga dipilih karena memiliki peraturan yang sederhana dan interaktif sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh siswa Tunagrahita. Dengan aktifitas bermain dengan menggunakan media katakan *Bismillah*, siswa

aktif menggunakan bagian anggota tubuh terutama tangan sehingga dapat melatih kemampuan motorik kasar dan halus.

Fokus pengembangan pada media katakan *Bismillah* ini pada pembelajaran mengidentifikasi huruf-huruf Hijaiyah, pengenalan bentuk huruf-huruf Hijaiyah dan cara membacanya. Pengenalan huruf Hijaiyah dimulai dari pengenalan huruf tanpa harakat, kemudian satu per satu ditambah dengan pengenalan huruf hijaiyah dengan harakat *fathah*, *kasrah* dan *dhommah*. Selama belajar dengan media katakan *Bismillah* siswa dapat menyusun balok huruf-huruf Hijaiyah secara berurutan pada bagian permainan ular tangga, mencocokkan huruf-huruf Hijaiyah yang terdapat pada kartu dan balok Hijaiyah, membedakan bentuk huruf-huruf Hijaiyah yang satu dengan yang lain dengan bantuan balok huruf Hijaiyah, serta mengenal huruf Hijaiyah apabila diberi tanda baca *fathah*, *kasrah* dan *dhommah*.

Berdasarkan pemaparan terkait kondisi siswa dan media, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Media Katakan *Bismillah* Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Bagi Siswa Tunagrahita”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang dipaparkan, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media Katakan *Bismillah* untuk pengenalan huruf-huruf Hijaiyah bagi siswa Tunagrahita?
2. Bagaimana menggunakan media Katakan *Bismillah* dalam membantu siswa Tunagrahita untuk mengenal huruf-huruf Hijaiyah?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media katakan *Bismillah* yang didesain untuk pengenalan huruf-huruf Hijaiyah.
2. Materi yang terdapat dalam media katakan *Bismillah* yaitu pengenalan huruf-huruf Hijaiyah yang dapat dilakukan dengan cara bertahap sesuai kemampuan siswa.
3. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas 1 SD yang sudah mengenal sebagian huruf-huruf Hijaiyah sebagai kemampuan awal.
4. Tempat uji coba di SLB Negeri Depok.

D. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media katakan *Bismillah* untuk pengenalan huruf Hijaiyah bagi siswa Tunagrahita?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil dari pengembangan media untuk pembelajaran mengenal huruf-huruf Hijaiyah siswa Tunagrahita. Diharapkan, media pembelajaran ini dapat dipergunakan sebagai referensi guru dan orang tua untuk membantu pengenalan huruf-huruf Hijaiyah.

2. Secara praktis

a. Bagi peneliti

Dapat mengetahui keefektifan media katakan *Bismillah* dalam membantu pengenalan huruf-huruf Hijaiyah pada siswa Tunagrahita.

b. Bagi siswa

Untuk membantu pemahaman siswa dalam mengenal huruf-huruf Hijaiyah melalui media pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran huruf-huruf Hijaiyah agar menjadi lebih mudah dipahami.