

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat-alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sehingga dapat diartikan sebagai alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Fathurrohman, 2015). Pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan interaksi edukatif antara pengajar dan Siswa, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang memperhatikan emosional Siswa serta dapat menumbuhkan kreatifitas Siswa dalam pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan yang disebut dengan *edutainment*.

Konsep *edutainment* berupa penggabungan antara unsur *education* dan unsur *entertainment* sehingga terbentuk pembelajaran yang menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan lebih mudah terlaksana terutama dengan disandingkannya proses pembelajaran yang memanfaatkan media dengan hiburan yang menyenangkan namun tetap edukatif. 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 (Hamid, 2012).

Ranah pemanfaatan media pembelajaran sudah menyebar merata diseluruh mata pelajaran yang ada di sekolah atau yayasan, termasuk pembelajaran mengenai alquran dan agama islam. Dalam mempelajari Al-Qur'an terdapat beberapa metode yang biasa digunakan yaitu metode Jibril, metode Iqra', metode Al-Baghdadi, metode Qiro'ati dan metode Ummi (Harahap, 2020). Berdasarkan observasi awal lokasi penelitian, ditemukan bahwa di TPQ Bahrul 'Ulum Kelapa Dua Wetan, Cibubur, Ciracas, Jakarta Timur tersebut menggunakan metode Ummi dan Iqra. Namun dalam kurun waktu setahun terakhir, siswa di TPQ tersebut mulai merasakan kejenuhan terutama anak-anak yang berumur 11-15 tahun yang terlihat tidak antusias dan malas untuk meningkatkan kemampuan membaca alqurannya. Pendidik pun kewalahan dengan tingkah laku siswa yang lebih suka bermain dan bercanda dengan temannya dibandingkan dengan harus fokus dengan proses pembelajaran al-Qurannya terutama pada kemampuan pelafalan Al Qur'an

Berbagai macam media pembelajaran sudah tersedia namun peneliti memanfaatkan media permainan kartu untuk kemudian diubah menjadi Kartu Taqi (Tajwid Qur'ani). Kartu Taqi merupakan sebuah konsep permainan kartu yang memanfaatkan unsur-unsur dalam hukum tajwid pada alquran seperti huruf hijaiyah, hukum tajwid, dan potongan ayat Al Qur-an tertentu yang memuat hukum tajwid tertentu. Konsep pelajaran tajwid yang digunakan dalam Kartu Taqi berupa gambar ilustrasi mulai dari huruf-huruf hijaiyah, hukum-hukum tajwid, serta contoh ayat yang berkaitan dengan hukum tajwid tersebut. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa kartu serta pendekatan edutainment berupa pembelajaran yang aktif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca alquran,

peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Kartu Taqi agar lebih menarik antusias siswa guna meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an

Permainan kartu dipilih karena kemudahan, hemat biaya dan menyesuaikan kesukaan siswa yang sering membawa mainan berupa kartu bergambar di TPQ Bahrul 'Ulum. Desain akan disesuaikan dengan objek penelitian yaitu siswa di TPQ Bahrul 'Ulum dengan rentang umur tahap Operasional Formal (11-15 tahun) yang melibatkan 10 orang siswa.

Peneliti menggunakan pendekatan edutainment dengan konsep berupa PAKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Konsep tersebut diharapkan dapat membentuk emosional siswa dengan merangsang untuk bertindak aktif dan berpikir kreatif dalam mempelajari ilmu tajwid ketika menggunakan media pembelajaran berupa Kartu Taqi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media permainan kartu yang digunakan sebagai alat bantu anak untuk mempelajari ilmu tajwid guna meningkatkan kemampuan membaca alquran dengan cara yang mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk memilih penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Kartu Taqi (Tajwid Qur'ani) Dengan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al Qur'an Di Tpq Bahrul 'Ulum Cibubur Jak-Tim.”** dengan harapan pengembangan media pembelajaran ini mampu meningkatkan antusias dan pemahaman anak terkait pembelajaran tajwid.

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 Siswa
3. Pendekatan *edutainment* dapat membantu Siswa dalam mempelajari tajwid Al - Qur'an yang akan diterapkan dalam penggunaan media kartu.
4. Pengembangan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan salah satu konsep dari metode *edutainment* yaitu PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).
5. Pengimplementasian media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran tajwid Al - Qur'an.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang diteliti ialah penggunaan media pembelajaran berupa Kartu Taqi sebagai media pendukung untuk meningkatkan kemampuan membaca Al - Qur'an yang berfokus pada pembelajaran tajwid dengan menggunakan pendekatan *edutainment* berupa konsep PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) di TPQ Bahrul 'Ulum Kelapa Dua Wetan, Cibubur, Ciracas, Jakarta Timur. Penggunaan media ini dibatasi hanya pada anak yang masuk dalam tahap operasional formal yang berumur 11-15 tahun

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari identifikasi dan pembatasan masalah di atas. Maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran tajwid Al - Qur'an berbasis Kartu Taqi dengan pendekatan *edutainment* ?

2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran tajwid Al-Qur'an berbasis Kartu Taqi dengan pendekatan *edutainment* ?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Kartu Taqi dengan pendekatan *edutainment* untuk mempertajam kemampuan tajwid Al - Qur'an bagi siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas. Maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan membaca Al - Qur'an dengan menggunakan Kartu Taqi yang menganut konsep PAKEM dalam metode *edutainment*.
2. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran Kartu Taqi guna meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an dengan pendekatan *edutainment*.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran tajwid dengan menggunakan media Kartu Taqi untuk mempertajam kemampuan tajwid Al - Qur'an dengan pendekatan *edutainment*.

F. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Berikut spesifikasi media pembelajaran Kartu Taqi untuk mempelajari tajwid Al Qur'an:

1. Media pembelajaran dimainkan secara manual. Konten yang terdapat dalam kartu berupa huruf hijaiyah, hukum hukum tajwid dan potongan ayat Al-Qur'an.
2. Media pembelajaran Kartu Taqi ini dibuat dengan menggunakan kertas jenis Ivory 260 gram.

3. Media pembelajaran Kartu Taqi ini terdiri dari kartu berjumlah 50 buah kartu dengan komposisi 28 huruf hijaiyah, 11 hukum tajwid, dan 11 potongan ayat yang berbeda dan sebuah buku saku panduan . Kartu dan buku berukuran 7 x 10 cm.
4. Setiap kartu memiliki ilustrasi bergambar dan berwarna, memiliki ujung kartu yang rounded.
5. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai media yang membantu memudahkan anak untuk mempelajari tajwid 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 Siswa (Sugiyono, 2010). Sedangkan Model pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini berupa 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 memperkuat atau mengembangkan teori-teori yang sudah ada serta memberikan inovasi dalam pengembangan keilmuan pada pembelajaran Tajwid Qur'an serta pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat secara praktis

a) Bagi Siswa TPQ

Diharapkan dapat memotivasi dan mempermudah Siswa dalam mempelajari dan memahami ilmu tajwid melalui media pembelajaran ini.

b) Bagi Pendidik Agama (ustadz/ustadzah).

Diharapkan media ini dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran tajwid Al-Qur'an agar tidak membosankan dan menyenangkan, serta untuk menambah wawasan pendidik bahwasannya permainan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan lebih disukai anak.

I. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran tajwid tentunya sudah pernah diteliti baik secara individu maupun kelompok. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu untuk mengetahui perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Vadlya Maarif, dkk. Tahun 2018. Yang berjudul *Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android* menjelaskan bahwa ilmu tajwid adalah ilmu utama yang harus dipelajari umat islam yang ingin mempelajari al-qur'an dengan baik dan benar. Banyak kesulitan yang ditemukan dalam mempelajari tajwid, diantaranya banyaknya hukum tajwid yang harus dihafal dan sulitnya mengimplementasikan hukum tajwid ketika dihadapkan langsung pada ayat ayat al-qur'an. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi berbasis sistem operasi android yang memuat materi ilmu tajwid, contoh pelafalan, dan contoh ayat al-qur'an yang memuat hukum tajwid tertentu. Sedangkan pada penelitian ini, penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu yang berjumlah 50

buah dengan komposisi 28 huruf hijaiyah, 11 hukum tajwid, dan 11 potongan ayat al-qur'an yang tiap tiap potongan ayatnya memuat satu hukum tajwid tertentu.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fauzan Zulkarnain, dkk. Pada tahun 2019 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid*, penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran tajwid berupa magic disc tajwid yang berupa alat berbentuk lingkaran dua sisi yang memuat materi nun mati (sukun) atau tanwin. Sedangkan pada penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran tajwid berupa permainan kartu yang memuat 11 hukum tajwid yang berbeda.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Titik Dian Darmayanti pada tahun 2021 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bebas Android Pada Mata Pelajaran Tajwid Untuk Siswa Kelas Iii & Iv Mi Sabilillah Nganjuk*, penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis android yang berupa quiz dengan 3 tingkat kesulitan yang semakin sulit ditiap tingkatnya. Sedangkan pada penelitian ini, penulis mengembangkan media pembelajaran kartu taqi (tajwid qur'ani) berbasis permainan kartu.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang menjadi garis besar penelitian ini, diantaranya termuat dalam beberapa bab sebagai berikut:

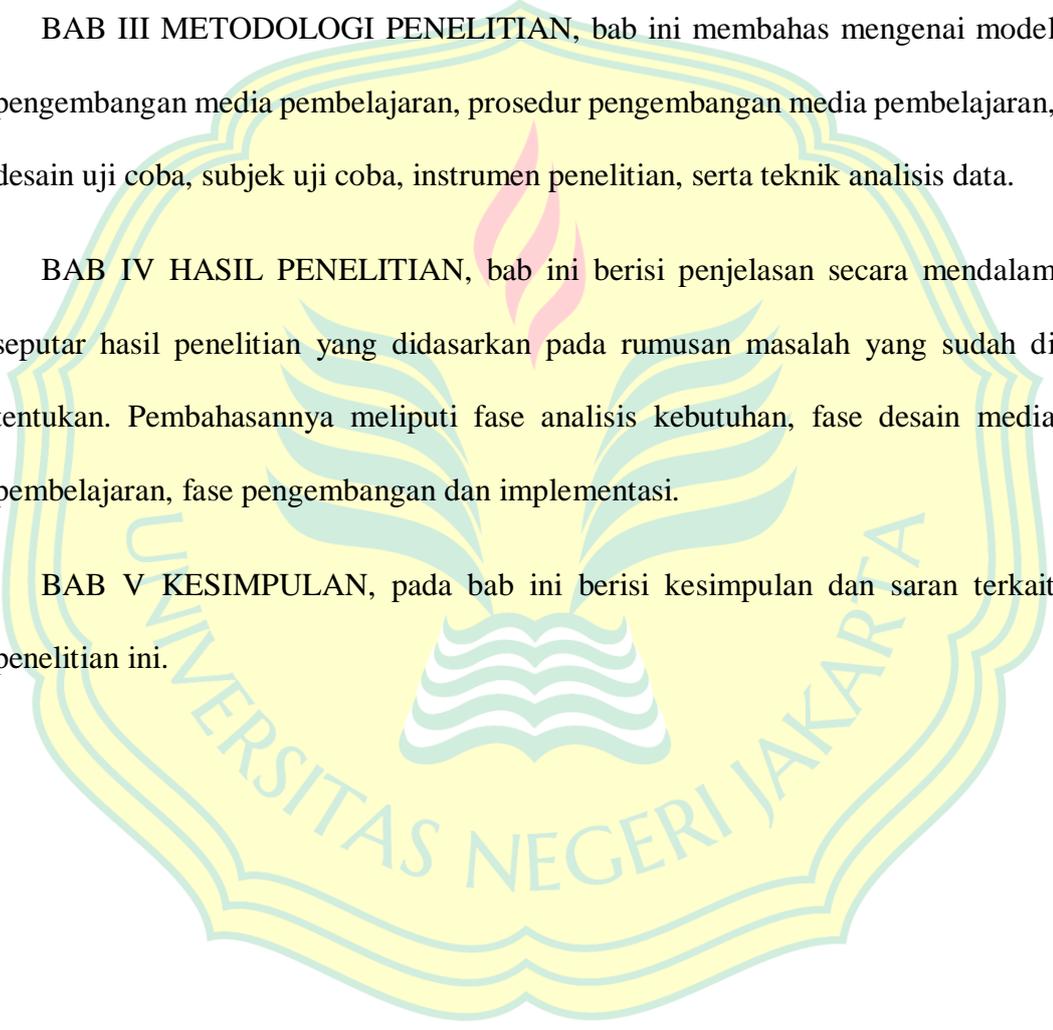
BAB I PENDAHULUAN, bab ini menggambarkan keseluruhan penelitian secara umum meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dihasilkan, tinjauan pustaka serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI, bab ini berisi berbagai teori yang berkaitan dengan judul skripsi diantaranya pengembangan media pembelajaran, ilmu tajwid, edutainment, kemampuan membaca Al-Qur'an.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, bab ini membahas mengenai model pengembangan media pembelajaran, prosedur pengembangan media pembelajaran, desain uji coba, subjek uji coba, instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN, bab ini berisi penjelasan secara mendalam seputar hasil penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah yang sudah ditentukan. Pembahasannya meliputi fase analisis kebutuhan, fase desain media pembelajaran, fase pengembangan dan implementasi.

BAB V KESIMPULAN, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran terkait penelitian ini.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*