

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II

Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Uraian di atas dapat diketahui bahwa arah dari pendidikan nasional ialah untuk menciptakan generasi yang cerdas intelektual dan berakhlak mulia. Namun kenyataannya, aspek afektif dalam pembelajaran masih sering diabaikan. Prestasi dalam aspek kognitif masih sering dijadikan tolak ukur keberhasilan sebuah pembelajaran.

Cara mewujudkan fungsi pendidikan nasional adalah peserta didik harus dibina sejak usia dini Salah satu usaha pembinaan sejak dini adalah pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian pendidikan nasional

Pendidikan anak usia dini di Indonesia merupakan hal penting dan menjadi perhatian pemerintah karena dapat membantu kesiapan bagi anak anak sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam Peraturan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Bab 1 Pasal 1 Butir 10 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak ia lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 ada enam aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni.¹ Keenam aspek tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Dari keenam aspek tersebut, nilai agama dan moral merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan mengingat agama dan moral sebagai landasan agar anak berperilaku baik, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu sudah seyogyanya nilai agama dan moral perlu distimulasi sejak dini.

Permasalahan mengenai pergeseran nilai yang dialami oleh anak-anak dan remaja saat ini merupakan pembicaraan yang tidak pernah berhenti dibicarakan. Dimulai dari perilaku tidak sopan yang ditujukan oleh anak murid kepada gurunya. Persoalan moral tersebut juga nampak pada anak-anak yang masih berada di bawah umur. Banyak anak usia dini yang menirukan gaya bicara orang dewasa yang kurang baik, seperti mengumpat, juga berkata-kata

¹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 96

kotor. Selain itu anak-anak juga banyak yang tidak mengerti bagaimana cara bersikap sopan santun kepada orang tua, suka berbohong, mencuri yang tentu juga berdampak buruk bagi masa depan anak. Sehingga, pembangunan pendidikan karakter sejak dini patut untuk diusahakan.

Tantangan permasalahan yang berkaitan dengan moral tersebut merupakan pekerjaan rumah yang harus diselesaikan, terutama bagi dunia pendidikan agar ujian berat ke depan dapat dilalui dan dipersiapkan oleh seluruh generasi bangsa Indonesia. Kata kunci dalam memecahkan persoalan tersebut terletak pada pembinaan dan peningkatan nilai agama dan moral sejak dini, termasuk pada jenjang pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK).

Taman Kanak-kanak sebagai salah satu lembaga formal PAUD kini menjadi harapan baru dalam menumbuh kembangkan pentingnya pendidikan karakter sejak dini. Penanaman sikap jujur sejak dini akan berpengaruh pada perkembangan sosial dan moral anak saat beranjak dewasa. Melalui sikap jujur anak diajarkan tentang bagaimana berperilaku berdasarkan standar norma kelompok sosial. Mengajarkan anak kejujuran yang tepat akan mendorong terbentuknya perilaku moral yang positif pada anak.

Kurikulum pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan pendidikan karakter adalah terletak pada perkembangan nilai agama dan moral. Spesifikasi Perkembangan nilai agama dan moral yang menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan nilai agama dan moral anak adalah mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat dan jujur serta menunjukkan rasa empati. Di harapkan anak sudah

mampu memahami makna sebuah kejujuran yaitu dengan menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, namun pada kenyataannya pada rentang usia 5-6 tahun banyak anak yang belum jujur dan belum memahami arti jujur.

Perilaku jujur pada anak usia dini adalah suatu pengendalian diri terhadap perilaku anak usia 0-6 tahun dalam berperilaku sesuai dengan ketentuan yang berlaku (berupa tatanan nilai, norma, dan tata tertib di rumah dan di sekolah. Perilaku jujur pada anak di dalam kelas berupa tidak mengambil barang yang bukan miliknya, mengakui kesalahannya, mengembalikan milik orang lain.²

Fakta di sekolah terdengar bahwa pelajaran yang ada di sekolah dirasa amat membosankan, tidak menarik, sehingga berujung pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Disebabkan masih kurangnya kreatifitas guru sebagai pengajar dalam menyajikan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dekat dengan dunia siswa. Suasana pembelajaran dikelas akan lebih terasa menarik jika guru mau mengeksplorasi materi melalui media pembelajaran.

Penggunaan media sebagai sumber belajar pada saat proses pembelajaran masih kurang, salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru yaitu media audio visual yang diproyeksikan dengan infokus / LCD Projector.³ Melalui media audio visual, yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan atau sedang disampaikan. Ide yang disampaikan guru lebih mudah

²Wiyani, *Bina Karakter Anak Usia Dini*, (Jakarta: Ar-ruzz media, 2013) hal. 8

³Najmi Hayati dkk, *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota*, (Jurnal Al-Hikmah Vol. 14, No. 2, Oktober 2017 ISSN 1412-5382), hal. 161

untuk ditangkap oleh para siswa dan berakibat pada hasil pembelajaran yang maksimal. Sehingga kegiatan pendidikan anak PAUD mesti menjadi upaya pembinaan karakter anak dengan bermuatan nilai-nilai agama yang akan menjadi pagar dalam menghadapi krisis pergeseran nilai-nilai moral.

Media Pembelajaran lainnya yaitu permainan bermuatan agama. Permainan yang sangat dekat dengan anak akan memudahkan anak menangkap pelajaran. Selain itu akan memvariasikan pembelajaran yang ada di dalam kelas. Melalui permainan anak akan melakukan hubungan dan komunikasi dengan anggota kelompok atau teman sebaya lainnya, sehingga ini akan melatih anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.⁴ Permainan adalah kegiatan bermain yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak secara kelompok maupun individu.

Permainan bermuatan agama dibuat untuk mengembangkan nilai agama dan moral anak. Dengan alat dan bahan yang sudah ada di sekolah akan lebih menarik untuk anak. Sehingga kegiatan di kelas dapat divariasikan melalui benda-benda yang ada di sekelilingnya. Dan tidak akan membuat pembelajaran yang monoton saja. Dalam hal ini kedua media pembelajaran yaitu media audio visual dan permainan bermuatan agama dijadikan sebagai perbandingan yang akan dilakukan.

Uraian di atas menjelaskan bahwa perkembangan moral anak masih perlu ditingkatkan. Menggunakan media audio-visual atau permainan bermuatan agama dapat dijadikan untuk meningkatkan perkembangan moral

⁴Elfiadi, *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*, (Jurnal AL ITQAN, Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2016), hal.54

pada anak. Berdasarkan penjelasan di atas disinilah peneliti tertarik untuk mengambil judul **“PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL DAN PERMAINAN BERMUATAN AGAMA TERHADAP PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK KELOMPOK B DI TK AI KHODIJAH KEDUNGSOKO TULUNGAGUNG”**

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Kurangnya penerapan media audio visual pada anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.
- b. Permasalahan yang ada pada media audio visual yang ada pada TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.
- c. Menurunnya penggunaan media audio visual sehingga tidak dapat meningkatkan Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

2. Batasan Masalah

Kajian ini hanya terbatas pada kemampuan anak pada lingkup kelompok B di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung. Selain itu penelitian hanya di khususkan pada kemampuan anak dalam ibadah sehari-hari dan perilaku jujur anak. Serta media yang digunakan dalam kajian ini

menggunakan media audio visual yang masih terbatas dan permainan bermuatan agama yang masih terbatas.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai

agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi untuk pengembangan keilmuan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yaitu sebagai pertimbangan penggunaan media audio visual dan permainan bermuatan agama untuk proses belajar anak usia dini dan diperoleh manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan anak usia dini.
- 2) Menambah wawasan dan mendapat pengalaman, pengetahuan dalam melakukan penelitian dan melatih diri dalam menerapkan ilmu pengetahuan khususnya tentang media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral

b. Bagi pendidik

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya dalam mengajar.
- 2) Menambah kreativitas guru untuk pembelajaran

3) Agar guru termotivasi bahwa penggunaan teknik dan media yang menarik bagi anak sangatlah penting, dan menjadi strategi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

c. Untuk sekolah

Diharapkan bisa dijadikan contoh untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang akan meningkatkan mutu dari hasil pendidikan, serta memberikan acuan belajar yang menarik bagi anak melalui media audio visual dan permainan bermuatan agama.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis yang akan diuji dinamakan dengan hipotesis kerja (H_a). Adapun lawannya adalah hipotesis nol atau nihil (H_o). Penulis mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung

2. Hipotesis Nol (H_o)

Tidak ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai

agama dan moral anak kelompok B TK Al Khodijah Kedungsoko
Tulungagung

G. Penegasan Istilah

Menghindari pembahasan yang meluas serta menghindari kesalahpahaman pembaca maka penulis memperjelas terhadap istilah-istilah tersebut, yaitu:

1. Penegasan Konseptual

a. Media Audio Visual

Arsyad mengatakan bahwa: “media audio-visual adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.⁵ Media yang digunakan dalam penyampaian suatu materi melalui alat elektronik yang dapat menghasilkan audi visual secara bersamaan.

b. Permainan Bermuatan Agama

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.⁶ Kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang tidak memikirkan hasil dari kesenangan tersebut.

Agama adalah ajaran, sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Maha kuasa serta

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 30

⁶Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 1*, (Jakarta : Erlangga, 2013), hal. 320

tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan manusia serta lingkungannya.⁷ Ajaran dan tata keimanan kepada sang Pencipta serta kaidah yang berhubungan dengan seluruh yang ada di alam semesta.

Permainan bermuatan agama adalah kegiatan yang dapat membuat kesenangan bagi yang melakukan, kegiatan tersebut berupa kegiatan yang mencangkup keagamaan.

c. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Sjarkawi mengatakan, secara istilah moral nilai merupakan norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya.⁸ Aturan yang menjadi pedoman suatu kelompok dalam mengatur perilakunya.

2. Penegasan Operasional

Pengaruh penggunaan media audio visual dan Permainan bermuatan agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak adalah suatu penelitian yang mengedepankan nilai agama dan moral anak dengan media audio visual. Dengan menggunakan media audio visual dan permainan bermuatan agama anak dianggap lebih mampu untuk menguasai perilaku baik, karena dengan media dan permainan tersebut anak lebih mudah untuk menyerap materi yang diberikan guru.

⁷KBBI, pengertian agama dalam <https://kbbi.web.id/agama>, diakses 16 November 2019

⁸Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2006), hal. 27

a. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media pembelajaran yang merupakan kombinasi dari audio (pendengaran) dan visual (pengelihatan).

b. Permainan Bermuatan Agama

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk membuat kesenangan baginya dengan berbagai alat. Permainan bermuatan agama adalah kegiatan bermain yang mencakup kegiatan keagamaan untuk anak usia dini.

c. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Perkembangan Nilai Agama dan Moral adalah suatu perkembangan yang berkaitan dengan nilai dan moral sehari-hari.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang dipahami oleh peneliti, maka susunan penelitian ditulis secara sistematis sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang, berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Landasan teori, berisi tentang pengertian deskripsi teoritis tentang kajian teori yang meliputi media audio visual, permainan bermuatan agama, perkembangan nilai agama dan moral, pendidikan anak usia dini, pengaruh media audio visual dan permainan bermuatan agama terhadap

perkembangan nilai agama dan moral anak, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir penelitian.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Pelaksanaan dan hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, pengujian hipotesis dan rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, yang berisikan pembahasan hasil dari penelitian.

Bab VI Penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.