

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung dari pendidik untuk terdidik guna mewujudkan suasana belajar yang efektif dalam mengembangkan potensi anak. Pembelajaran ini dilakukan secara terus menerus sampai mencapai sesuatu yang diharapkan. Makna pendidikan tidaklah semata-mata dapat menyekolahkan anak di sekolah untuk menimba ilmu pengetahuan, namun lebih luas dari pada itu, anak akan bertumbuh dan berkembang dengan baik jika memperoleh pendidikan yang paripurna agar kelak menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, bangsa/negara dan agama.²

Pada pendidikan anak, kedua orang tua merupakan sosok manusia yang pertama kali di kenal anak, yang karenanya perilaku keduanya akan sangat mewarnai terhadap proses perkembangan kepribadian anak selanjutnya, sehingga faktor keteladanan dari keduanya menjadi sangat diperlukan, karena apa yang didengar, dilihat, dan dirasakan anak di dalam berinteraksi dengan kedua orang tua akan sangat membekas dalam memori anak.³ Jadi, dalam proses pendidikan anak, sosok yang sangat berperan penting dalam pendidikannya adalah orang tua.

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2005), hal. 83.

³ Juwariyah, *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an* (Yogyakarta: Teras, 2010), hal.5.

Belajar Al-Qur'an merupakan kewajiban yang paling utama bagi setiap mu'min, begitu juga mengajarkannya. Belajar Al-Qur'an hendaknya dimulai sejak kecil dari usia 5 atau 6 tahun, karena pada usia sekian anak mengalami masa keemasan *the golden years*, yang merupakan masa dimana anak mulai peka/*sensitive* untuk menerima berbagai rangsangan. Masa ini juga masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak motorik, dan sosial emosional pada anak usia dini.⁴ Selain itu, masa anak-anak merupakan masa yang sangat kondusif untuk membiasakan perilaku/akhlak yang baik dan membiasakan belajar agama sedini mungkin, seperti membiasakan sholat lima waktu, membiasakan berdo'a, membiasakan berbakti kepada orang tua, membiasakan mengaji Al-Qur'an dan lain-lain.

Dalam mempelajari Al-Qur'an, ilmu tajwid perlu diajarkan kepada orang yang ingin membaca atau mempelajarinya. Sebab dalam kesalahan satu huruf atau penjang-pendek dalam membaca Al-Qur'an dapat berakibat fatal, yakni perubahan arti. Dalam ilmu tajwid diajarkan bagaimana cara mengucapkan huruf yang berdiri sendiri, yang dirangkai dengan huruf lain, melatih lidah mengucapkan huruf sesuai dengan makhrajnya, mengetahui panjang pendek suatu bacaan, dan lain sebagainya.⁵

Dalam belajar tajwid, penelitian ini bertujuan untuk mendorong peneliti untuk membuat sebuah permainan edukasi belajar tajwid yang menyenangkan dan menarik siswa, yang bertujuan untuk memudahkan siswa

⁴ Sujiono dan Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks), hal. 2.

⁵ Fahmi Amrullah, *Ilmu Al-Qur'an untuk Pemula* (Jakarta: Arta Rivera, 2008), hal. 71.

Ekkapapsassanawich Krabi Thailand mengenal huruf dan tanda baca sehingga dapat dipraktikkan dalam membaca Al-Qur'an.

Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.⁶

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Menurut Danim dalam hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa.⁷

Mengingat urgensi dari pembelajaran Al-Qur'an di Sekolah Ekkapapsassanawich Krabi Thailand, maka peneliti menggunakan metode atau media pembelajaran dalam proses belajar untuk memahamkan siswa/murid pada pelajaran ilmu tajwid dan untuk memprermudah anak agar dapat memahami materi yang disampaikan. Adapun media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti di Sekolah Ekkapapsassanawich Krabi Thailand yaitu permainan sederhana menggunakan media keras dan media papan tulis. Sebagaimana dijelaskan oleh Vatcharin, saat wawancara beliau menjelaskan:

⁶ Umami Kanzani, *Aplikasi Visualisasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Menggunakan Macromedia Flash* (Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung Pinang, 2014), hal. 22.

⁷ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal.58.

“Agar anak-anak tidak bosan saat proses belajar berlangsung, maka kami selaku guru mengadakan pembelajaran diselingi permainan. Permainan yang sederhana, mudah dipahami dan biayanya murah. Yang dibutuhkan hanya kertas dan papan tulis. Permainan ini biasa disebut dengan permainan saluran atau *game tem akson* dalam bahasa Thailand, dimana para siswa akan diminta untuk berbaris kemudian permainan dimulai sesuai dengan teknik yang biasa diterapkan”.⁸

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penulis mengamati bahwa dengan adanya permainan dalam proses belajar mengajar ini membuat para siswa merasa senang, tidak bosan, dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini membuat penulis tertarik untuk meneliti tentang Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Tajwid di Sekolah Ekkapapsassanawich Krabi Thailand.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, fokus penelitian ini adalah.

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan APE dalam meningkatkan prestasi belajar tajwid di sekolah Ekkapapsassanawich Krabi Thailand?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat beserta solusinya dalam penggunaan APE untuk meningkatkan prestasi belajar tajwid di sekolah Ekkapapsassanawich Krabi Thailand?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah.

⁸ Vatcharin, wawancara, Krabi Thaliand, 10 Juli 2023.

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan APE dalam meningkatkan prestasi belajar tajwid di Sekolah Ekkapapsassanawich Krabi Thailand.
2. Untuk mendeskripsikan pendukung dan penghambat beserta solusinya dalam penggunaan APE untuk meningkatkan prestasi belajar tajwid di Sekolah Ekkapapsassanawich Krabi Thailand.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi setelah melakukan penelitian ini. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada mahasiswa Thailand di Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung mengenai implementasi penggunaan media permainan dalam pembelajaran tajwid. Dan bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi koleksi kajian dan refrensi tambahan penelitian yang kemungkinan meneliti topik-topik yang berkaitan, baik yang bersifat melengkapi ataupun lanjutan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini sebagai proses pembelajaran pengembangan diri untuk memenuhi tugas akhir kuliah, dan diharapkan memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan tentang implementasi penggunaan media permainan dalam pembelajaran tajwid di sekolah Ekkapapsassanawich Krabi Thailand.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadikan titik perhatian penelitian dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti. Adapun penegasan istilah sebagai berikut.

1. Penegasan Secara Konseptual

a. Pengertian Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata implementasi adalah pelaksanaan. Arti lainnya dari implementasi adalah penerapan.⁹

b. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat merupakan suatu benda yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu. Sedangkan permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik.¹⁰

c. Pengertian Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.¹¹

⁹Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI) Offline diakses pada tanggal 18 jul 2024, Jam 9:50. <https://kbbi.lektur.id> WIB

¹⁰Fathul Mujib, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal. 29.

¹¹Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI) Offline, diakses pada tanggal 18 jul 2024, Jam 9:55 <https://kbbi.lektur.id>WIB

2. Penegasan Secara Operasional

Secara operasional maksud dari judul “Implementasi Penggunaan Media Permainan Dalam Pembelajaran Tajwid di Sekolah Ekkapapsassanawich Krabi Thailand”, merupakan penelitian yang meneliti tentang implementasi penggunaan media permainan dalam pembelajaran tajwid di Sekolah Ekkapapsassanawich Krabi Thailand terkait pelaksanaannya dan faktor pendukung dan penghambat beserta solusinya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang mulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB 1: pendahuluan Dalam bab ini membahas tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, definisi istilah, dan diakhiri sistematika pembahasan.

BAB 2: kajian pustaka Pada bab ini membahas tentang kajian kepustakaan yang di dalamnya memuat perspektif teori yang memuat dua hal pokok, yaitu deskripsi teoritis tentang objek/ masalah yang diteliti dan kesimpulan tentang kajian yang antara lain berupa argumentasi yang diajukan dalam bab yang mendahuluinya.

BAB 3:metode penelitian Metode penelitian di dalamnya memuat tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian,

data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, prosedur penelitian.

BAB 4: paparan data dan hasil penelitian Paparan data dan hasil penelitian di dalamnya memuat tentang paparan data dan hasil penelitian.

BAB 5: pembahasan Dalam bab ini memuat tentang pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan di dalam bab 4 mempunyai arti penting bagi keseluruhan kegiatan penelitian. Kemudian temuan-temuan tersebut dianalisis sampai menemukan sebuah hasil dari apa yang sudah tercatat sebagai rumusan masalah/ fokus penelitian.

BAB 6: penutup Pada bagian bab terakhir ini memuat tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan penelitian yang merangkum semua hasil penelitian yang telah diuraikan secara lengkap, dan saran yang diajukan hendaknya selalu bersumber pada temuan penelitian.