

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan karakter dan pemahaman agama sejak dini sangat penting dalam membangun fondasi moral dan spiritual anak-anak. Pendidikan agama Islam merupakan aspek fundamental dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak usia dini. Pada masa anak-anak, pendidikan agama Islam berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai aqidah, akhlak, dan spiritual yang menjadi dasar perilaku beragama yang baik di kemudian hari. Salah satu aspek penting dalam pendidikan Islam adalah pengenalan simbol keislaman yang menjadi identitas keimanan dan budaya umat Islam, yang harus dipahami secara mendalam oleh siswa agar mampu menginternalisasi dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penguasaan simbol keislaman tidak hanya membantu anak memahami ajaran agama secara konseptual, tetapi juga memperkuat rasa cinta dan kebanggaan terhadap identitas keislaman mereka.

Simbol keislaman sebagai bagian dari pendidikan agama Islam perlu dikenalkan secara efektif agar anak dapat memahami dan menghayati nilai-nilai agama secara menyenangkan dan bermakna. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) yang unik dan menarik, khususnya yang bertemakan masjid dan keislaman, dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal simbol keislaman. Media

pembelajaran yang interaktif dan kontekstual seperti APE masjid unik dapat membantu anak dalam proses belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diterima oleh anak usia dini.

Selain itu, pembelajaran melalui media yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan minat anak dalam belajar agama Islam sehingga nilai-nilai keislaman dapat tertanam lebih optimal sejak dini. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas penggunaan APE masjid unik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal simbol keislaman pada siswa TK.

Kebijakan pendidikan Islam yang mendukung inovasi media pembelajaran sangat penting untuk diterapkan, agar tujuan pendidikan Islam dapat membentuk insan kamil yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia dapat tercapai secara maksimal. Dengan adanya kebijakan yang mendukung media pembelajaran kreatif seperti APE masjid unik, diharapkan proses pembelajaran simbol keislaman tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan menyenangkan bagi siswa. Kebijakan penting lainnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal simbol keislaman adalah pengembangan media pembelajaran inovatif dan edukatif, seperti penggunaan APE yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa, agar proses mengenal simbol keislaman menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Teori yang terkait dengan kemampuan mengenal simbol keislaman pada anak usia dini disampaikan oleh Maemunah. Menurut Maemunah

(dalam Sukristin, 2022), kemampuan mengenal simbol merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini yang penting untuk komunikasi simbolis, termasuk simbol huruf dan lambang keagamaan. Anak-anak dapat melakukan komunikasi secara simbolis melalui pengenalan huruf dan simbol. Pengenalan simbol keislaman pada anak usia dini, dapat membantu mereka memahami nilai-nilai agama secara visual dan kontekstual. Menurut teori Piaget, tahap perkembangan kognitif anak usia dini adalah tahap praoperasional, dimana mereka belajar melalui pengalaman langsung dan simbol-simbol visual. Oleh karena itu, media yang mampu menggabungkan aspek visual dan pengalaman langsung sangat penting untuk meningkatkan pemahaman anak.

Namun dalam prakteknya, pengenalan simbol keislaman kepada anak usia dini (TK) masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia perkembangan anak. Pengenalan simbol keislaman seringkali kurang menarik dan kurang efektif, terutama pada anak usia dini yang memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Kemampuan mengenal simbol keislaman pada anak TK seringkali masih rendah karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Selain itu, penggunaan APE berbasis masjid unik dapat menjadi solusi kreatif untuk meningkatkan kemampuan mengenali simbol keislaman secara lebih optimal. APE yang dirancang

khusus dapat membantu siswa memahami simbol keislaman secara konkrit dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Dalam Kurikulum Merdeka terdapat 3 elemen Capaian Pembelajaran yaitu Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, Dasar Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni. Di dalam capaian Nilai Agama dan Budi Pekerti terdapat sub elemen “Anak percaya kepada Tuhan sesuai dengan agama dan kepercayaannya”, serta indikator anak mengenal simbol keislaman seperti masjid, kaligrafi, alat sholat dan benda benda lain yang berkaitan dengan nilai nilai Islam. Pengenalan simbol ini tidak hanya membantu anak memahami identitas keagamaannya tetapi juga menanamkan nilai nilai akhlak dan ibadah sejak kecil. Dalam mengenal simbol keislaman, ternyata siswa banyak yang belum bisa. Hal ini dibuktikan dengan hasil asesmen yang menunjukkan dari 9 siswa hanya 2 siswa yang bisa.

Setelah peneliti mengetahui kegagalan dalam kegiatan pembelajaran ini, kemudian peneliti mencari faktor apa yang menyebabkan kegagalan pembelajaran tersebut. Ternyata faktor utama penyebabnya adalah ketiadaan alat peraga yang inovatif dan variatif sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran.

Ketiadaan alat peraga inilah yang menyebabkan peneliti membuat alat permainan edukatif “Masjid Unik”. APE Masjid Unik ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini karena:

1. APE ini dirancang untuk merangsang minat dan belajar anak melalui pendekatan bermain sambil belajar serta dirancang juga untuk menarik perhatian anak melalui visualisasi dan pengalaman langsung yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
2. APE berbasis keislaman seperti Masjid Unik ini dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal simbol keislaman secara lebih menarik dan menyenangkan. APE ini dapat memudahkan siswa dalam mengenal simbol keislaman melalui pengalaman belajar yang konkret dan interaktif sehingga meningkatkan aspek kognitif dan afektif mereka dalam konteks pendidikan agama Islam.
3. Penggunaan APE masjid unik sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa TK dalam mengenal simbol keislaman secara lebih baik. APE ini juga dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam mengenal simbol keislaman secara visual dan kontekstual.
4. Masjid Unik ini merupakan APE (Alat Permainan Edukatif) buatan peneliti yang bertujuan untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang interaktif serta mengenal simbol simbol keislaman melalui 4 pintu. Pintu pertama adalah mengenal sholat wajib, pintu kedua mengenal huruf hijaiyah, pintu ketiga adalah mengenal 2 pola dan pintu yang terakhir/keempat adalah kreasi masjid.

Jadi untuk mengatasi kurangnya kemampuan anak dalam hal mengenal simbol keislaman, maka peneliti menggunakan alat permainan edukatif Masjid Unik ini.

Berdasarkan dari uraian di atas maka peneliti mengambil judul: “Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Keislaman Melalui APE Masjid Unik Pada Siswa Kelompok A1 TK Al Kautsar Bakti 2 Kota Madiun.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, banyak masalah yang dapat diidentifikasi muncul sebagai problema pelaksanaan pembelajaran, diantaranya ialah:

1. Kemampuan siswa dalam hal mengenal simbol keislaman masih rendah, sehingga proses pembelajaran tentang simbol keislaman kurang efektif dan menarik bagi siswa. Hal ini terbukti dari hasil yang diperoleh siswa rata rata adalah BB (Belum Berkembang). Dari 9 siswa, hanya 2 siswa saja yang bisa mengenal simbol keislaman.
2. Media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang variatif dan kurang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengenal simbol keislaman secara optimal.
3. Kurangnya penggunaan APE yang relevan dan menarik, khususnya APE yang bertema masjid, dalam pembelajaran di kelas.
4. Rendahnya minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran simbol keislaman yang berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa.

5. Lingkungan pembelajaran yang belum mendukung penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk materi keislaman.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah ini peneliti buat sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan APE Masjid unik ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal simbol keislaman?
2. Apakah dengan menggunakan APE Masjid Unik ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal simbol keislaman?

Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka upaya pemecahan dalam kegiatan kemampuan mengenal simbol keislaman adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif Masjid Unik.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan APE Masjid unik ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal simbol keislaman.
2. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan APE Masjid Unik ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal simbol keislaman.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Bagi guru

- a. Memberikan alternatif APE yang kreatif dan menarik dalam mengenalkan simbol keislaman kepada anak usia dini.
- b. Meningkatkan ketrampilan pedagogik guru dalam merancang dan menggunakan alat permainan edukatif berbasis keislaman.
- c. Memperkaya metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran agama Islam lebih efektif.

2. Bagi siswa

- a. Memudahkan siswa dalam mengenal dan memahami simbol keislaman melalui pendekatan bermain.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena APE Masjid Unik ini dirancang secara menarik dan sesuai dengan dunia bermain anak.
- c. Mengembangkan kemampuan kognitif, motorik halus dan sosial emosional melalui aktivitas bermain sambil belajar.

3. Bagi sekolah

- a. Menjadi referensi inovasi pembelajaran PAUD khususnya dalam penguatan nilai nilai keislaman di lembaga pendidikan.
- b. Meningkatkan kualitas sarana dan prasarana pembelajaran dengan menambah koleksi APE yang edukatif dan islami.
- c. Memperkuat citra sekolah sebagai lembaga yang kreatif dalam mengintegrasikan nilai agama dengan pembelajaran modern.

F. Definisi Istilah

1. Kemampuan mengenal simbol keislaman

Kemampuan mengenal simbol keislaman adalah kemampuan anak untuk mengetahui, memahami dan mengidentifikasi tanda tanda atau lambang yang berhubungan dengan ajaran dan budaya islam secara visual. Simbol keislaman ini dapat berupa pengenalan huruf hijaiyah, sholat wajib atau gambar masjid yang mewakili nilai nilai dan konsep dalam Islam. Kemampuan ini merupakan bagian dari perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini yang membantu mereka dalam memahami komunikasi simbolis dan nilai nilai agama secara konkret melalui media pembelajaran yang sesuai.

Indikator yang diharapkan dari kemampuan mengenal simbol keislaman adalah:

- a. Siswa dapat mengenal sholat wajib.
- b. Siswa dapat mengenal huruf hijaiyah.
- c. Siswa dapat mengenal 2 – 3 pola.
- d. Siswa dapat berkreasi dengan masjid.

2. APE (Alat Permainan Edukatif) Masjid unik

APE masjid unik adalah media pembelajaran berbentuk alat peraga yang didesain menyerupai atau bertemakan masjid dengan karakteristik unik dan menarik untuk anak usia dini. Masjid Unik merupakan sebuah APE berbasis tema islam yang dirancang secara kreatif dan menarik untuk membantu anak usia dini mengenal simbol keislaman. Masjid unik ini

memiliki keunikan dalam bentuk, warna dan metode penggunaannya agar lebih efektif dalam pembelajaran. Media ini digunakan sebagai sarana edukasi yang interaktif dan menyenangkan untuk membantu siswa mengenal simbol keislaman secara langsung dan konkret. Dengan menggunakan APE masjid unik, siswa dapat belajar mengenal bentuk, fungsi dan makna simbol keislaman secara praktis dan visual sehingga meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap simbol tersebut. Masjid unik yang dipakai penulis dalam pembuatan APE ini mempunyai 4 pintu yang bisa dibuka dan masing masing pintunya mempunyai tugas yang berbeda beda. Pintu pertama adalah mengenal sholat wajib. Jika pintu ini dibuka, siswa diharapkan bisa menghubungkan rokaat sholat wajib dan angka yang sesuai dengan rokaat sholat wajib. Pintu kedua adalah mengenal huruf hijaiyah. Jika pintu ini dibuka maka siswa diharapkan memilih salah satu huruf hijaiyah di payung huruf hijaiyah, mencari kartu hijaiyah yang sesuai dengan payung hijaiyah dan menuliskannya di papan tulis yang tertempel di kardusnya. Pintu yang ketiga adalah mengenal pola. Jika pintu ini dibuka, maka siswa diharapkan membuat 2 atau 3 pola yang sudah tersedia di kantong peraga. Menyusun pola misalnya pola masjid rumah, siswa mengambil tutup botol yang ada gambar rumah dan masjid kemudian tutup botolnya dimasukkan ke dalam potongan botol yang sudah tersedia. Pintu yang keempat atau pintu yang terakhir adalah kreasi masjid. Jika pintu ini dibuka, maka siswa diharapkan membuat karya yang ada hubungannya

dengan masjid seperti mencontoh tulisan masjid menggunakan plastisin, membaca doa masuk dan keluar masjid, menyanyi lagu masjid, mengucap syair dari lagu masjid, membentuk masjid dari bentuk geometri, menggambar masjid, mewarnai gambar masjid ataupun kolase gambar masjid.