

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Potret siswa sekolah dasar saat,yang terlahir dalam lingkup generasi canggih dikenal sebagai gen alpha. Gen alpha adalah generasi yang lahir dalam rentang tahun 2013 dan seterusnya. Generasi yang lahir sesudah Generasi Z.¹ Mereka sudah menerima dan menggunakan teknologi. Bukan karena lingkungan saja yang menggunakan teknologi akan tetapi pengaruh kuat mulai dari dalam rumah tangga yang tersediakan teknologi. Sehingga mereka tumbuh cerdas menjadi generasi yang dalam kesehariannya tidak lepas dari penggunaan *gadget*. Hal tersebut sangat mempengaruhi aktifitas mereka sehari-hari mulai dari perilaku, gaya, hingga hubungan kemasyarakatan.

Masa pandemi yang baru terlewati telah mengubah semuacara hidup baik di keluarga ataupun bersama dengan sosial,dengan segala aktivitas yang pernah terbatas saat semua kegiatan yang seharusnya dilakukan bersama dengan orang lain secara tatap muka dan hanya bisa dilakukan melalui alat komunikasi yang bernama *gadget*. Mulai dari perdagangan, perjalanan, belajar, bermain, ataupun mendapatkan kebutuhan hidup dilakukan dengan mesin *gadget*. Kini pola belajar siswa sekarang banyak dihabiskan dengan *gadget* saat berada di rumah.

Pendidikan bagi anak yang terlahir di jaman sekarang pun berbeda dengan sebelumnya. Perubahan dalam konsep ruang dan waktu serta peningkatan interaksi budaya melalui perkembangan media massa terjadi sangat cepat. Pendidik memerlukan strategi khusus agar mereka tumbuh menjadi anak yang maju secara teknologi, namun tetap memahami nilai-nilai sosial dan agama, maka guru diharapkan dapat melakukan atau menerapkan pengembangan-pengembangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

¹“Generasi Z”,https://id.wikipedia.org/wiki/Generasi_Z, diakses tanggal 3 Desember 2021.

Salah satu pengembangan yang diharapkan untuk dikembangkan secara mandiri oleh guru adalah pengembangan bahan ajar yang menarik dengan memanfaatkan teknologi terutama mata pelajaran PAI pada KD 3.1 mengetahui huruf-huruf hijaiyah dan harakatnya secara lengkap dan KD 4.1 Melafalkan huruf-huruf hijaiyah dan harakatnya secara lengkap.

Pengembangan ini dilakukan sebagai bentuk upaya dari hasil pengamatan di kelas saat proses berlangsungnya mata pelajaran PAI masih ditemukan materi yang kurang menarik sehingga menimbulkan kebosanan. Terlebih lingkungan sekolah siswa yang beragam juga mempengaruhi.² Serta berdasarkan hasil angket yang peneliti sebarkan 60% orang tua tidak mempunyai waktu menemani atau mempelajari ulang pembelajaran di rumah dengan alasan orang tua tidak memiliki kemampuan di bidang pembelajaran tersebut. Jika hal tersebut dibiarkan maka siswa akan tetap tertinggal dalam mengenal al-Qur'an. Dengan demikian maka pengembangan bahan ajar pada materi pengenalan dan pelafalan huruf-huruf hijaiyah penting untuk dilakukan.

Materi pengenalan huruf-huruf hijaiyah dan harakatnya secara lengkap di sajikan dalam bentuk video cerita, yang mana tulisan dari cerita tersebut berupa huruf hijaiyah beserta suara dengan gambar yang menarik. Sehingga anak-anak tidak merasa bosan dan tertarik untuk mempelajari dan mengikuti bacaan secara berulang dengan media tersebut. Dan melalui media ini diharapkan akan terbangun hubungan yang lebih baik antara orang tua dengan siswa.

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang disusun secara sistematis serta di

²Sekolah Dasar Negeri 2 Trigonco, "Observasi Kelas", Trigonco Asembagus Situbondo, Pebruari 2022.

ciptakan oleh pendidik.³ Penulisan materi dengan cerita memiliki kelebihan adanya gambar yang menarik penuh warna dan cerita dapat memotivasi anak untuk belajar meningkatkan minat baca siswa, siswa akan lebih mudah paham dan mengingat pelajaran dari media cerita bergambar yang siswa lihat melalui handphone, penyajian materi disusun dengan sedemikian rupa sehingga mudah diterima oleh siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya).⁴ Menurut Rahayu bercerita memberikan informasi kepada anak baik secara lisan, tulisan, maupun aktif tentang nilai maupun tradisi budaya yang telah dipercaya melalui penggunaan alat peraga maupun tidak untuk mengembangkan kemampuan sosial, belajar membaca, serta pemahaman tentang pengetahuan dunia melalui pengalaman yang didapatkan.⁵

Sedangkan menurut Dhieni, metode bercerita dapat mengembangkan perbendaharaan kosakata anak, bercerita juga dapat memunculkan kepekaan dan kesenangan mendengar anak, membantu anak-anak dalam memahami dunia dan lingkungan sekitar. Kegiatan bercerita adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak dan melalui bercerita mampu mengajarkan dan membentuk kepribadian anak.⁶

Berbagai kelebihan metode cerita diatas yang mendasari peneliti menggunakan metode cerita dalam memaparkan materi hijaiyah beserta harokatnya. Disamping itu materi disajikan berupa video yang dilengkapi dengan suara huruf serta gambar sesuai alur cerita sehingga secara tidak langsung siswa mengetahui huruf-huruf hijaiyah tersebut dalam kalimat bermakna.

³Azhar Arsyad, Media pembelajaran, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 8.

⁴Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta Balai Pustaka. (1995).

⁵Rahayu. *Menumbuhkan kepercayaan Diri Melalui Bercerita*. (Jakarta: Indeks. 2013),80.

⁶Choirul Ummah, *Pengaruh Metode Bercerita Bermedia Flip Chart Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Dharma Wanita Perrsatuan Pucung Balongpanggang Gresik*. *Jurnal PG-PAUD*, Vol.2 No.4 (2012), 2.

Sekolah SDN 2 Trigonco yang terletak di belakang kantor PLN Asembagus Situbondo merupakan sekolah yang tepat digunakan peneliti untuk melakukan penelitian *research and development* (RnD). Berdasarkan hasil wawancara awal dengan kepala sekolah dan observasi langsung dikelas peneliti menemukan beberapa potensi bahwa sebagian besar siswa lebih cenderung pada gaya belajar visual dan auditori.⁷ Sehingga peneliti memilih sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian.

Dari beragam problematika pendidikan yang disebutkan diatas, maka dari hal tersebut melatarbelakangi penulis melakukan riset dan pengembangan bahan ajar yang berorientasi dalam pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam. Didukung fenomena di lapan penulis menjadi tertarik dalam mengembangkan bahan ajar pendidikan agama Islam. Oleh karena hal latar belakang tersebut, maka penulis tuangkan dalam proposal tesis yang berjudul “**Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Cerita Di SDN 2 Trigonco.**”

B. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang akan dibahas agar tidak terjadi bias. Materi yang dikembangkan yakni materi kelas 1 pada Kompetensi Inti 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatan, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. Kompetensi Dasar 3.1 mengetahui huruf-

huruf hijaiyah dan harakatnya secara lengkap dan, Kompetensi Inti 4 Kompetensi Dasar 4 menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencermink

⁷Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Trigonco, “Wawancara”, Trigonco Asembagus Situbondo, Pebruari 2022.

an perilaku anak beriman dan berakhhlak mulia. 4.1 Melafalkan huruf-huruf hijaiyah dan harakatnya secara lengkap.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah “Pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis cerita di SDN 2 Trigonco”.

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis cerita dalam Pengenalan dasar al Qur'an di SDN 2 Trigonco.

E. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk pengembangan bahan ajar ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran PAI pada pengenalan dasar al Qur'an ini didesain berbasis cerita dalam pengenalan dasar al Qur'an.
2. Produk ini berupa video belajar yang bisa diakses melalui aplikasi What's App grup wali murid yang bisa dipelajari siswa secara offline.
3. Isi cerita dalam video pembelajaran ini adalah cerita fiktif yang disajikan menggunakan huruf-huruf hijaiyah berharakat .

سْ ضَنْ ضَنْ

ضَنْ بَ وْ صَطَقَى

فَدَرَجَ مَحَكَى

- a. Di awal cerita menggunakan huruf hijaiyah berharakat fathah
- b. Di akhir cerita menggabungkan semua huruf hijaiyah dan semua harakat agar siswa mengenal harakat lain

F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat pentingnya pengembangan bahan ajar PAI berbasis Cerita dalam penelitian dan pengembangan ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Produk ini diharapkan dapat bermanfaat dalam penerapan bahan ajar yang digunakan sebagai rujukan dalam model pembelajaran PAI yang berbasis Cerita di sekolah pada tingkat Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yang antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru: sebagai bahan acuan dalam pengenalan dasar al Qur'an.
- b. Bagi Siswa: untuk mengeksplor kemampuan dan karakter siswa.
- c. Bagi Sekolah: sebagai pengelolaan sumber ajar.
- d. Bagi Peneliti: memberikan wacana baru untuk mengembangkan bahan ajar berbasis cerita
- e. Bagi Peneliti Lain: sebagai penambah wawasan dan motivasi untuk penelitian selanjutnya.
- f. Bagi Mahasiswa IKHAC: sebagai bentuk kepedulian dan kepekaan Program Studi PAI Pascasarjana IKHAC dan juga sebagai sumber informasi bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Belum tersedianya bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan berbasis cerita khususnya pada siswa SDN 2 Trigonco yang memungkinkan untuk dapat belajar secara mandiri.
- b. Pengembangan bahan ajar ini diasumsikan oleh peneliti dapat menarik minat belajar siswa.
- c. Media yang dapat membantu orang tua mengarahkan anak dalam menggunakan game yang tepat.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan hanya berupa video bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis Cerita untuk siswa Sekolah Dasar.
- b. Produk yang dihasilkan hanya pada posisi penelitian dan pengembangan yang sangat rendah (level 1) yakni meneliti tanpa menguji produk secara luas.
- c. Rancangan dibuat menjadi produk namun tidak sampai pada tahap uji lapangan/penggunaannya.

H. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Sejauh yang peneliti ketahui, masih belum ditemukan penelitian atau penelitian terdahulu dalam pengembangan pengenalan huruf hijaiyah yang terangkum dalam cerita, utamanya di daerah Situbondo. Beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Intan Puspitasari dan Miftah Khilmi Hidayatulloh, *Penanaman Nilai Moral – Spiritual pada Anak Usia Dini Melalui cerita Fabel dalam surat Al Fiil*, Jurnal Wacana Psikologi. Penelitian ini mengembangkan storytelling dalam surat Al Fiil untuk memudahkan menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak.⁸

⁸Intan Puspitasari dan Miftah Khilmi Hidayatulloh,” *Penanaman Nilai Moral – Spiritual pada Anak Usia Dini Melalui cerita Fabel dalam surat Al Fiil*, Wacana Vol.12. No.1 (Januari 2020), 46.

Nurul Istiqomatunnisa, Dedi Kuswandi dan Anselmus J.E Toenlione Aplikasi android Al Amtsال (Kisah teladan) sebagai Media Pembelajaran Mengenal Kisah Al Quran dengan cerita animasi bagi anak generasi alfa, Jurnal Teknologi Pendidikan. Penelitian ini mengembangkan aplikasi inovatif yang berjudul Al Amtsال (kisah teladan) yang merancang aplikasi menghafal Alquran dengan metode gerakan dan cerita dalam bentuk aplikasi Android hal ini sesuai dengan cara belajar anak usia dini yang tertarik belajar dengan memanfaatkan teknologi.⁹

Ayu Adista Nurul Izza, Alifia Azzahra dan Shella Maharani, Desain Aplikasi AlQuran berbasis Android Sahabat Nusa, Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam. Penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi yang menggunakan kartun nusa dan Rara kemudian ada beberapa menu untuk belajar Alquran yakni Asmaul Husna kisah nabi dan juga juz amma. Dari level ke level terdapat rintangan dan tantangan yang berupa pertanyaan untuk menambah semangat dan mengingat belajar.¹⁰

Moh. Maqbul, *Pengembangan Bahan Ajar Al Qur'an Hadis melalui Buku Cerita Pada Materi Mengenal Huruf Hijaiyah MI Kelas I Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak*. Tesisini mengembangkan bahan ajar Al Qur'an Hadispada materi mengenal huruf hijaiyah yang dikemas melalui buku cerita, di dalamnya ada beberapa karakter dari huruf hijaiyah. Produk yang dihasilkan berupa buku ajar yang memuat buku cerita yang dikemas menjadi cerita petualang seorang anak yang goa makharij.¹¹

Delfi Eliza, Pengembangan model pembelajaran yang berbasis cerita tradisional Mina ngkabau untuk PAUD, Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak. Penelitian ini adalah

⁹ Nurul Istiqomatunnisa, Dedi Kuswandi dan Anselmus J.E Toenlione ,”Aplikasi android Al Amtsال (Kisah teladan) sebagai Media Pembelajaran Mengenal Kisah Al Quran dengan cerita animasi bagi anak generasi alfa , JKTP Volume 1, Nomor 1, April 2018.

¹⁰Ayu Adista Nurul Izza, Alifia Azzahra dan Shella Maharani, *Desain Aplikasi AlQuran berbasis And roid Sahabat Nusa*, Al Fikri , Vol.3, Nomor 2 (Agustus 2020),17.

¹¹Moh. Maqbul, “*Pengembangan Bahan Ajar Al Qur'an Hadis melalui Buku Cerita Pada Materi Mengenal Huruf Hijaiyah MI Kelas I Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak* (Tesis_IAIN Sunan Ampel Surabaya,2021),1-5.

pengembangkan model pembelajaran yang berbasis cerita tradisional Minangkabau sebagai i kearifan lokal untuk pengembangan karakter anak usia 5-6 tahun. Cerita tradisional Minangkabau masih sangat jarang diperdengarkan khususnya di Tamankanan-kanak melalui penelitian ini dikembangkan sebuah model pembelajaran karakter menggunakan cerita tradisional Minangkabau.¹²

Sri Rahmayani, Penggunaan Metode Al Barqy Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunarungu Di SLB Tutwuri Handayani, Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode al barqy, adalah metode yang mendalam dan memahami tata bahasa dan pemberian makna dengan efektif dan efisien dalam membaca al Qur'an. Metode ini menggunakan empat kata lembaga dan tiap lembaga terdiri dari empat suku kata, misalnya :1. A-DA-RA-JA = اَدَرْج

2. MA-HA-KA-YA = مَهْكَأْيَ

3. KA-TA-WA-NA = كَتْوَنَ

4. SA-MA-LA-BA = سَمَلَبَ

Metode ALBARQY dikenal mudah dalam pemahamannya yang dikemas hanya dalam 1 modul dengan julukan Anti Lupa. ALBARQY disusun sedemikian rupa dan diawali dengan pengenalan huruf menggunakan kata kunci yang mudah karena sudah melalui penelitian dan termasuk metode inovatif yang diciptakan oleh dosen sastra IAIN Sunan Ampel yaitu K. H. Muhamad Sulthon Metode Al Barqy ini.¹⁴

Kami sertakan tabel persamaan, perbedaan dan kesinilitas penelitian pada tabel di bawah ini :

¹²Delfi Eliza, *Pengembangan model pembelajaran yang berbasis cerita tradisional Minangkabau untuk PAUD, PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 3 Nomor 3b (Desember 2017),153.

¹³Sri Rahmayani,*Penggunaan Metode Al Barqi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunarungu Di SLB Tutwuri Handayani*, Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia,2019,3

¹⁴ <https://al-barqy.com/#diakses> tanggal 10 Agustus 2022.10.45

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Intan Puspitasi ri Miftah Khilmi Hidayatulloh 2020	Penanaman Nil ai Moral – Spiritual pada Anak Usia Din i Melalui cerita Fabel dalam s urat Al Fiil	Media Cerita	Cerita Fabel Penanaman Nilai Moral – Spiritual pa da Anak Usi a Dini	Cerita Fiksi untuk meng enal huruf h ijaiyah Bagi anak S D Aplikasi Ki nemaster
2	Nurul Istiqoma tunnisa Dedi K uswandi, Ansel mus J.E Toenli oe 2018	Aplikasi andro id Al Amtsال (Kisah teladan) sebagai Media Pembelajaran Mengenal Kisah Al Quran de ngan cerita ani masi bagi ana k generasi alfa	Media Cerita Mengenal Al Quran Berbasis teknologi android	Menghafal s urat pendek menggunakan gerakan dan Cerita animasi Aplikasi androi d Al Amtsال	Cerita Fiksi untuk meng enal huruf h ijaiyah Bagi anak S D Aplikasi Ki nemaster
3	Ayu Adista Nu rul Izza, Alifia Azzahra, Shell a Maharani, 20 20	Desain Aplikas i AlQuran berb asis Android Sahabat Nusa	Mengenal Hu ruf hijaiyah Berbasis andr oid	Mempelajar i Huruf hijaiy ah (huruf de mi huruf) Juz Amma (ayat demi a yat) Kisah nabi	Cerita Fiksi untuk meng enal huruf h ijaiyah Bagi anak S D Aplikasi Ki nemaster
4	Moh. Maqbul 2021	Pengembangan Bahan Ajar Al - Qur'an Hadis Melalui Buku Cerita Pada M ateri Mengenal Huruf Hijaiya h MI Kelas I Untuk Mening	Mengenal Hu ruf Hijaiyah	Mata Pelaja ran Al Qur an Hadis Huruf hijaiy ah diwakili gambar	Cerita Fiksi untuk meng enal huruf h ijaiyah Bagi anak S D

		katkan Kemampuan Membaca Anak		Kelas I MI	Aplikasi Kinemaster
5	Delfi Eliza 2017	pengembangan model pembelajaran yang berbasis cerita tradisional Minangkabau untuk PAUD	Melaui cerita	Objek kajian yang diembangkan adalah Cerita Berbasis Kearifan Lokal	Cerita Fiksi umum untuk mengenal huruf hijaiyah Bagi anak SD Aplikasi Kinemaster
6	Sri rahmayani 2019	Penggunaan Metode Al Barqi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunarungu Di SLB Tutwuri Handayani	Mengenal huruf hijaiyah Menampilkan gambar Menghafal huruf hijaiyah melalui suku kata	Dikemas dalam modul Menghafal dengan bimbingan secara langsung bersama guru. Kata lembaga tidak berkaitan satu sama lain.	Dikemas dalam Video Suku kata bermakna terangkai menjadi cerita fiksi umum untuk mengetahui huruf hijaiyah Bagi anak SD

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam

Pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam secara garis besar merupakan pengembangan yang berkaitan dengan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru, instruktur atau fasilitator dalam melaksanakan proses pembelajaran yang harus dipelajari siswa dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam mata pelajaran

ajaran Pendidikan Agama Islam. Studi kasus dalam penelitian ini adalah Di SDN 2 Trig
onco pada kompetensi dasar mengenal dasar al Qur'an

2. Berbasis Cerita

Model pembelajaran berbasis Cerita yaitu suatu model pembelajaran yang diterapkan b
erupa cerita fiksi yang disajikan menggunakan huruf-
huruf hijaiyah berharakat kepada siswa Di SDN 2 Trigonco guna memberi kesempatan
kepada anak untuk mendengarkan cerita dan melalui dukungan visual dalam video kine
master dapat mengembangkan pemahaman lebih dalam tentang huruf huruf hijaiyah.

