

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam ajaran agama Islam terdapat beberapa pokok ibadah yang menjadi landasan dasar agama, beberapa pokok ibadah mendasar itu disebut dengan rukun Islam. Rukun Islam merupakan landasan penting yang wajib diketahui bagi anak sejak dini meliputi 5 pokok yaitu syahadat, sholat, puasa, zakat dan naik haji kelima pokok ini dapat dikenalkan, ditanamkan dan diajarkan pada anak sejak dini agar mereka mampu mengingat dan mengerti apa itu rukun Islam.<sup>1</sup> Pendidikan rukun Islam bagi anak sejak dini sangat dibutuhkan sebagai bekal untuk menghadapi kehidupan dimasa mendatang. Hal itu sangat penting untuk memberi pengetahuan dasar agama Islam pada anak. Pengenalan dasar-dasar keislaman pada anak merupakan nilai agama dan moral yang berperan penting dalam membentuk karakter anak agar bertindak sesuai dengan perkembangannya.<sup>2</sup> Pembelajaran rukun Islam pada anak saat ini kebanyakan dilakukan dengan cara menggunakan media gambar poster atau mencontohkannya secara langsung dan berulang-ulang namun pada umumnya anak-anak kurang tertarik dengan pola belajar menggunakan media tersebut.

Pada masa awal anak-anak mulai memahami atau peka terhadap berbagai rangsangan atau stimulasi. Anak-anak juga mengalami berbagai tahapan perkembangan yang sangat penting mulai dari aspek perkembangan

---

<sup>1</sup> Slamet Mulyono, *Rukun Islam*, ed. by Tim Editor BP (Jakarta Timur: PT.Balai Pustaka (Persero), 2012).2

<sup>2</sup> Intan Anabella Putri and Meirina Lani Anggapuspa, 'Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun', *Jurnal Barik*, 4.2 (2023), 227–41 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/50760/41592>>.

kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, seni dan salah satunya adalah agama dan moral yang menjadi topik utama pada penelitian ini. Sesuai dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Pendidikan anak usia dini merupakan masa yang peka, karena masa ini ialah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya.<sup>3</sup> Oleh karena itu dibutuhkan kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal.

Kemampuan anak untuk merespon stimulasi dan menginternalisasikan perkembangan ke dalam dirinya menunjukkan bahwa pemahaman nilai agama dan moral mempunyai pengaruh besar untuk mencapai keinginan maupun suksesnya kehidupan. Pada anak usia dini pendidikan nilai agama dan moral yakni pondasi yang kokoh dan sangat penting keberadaanya yang memiliki tujuan agar anak mengenal agama yang dianutnya, anak dapat melaksanakan ibadah, anak juga dapat berperilaku jujur, penolong, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, anak mulai mengetahui hari besar agama serta anak dapat menghormati agama orang lain (toleransi beragama), memiliki moralitas dan nilai yang baik dimasyarakat.

Perkembangan nilai agama dan moral pada anak sangat dipengaruhi oleh Pendidikan dan pengalaman yang dilaluinya, terutama dimasa pertumbuhan pertama. Pokok utama yang wajib diberikan kepada anak salah satunya yaitu Pendidikan Ibadah dimana harus diperkenalkan kepada anak sejak dini serta sedikit dibiasakan kepada diri anak. Karena anak usia dini

---

<sup>3</sup> 'Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', 2010.1 (1991), 1-5.

akan lebih cepat menerima rangsangan dan mudah meniru semua hal yang dilihat langsung, diajarkan dan didengarkan oleh anak.

Pengenalan rukun Islam ini untuk menguatkan kaidah dan fondasi keimanan pada anak usia dini. Rukun Islam mempunyai lima pokok dasar yang harus diyakini, dipraktikkan oleh setiap muslim dan harus ditanamkan kepada anak sejak usia dini. Lima pokok tersebut diantaranya yaitu mengucapkan dua kalimat syahadat, melaksanakan shalat, membayar zakat, melaksanakan puasa dibulan suci ramadhan, dan naik haji bagi yang mampu.<sup>4</sup> Pendidikan rukun Islam bagi anak usia dini yaitu proses awal tumbuh kembang anak sebelum melanjutkan pendidikan selanjutnya. Pendidikan berperan penting terhadap perkembangan setiap individu dalam mendorong peningkatan kemampuan untuk mencapai tujuannya. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan pemilihan media yang mendukung dan tepat yang dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan sehingga mudah dipahami.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media yaitu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami.<sup>5</sup> Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Mustika, media dalam pembelajaran sangat penting, bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media

---

<sup>4</sup> Applied Science, 'Aplikasi Pengenalan Rukun Islam Bagi Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality Introduction of Islamic Pillars for Application for Early Childhood Based on Augmented Reality Cahyana , S . T ., M . Kom . D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Email : Diffo E', 6.2 (2020), 4024–30.

<sup>5</sup> Amelia Putri Wulandari, dkk, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), 3928–36 <<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>>.

apa yang akan diintegrasikan dan di adaptasikan dengan kondisi yang dihadapi.<sup>6</sup> Sependapat dengan Mustika, Zaini mengatakan bahwa media pembelajaran seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.<sup>7</sup> Selain itu Imroatun mengatakan media sangat penting dalam membantu proses belajar mengajar, terlebih lagi di TK, karena siswa kelas TK masih berfikir secara konkret dan belum mampu berfikir abstrak.<sup>8</sup> Dari pemaparan di atas, penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting dan menentukan terlaksananya proses pendidikan. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan dikelas dalam artian dapat digunakan agar proses belajar lebih menarik perhatian anak sehingga anak lebih fokus ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, melihat permasalahan yang terjadi pada anak di TK As-Syifa Kabupaten Tangerang seperti ketika praktek sholat berjamaah masih ada beberapa anak yang kurang fokus, pada waktu sebelum makan masih banyak yang tidak berdoa, dalam berkata banyak anak yang berbicara kurang sopan, belum mengetahui perbuatan yang baik dan buruk, masih ada anak yang bercanda, masih banyak anak yang belum disiplin dan mentaati peraturan sekolah atau kelas, dalam kegiatan pembukaan ada salah satu anak yang cenderung bosan dan jenuh

---

<sup>6</sup> Zahara Mustika, 'Urgentitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif', *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1.1 (2015), 60–73 <<https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>>.

<sup>7</sup> Herman Zaini and Kurnia Dewi, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 81–96 <<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>>.

<sup>8</sup> Imroatun, 'Media Belajar BigBook Bagi Pengembangan Baca Nyaring Anak Usia Dini', *PIAUD FTK UIN SMH Banten*, 2017, 123.

ketika mengikuti pembelajaran dan salah satunya yaitu pada pembelajaran rukun Islam. ketika guru sedang menjelaskan materi mengenai rukun Islam kepada anak, guru hanya menggunakan media seadanya seperti gambar poster rukun Islam dan media-media poster lainnya.<sup>9</sup>

Salah satu penyebab pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak yaitu karena media yang digunakan guru di TK As-Syifa Kabupaten Tangerang kurang maksimal sehingga anak kurang tertarik dalam belajar mengenalkan rukun Islam. Kemampuan anak dalam mengenal rukun Islam juga belum berkembang secara optimal melihat ketika guru meminta anak menyebutkan salah satu rukun Islam anak masih merasa kebingungan, anak kesulitan dalam menyebutkan rukun Islam dengan urutan yang benar, anak kurang memahami rukun Islam karena belum adanya media yang mampu mengenalkan rukun Islam dengan jelas, menarik dan memancing antusias anak dengan gambar yang sesuai dengan materi rukun Islam.<sup>10</sup> Hal ini menyebabkan anak menjadi kurang fokus dalam belajar karena media yang digunakan guru tersebut kurang menarik sehingga anak kurang tertarik dalam belajar mengenalkan tentang rukun Islam. Karena dalam kehidupan anak-anak belajarnya sambil bermain ataupun bermain sambil belajar.

Dari latar belakang masalah di atas penelitian ini ingin mengembangkan pengenalan rukun Islam pada anak dengan menggunakan media yaitu media *Creativity Box* dan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Media ini sebagai media tambahan dalam memberikan pembelajaran pengenalan rukun Islam. Media ini didasarkan pada asumsi bahwa anak akan belajar lebih efektif jika materi pendidikan disajikan

---

<sup>9</sup> Hasil Observasi Pra Penelitian Di TK As-Syifa Kabupaten Tangerang, 03 November 2023.

<sup>10</sup> Observasi Pra Penelitian Di TK As-Syifa Kabupaten Tangerang, 28 Oktober 2023.

dengan berbagai cara atau dengan media yang menarik. Untuk meningkatkan semangat belajar anak peneliti membuat media *Creativity Box* dengan tujuan menambah kemampuan dalam bidang membaca anak melalui pengenalan rukun Islam dengan mudah dan menyenangkan. Media ini diharapkan dapat memberikan energi baru kepada anak agar selalu ceria dan tidak merasa bosan ketika belajar. Maka dari itu proses belajar anak sebaiknya dilakukan dengan metode bermain dengan alat-alat permainan (Media) dalam pengenalan rukun Islam akan membuat anak lebih tertarik untuk mengingat dan mengulang pembelajaran yang telah diajarkan guru, karena alat permainan itu tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Guru masih menggunakan media seperti gambar poster rukun Islam, kurangnya fasilitas media pembelajaran. Hal ini menyebabkan anak menjadi kurang fokus dalam belajar.
2. Kemampuan anak dalam mengenal rukun Islam masih belum berkembang secara optimal yaitu saat guru meminta anak untuk membaca salah satu rukun Islam, anak masih merasa kebingungan pada urutannya, anak hanya bisa mengucapkan belum bisa mengurutkannya sesuai dengan urutan yang benar.
3. Kurangnya ketertarikan anak dalam pembelajaran pengenalan rukun Islam, karena belum menggunakan media yang membuat anak tertarik ketika pembelajaran.
4. Kurangnya tingkat pemahaman anak dalam pengenalan rukun Islam, sehingga dibutuhkan media untuk pembelajaran pengenalan rukun Islam agar anak mudah memahami rukun Islam.
5. Terdapat permasalahan-permasalahan pada anak di TK As-Syifa kabupaten tangerang seperti ketika praktek sholat berjamaah masih ada beberapa anak yang kurang fokus, pada waktu sebelum makan

masih banyak yang tidak berdoa, dalam berkata banyak anak yang berbicara kurang sopan, belum mengetahui perbuatan yang baik dan buruk, masih ada anak yang bercanda, masih banyak anak yang belum disiplin dan mentaati peraturan sekolah/kelas, dalam kegiatan pembukaan ada salah satu anak yang cenderung bosan dan jenuh ketika mengikuti pembelajaran dan salah satunya yaitu pada pembelajaran rukun Islam.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun ruang lingkup dan batasan masalah dari penelitian ini adalah Pengembangan media *creativity box* Dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun TK As-Syifa Kabupaten Tangerang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

1. Bagaimana pengembangan media *creativity box* dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun TK As-Syifa Kabupaten Tangerang?
2. Bagaimana kelayakan media *creativity box* yang dikembangkan dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun TK As-Syifa Kabupaten Tangerang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan tujuan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *creativity box* dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun TK As-Syifa Kabupaten Tangerang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *creativity box* yang dikembangkan dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun TK As-Syifa Kabupaten Tangerang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Setelah melakukan penelitian terhadap pengembangan media *creativity box* dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia 5-6 tahun TK As-Syifa Kabupaten Tangerang, maka diharapkan akan diperoleh manfaat sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Untuk menambah khazanah keilmuan pengetahuan tentang mengenalkan rukun Islam pada anak usia dini.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi anak, sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu anak dalam mengenalkan rukun Islam pada anak usia dini.
- b. Bagi guru, dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik dan menyenangkan.
- c. Bagi Lembaga, penelitian ini dapat digunakan sebagai kajian atau acuan untuk mengenalkan rukun Islam pada anak usia

dini dan penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas di lembaga.

- d. Bagi peneliti Selanjutnya, dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai materi mengenalkan rukun Islam pada anak usia dini usia 5-6 tahun menggunakan media *creativity box*.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Media *creativity box* merupakan media pembelajaran sederhana yang mempunyai ukuran panjang dan lebar serta gambar yang menarik didalam bukannya.
2. Media *creativity box* memiliki cover utama yaitu box. Didalam box disajikan bentuk lembaran yang tersimpan rapi pada tempat seperti cover buku. Pada lembaran berisi gambar, kata, suku kata, huruf dan kalimat sederhana sesuai pada tema yang telah ditentukan yaitu rukun Islam.
3. Gambar yang akan disajikan didesain menggunakan canva dan beberapa gambar diambil dari internet atau apk lainnya.
4. Unsur yang terkandung pada produk media pembelajaran ini yaitu unsur visual diantaranya gambar dan kata.
5. Materi yang disajikan pada media pembelajaran *creativity box* untuk mengenalkan rukun Islam pada anak usia dini adalah kata sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan tema “Rukun Islam”

## H. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengikuti sistematika penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematis peneliti membagi beberapa BAB dan Sub BAB, yaitu sebagai berikut :

BAB Ke- I yaitu Pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk dan sistematika penulisan.

BAB Ke- II yaitu Kajian Teori yang terdiri dari: pengembangan media *creativity box*, mengenalkan rukun Islam, perkembangan nilai agama dan moral anak 5-6 tahun, metode penelitian RnD, penelitian relevan, kerangka berfikir.

BAB Ke- III yaitu Metodologi Penelitian yang terdiri dari: metode penelitian, rancangan penelitian, instrument penelitian, teknik analisis data, tempat dan waktu penelitian.

BAB Ke- IV yaitu Hasil penelitian dan pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validasi, revisi produk, uji coba produk.

BAB Ke- V yaitu yang terdiri dari : Simpulan dan saran-saran.