

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kognitif, menurut Piaget (1980) adalah cara seorang anak beradaptasi dan menginterpretasikan hal-hal dan peristiwa di sekitarnya. Menurut teori Piaget, tahap kognitif anak usia 6-7 tahun masuk ke dalam tahap praoperasional. Yang mana dalam tahap ini, anak-anak bisa menggunakan bahasa serta simbol untuk menggambarkan suatu konsep. Menurut Sabani (2019) anak usia 6-7 tahun disebut sebagai masa anak-anak (*middle childhood*). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru di sekolah. Adapun perkembangan kognitif anak usia 6-7 tahun menurut Papalia dalam Setyaningrum, et al. (2014) mencakup kemampuan untuk mengenal bangun ruang, memahami proses perubahan bentuk bangun, dan mampu menghitung angka dalam pikiran tanpa menghitung dengan cara manual atau menulis. Secara garis besar, perkembangan kognitif manusia meliputi perhatian, daya ingat, penalaran, kreativitas, dan bahasa.

Bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci dan pedoman agama umat Islam sedunia. Sebagaimana disebutkan dalam kitab suci Al-Qur'an yakni, "*Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Qur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.*" (QS. Yusuf: 2). Bahasa Arab digunakan oleh ilmuwan atau akademisi Muslim untuk mempelajari, memahami, dan menguasai ilmu dalam proses pengembangan pendidikan Islam. Berdasarkan hasil penelitian Noermayanti dan Isnaini (2022) bahasa Arab memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam. Memahami dan menguasai bahasa Arab dapat membantu anak dalam mempelajari Al-Qur'an, hadis, serta ilmu agama Islam lainnya. Selain itu, mempelajari bahasa Arab juga dapat membantu anak memahami dan menghargai budaya Arab serta memperluas wawasan mereka tentang dunia Arab dan Islam. Hal ini menjadi salah satu dasar diterapkannya bahasa Arab pada pendidikan TPA Mentari Ilmu di Masjid Syamsul Ulum yang berada di kab. Bandung. Bahasa Arab merupakan salah satu materi wajib yang diajarkan pada anak-anak usia 6-12 tahun di TPA Mentari Ilmu.

Menurut Purnama, et al. (2019) permainan dan anak-anak merupakan dua hal saling berhubungan dan memiliki kedudukan yang sangat penting. Bermain dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional, dan seni. Sementara itu, menurut Bahri, et al. (2023) anak akan senantiasa memiliki keinginan untuk belajar jika ada proses stimulasi melalui kegiatan bermain. Menurut Piaget (1980), pada usia 6-7 tahun, anak mulai mengembangkan logika seperti permainan kata dan angka. Anak juga sudah mulai mengerti aturan dalam bermain, serta dapat memahami konsep abstrak dan dapat memahami hubungan antara objek dan peristiwa. Beberapa permainan yang sesuai untuk usia 6-7 tahun antara lain: 1) Permainan dengan aturan: Anak usia 6-7 tahun sudah dapat memahami aturan permainan dan dapat mengikuti permainan yang memerlukan aturan seperti permainan papan dan kartu. 2) Permainan olahraga: Anak usia 6-7 tahun sudah dapat mengikuti permainan olahraga yang memerlukan keterampilan motorik seperti bola basket, sepak bola, dan voli mini 3) Permainan sosial: Anak usia 6-7 tahun sudah dapat memahami peran sosial dalam permainan dan dapat bermain dengan teman sebayanya.

Menjiplak atau *tracing* menurut Prathiwi, et al. (2015) adalah sebuah aktivitas yang berkaitan dengan perkembangan keterampilan fisik motorik halus seseorang melalui proses imitasi untuk melatih kemampuan mengetik, menulis, melukis, dan menggambar. Hasil penelitian yang dilakukan Prathiwi, et al. menunjukkan bahwa dengan menerapkan kegiatan menjiplak dapat meningkatkan perkembangan fisik ranah motorik halus anak dalam kemampuan membentuk dan meniru huruf. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan terjadi peningkatan persentase nilai pada setiap siklus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Didah, selaku istri perintis TPA Mentari Ilmu di Masjid Syamsul Ulum serta Ibu Ngulwiyah, S.Pd.I., atau dipanggil Ibu Ul, selaku pengajar, anak-anak usia 6-7 tahun cenderung mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Arab. Beberapa anak mudah dalam menghafal namun sebagian lainnya membutuhkan media pendukung lainnya, namun saat ini belum tersedia di TPA Mentari Ilmu. Pengajaran dilakukan dengan menggunakan kertas HVS yang memuat gambar yang dicetak beserta keterangan bahasa Arab. Sementara

itu, berdasarkan penuturan Ibu Yeti dan Ibu Ngulwiyah selaku pengajar di TPA Mentari Ilmu, metode yang sering dilakukan agar anak mudah menghafal adalah dengan bernyanyi. Namun, banyak anak yang merasa jenuh karena pembelajaran dilakukan dengan menghafal terus-menerus. Metode lain Ibu Yeti adalah dengan mengarahkan anak-anak untuk menuliskan kosakata bahasa Arab yang sedang dihafalkan anak-anak agar lebih mudah mengingat. Sementara itu, berdasarkan penuturan Ibu Ngulwiyah, anak-anak belum bisa menuliskan bahasa Arab kosakata tanpa melihat buku atau tulisan yang diberikan melalui papan tulis.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka dilakukan perancangan alat permainan edukatif (APE) berupa *tracing board* yang didukung dengan *flashcards* bahasa Arab beserta gambar dan terjemahannya. Oleh karena itu, perancangan *tracing board* diharapkan dapat menjadi salah satu media yang memudahkan anak-anak menghafal kosakata bahasa Arab yang dapat dimainkan secara bersamaan dalam jumlah banyak sehingga anak-anak bisa belajar bahasa Arab dengan menyenangkan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Anak usia 6-7 tahun butuh adanya media permainan untuk mendukung proses belajar dan mengembangkan kemampuan kognitifnya.
2. Pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan secara monoton memberikan rasa jenuh pada anak usia 6-7 tahun TPA Mentari Ilmu sehingga perlu media pendukung yang menyenangkan.
3. Anak usia 6-7 tahun di TPA Mentari Ilmu tidak memiliki alat permainan edukatif yang mendukung pembelajaran bahasa Arab yang bisa meningkatkan hafalan secara tulisan.
4. Anak 6-7 tahun di TPA Mentari Ilmu belum terlalu lancar dalam menulis bahasa Arab sehingga memerlukan permainan dengan metode *tracing*.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Anak usia 6-7 tahun perlu media pendukung untuk meningkatkan proses pembelajaran bahasa Arab. Tidak adanya media pendukung di TPA Mentari Ilmu berupa alat permainan edukatif memberikan rasa jenuh ketika menghafal kosakata bahasa Arab

dasar. Belum ada alat permainan edukatif di TPA Mentari Ilmu yang dapat menunjang hafalan dan *tracing* tulisan bahasa Arab.

#### **1.4. Pertanyaan Perancangan**

Bagaimana perancangan *tracing board* bahasa Arab yang dapat mendukung hafalan kosakata dasar anak usia 6-7 tahun TPA Mentari Ilmu di Masjid Syamsul Ulum?

#### **1.5. Tujuan Perancangan**

Untuk menghasilkan perancangan *tracing board* bahasa Arab yang dapat mendukung hafalan kosakata dasar anak usia 6-7 tahun TPA Mentari Ilmu di Masjid Syamsul Ulum.

#### **1.6 Batasan Perancangan**

1. Perancangan difokuskan pada anak TPA usia 6-7 tahun yang membutuhkan media bermain edukatif untuk mudah mengingat kosakata.
2. Permainan difokuskan pada kosakata bahasa Arab dasar di TPA Mentari Ilmu dikarenakan bahasa Arab dasar menjadi pondasi untuk mudah memahami bahasa Arab dalam pelajaran agama.
3. Perancangan produk menggunakan material yang aman bagi anak usia 6-7 tahun sehingga tidak mencederai anak ketika bermain.
4. Dimensi permainan tidak lebih dari 60cmx60cm agar anak-anak memainkan permainan dengan nyaman sesuai antropometri tangannya.
5. Bobot permainan tidak lebih dari 1 kg sehingga anak-anak mudah membawanya.
6. Warna permainan menggunakan warna cerah yang disukai anak-anak sehingga anak-anak tertarik memainkannya.

#### **1.7. Ruang Lingkup Perancangan**

Ruang lingkup perancangan dimaksudkan agar perancangan dapat terfokuskan dengan baik. Produk yang dirancang berupa alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan efektivitas hafalan kosakata bahasa Arab anak usia 6-7 tahun di TPA Mentari Ilmu, Masjid Syamsul Ulum.

## 1.9. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu pengetahuan:

Dapat memberikan kontribusi bagi jurusan Desain Produk dan jurusan lain yang berkaitan dengan perancangan permainan kartu bagi pembelajaran bahasa Arab anak 6-7 tahun.

2. Bagi masyarakat:

Ikut serta dalam memenuhi SDG (*Sustainable Development Goals*) dalam kategori *Quality Education* dengan adanya variasi edukasi permainan kartu bahasa Arab bagi anak usia 6-7 tahun di Taman Pendidikan Al-Qur'an.

3. Bagi Industri:

Sebagai salah satu permainan *tracing* dengan tampilan menarik dan edukatif bagi pembelajaran bahasa Arab anak.

## 1.10. Sistematika Penulisan Laporan

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang tugas akhir yang secara ringkas menjelaskan urgensi keseluruhan perancangan, identifikasi masalah yang berisi permasalahan yang dapat diambil dari latar belakang, rumusan masalah yang merupakan rangkuman dari identifikasi masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan *tracing board*, batasan perancangan permainan, ruang lingkup perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan yang secara ringkas menjelaskan keseluruhan bagian-bagian pada laporan tugas akhir.

### 2. BAB II KAJIAN

Berisi kajian pustaka yang memuat penelitian terdahulu disertai ringkasan penelitian dan posisi penelitian berdasarkan penelitian terdahulu, landasan teoritis yang berisikan teori-teori yang menjadi dasar penelitian, dan landasan empiris yang memuat profil dan hasil observasi di tempat studi kasus.

### 3. BAB III METODE

Berisi rancangan penelitian yang berupa *flowchart* urutan penelitian, metode penelitian yang membahas metode penelitian yang digunakan, metode pengumpulan data yang berisi penjelasan bagaimana data dikumpulkan dan diproses, metode perancangan yang berisikan tahapan perancangan seperti apa yang digunakan, proses perancangan berupa tabel yang secara singkat menjelaskan tahapan dalam merancang

beserta peralatannya, dan metode validasi yang digunakan dalam mengujicobakan produk.

#### 4. BAB IV PEMBAHASAN

Berisikan hasil proses perancangan yang menjelaskan tahapan perancangan yang sesuai dengan pertanyaan perancangan serta hasil validasi yang berisi hasil uji coba prototype.

#### 5. BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dari tercapainya tujuan penelitian disertai dengan saran dan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya untuk pengaplikasian dan pengembangan hasil perancangan di masa mendatang.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

Berisi rujukan dan referensi yang digunakan selama proses perancangan dan penulisan laporan.