

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Nomor: Tentang Sistem Persekolahan Umum, Pasal 28 Undang-Undang 20 Tahun 2003 menyatakan: 1) Pembinaan pemuda dimulai sebelum pendidikan dasar, 2) pendidikan pemuda dapat bersifat formal, informal, atau informal, dan 3) pendidikan pemuda dalam pembelajaran meliputi Raudhatul Athfal (RA), Taman Kanak-Kanak (TK), dan struktur serupa lainnya. (4) Pembinaan remaja pada jalur persekolahan nonformal adalah sebagai tempat berkumpul berlaku (kb), talun proses ananda (tpa), ataupun bangunan beda nan sebanding (Permendikbud, 2016). Pendidikan Anak Umur Dini (PAUD) ialah satu program penegakan dan peningkatan murid umur 0-6 tahun pada umumnya, yang menggabungkan sudut pandang fisik dan non-aktual, dengan memberikan perasaan yang layak secara fisik, dan dunia lain, mesin, ilmiah, mendalam dan perubahan sosial. acara. Selain itu, tepat dengan tujuan agar anak-anak dapat berkembang dan tumbuh secara ideal (Wahyuni, 2019). Sudijono mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kegiatan penilaian yang dapat mengungkap bagian-bagian dari sistem penalaran (mental space) serta mengungkap perspektif mental lainnya, khususnya bagian nilai atau perspektif (full of feeling area) dan bagian kemampuan (psychomotor space). intrinsik pada setiap individu mahasiswa (Sutrisno, Lukad Perdana Budi Trisiswanto, 2016)

Agar siswa tidak bosan dengan pola pikir di wali kelas, diperlukan pendidik yang imajinatif, pengajar yang dapat memilih teknik, media, dan cara yang tepat untuk menghadapi keadaan siswanya, sehingga pengalaman pendidikan yang berkualitas, pengalaman tumbuh yang efektif, dan menarik yang membuat pengalaman berkembang menjadi menyenangkan. Akibatnya, media pembelajaran yang layak diperlukan dalam pengalaman yang berkembang. Salah satunya dengan memanfaatkan media yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi, terutama dengan mempertimbangkan keadaan siswa sebagai objek pembelajaran. Karena pemanfaatan media pembelajaran

yang berulang-ulang adalah prinsipal menghitung kekecewaan dari pengalaman pendidikan.

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai instrumen, kantor atau gadget yang memiliki kemampuan sebagai perantara. langsung atau rentang dalam latihan korespondensi menyampaikan dan mendapatkan pesan antara komunikator (message conveyance) dan korespondensi (message beneficiary) (M.Miftah, 2013). Media pembelajaran dapat berupa media visual yang dapat dimanfaatkan adalah gambar sebagai komik. Komik adalah acara anak-anak yang mengungkap seseorang dan menampilkan cerita secara berurutan, dihubungkan oleh gambar dan dimaksudkan untuk melibatkan pembaca. Tugas utama komik dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk menarik minat siswa (Meyta Pritandhari, 2016). Komik telah dapat diakses oleh kaum muda sebagai instrumen pendidikan yang memungkinkan instruktur untuk merencanakan dan membuat komik mereka sendiri dan menghubungkannya dengan mata pelajaran pembelajaran. Komik juga memungkinkan pendidik untuk memperkenalkan data suram dengan cara baru. Salah satu cara yang terkenal terkait pemanfaatan komik di kelas adalah dengan menawarkan anak-anak kesempatan untuk membuat komik sendiri (Erie Siti Syarah, Elihindra Yetti Lara Fridani, 2018).

Kelebihan dari komik terbagi menjadi dua :

1. Mampu membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada anak didik karena memiliki komunikasi belajar yang memiliki pesan pada pembelajaran ketika disampaikan secara menarik (Haryono, 2013, pp. 125-126).
2. Artikulasi dalam gambar membuat pembaca tetap terhubung dengan tulus dan dibujuk untuk membaca dengan teliti sejauh mungkin. Sehingga pengalaman yang berkembang dengan komik sebagai mekanisme visual pembelajaran dapat memperluas minat pemahaman siswa, hal ini akan sangat mempengaruhi pemahaman materi yang akan diajarkan dan diharapkan dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa di madrasah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Al-Furqon, Desa Tanjung Putus Kab. Langkat. Diperoleh suatu gambaran bahwa peserta didik yang kecerdasan visual spasialnya belum berkembang dengan baik, dimana kecerdasan visual spasial berupa pandai dalam pembelajaran seni, mudah membaca peta, menggambarkan sosok orang atau hewan, senang bermain teka teki silang dan saat aktivitas menuntut ilmu pas berproses tinggi diantara murid yang kemampuannya tidak bertumbuh dengan menggunakan media komik bercerita islami. Dimana komik bercerita islami berupa gambar dan kata-kata yang menceritakan suatu ide. Namun belum mampu menjawab bagaimana cara menyusun gambar-gambar pada komik cerita tersebut. Murid sedang tidak self confidence buat mengutarakan pendapatnya tentang komik bercerita melalui cara tausiyah nan dikerjakan sama pengajar. Hal ini menyebabkan dalam proses pembelajaran anak merasa jenuh.

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas peneliti akan menunaikan analisis pada tema“Pengaruh Penggunaan Media Komik Cerita Islami terhadap intelligence spacial visual murid umur 5-6 Years di PAUD Al-Furqon Desa Tanjung Putus Kab. Langkat”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum berkembang secara maksimal intelligence spacial visuals murid umur 5-6 years di PAUD Al-Furqon Desa Tanjung Putus Kab. Langkat.
2. Keterbatasan guru PAUD Al-Furqon Desa Tanjung Putus Kab. Langkat dalam memanfaatkan media pembelajaran.
3. Kurangnya minat siswa PAUD Al-Furqon Desa Tanjung Putus Kab. Langkat dalam kegiatan pembelajaran.
4. Penggunaan media komik cerita islami belum pernah dilakukan di PAUD Al-Furqon Desa Tanjung Putus Kab. Langkat.

1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan dari jumlah identifikasi kesulitan maka akan dilaksanakan defenisi kesulitan. Kesulitan yang penentu atas analisis ini yaitu :Pengaruh penggunaan Media Komik Cerita Islami terhadap Kecerdasan visual spasial

pada anak usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Furqon Desa Tanjung Putus Kab. Langkat.

1.4 Rumusan Masalah

Oleh sebab itu research problem dalam analisis ini ialah:

1. Bagaimanakah kecerdasan visual spasial pada anak usia 5-6 Tahun dengan menggunakan media *poster card* dikelas kontrol?
2. Bagaimanakah kecerdasan visual spasial pada anak usia 5-6 Tahun dengan media komik cerita Islamidikelas eksperimen?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik cerita Islami terhadap kecerdasan visual spasial pada anak usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Furqon Desa Tanjung Putus Kab. Langkat?

1.5 Tujuan Penelitian

Menurut identifikasi kesulitan diatas nan menduga terperinci berdasarkan bahwa arah analisis ini ialah :

1. Akan memahami kecerdasan visual spasial melalui pengaplikasian media poster card pada anak usia 5-6 Tahun dikelas kontrol.
2. Akan memahami kecerdasan visual spasial dengan menggunakan media komik cerita Islami di murid umur 5-6 years dikelas eksperimen.
3. Akan memahami apakah diperoleh pengaruh penggunaan media komik cerita islami terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 Tahun diPAUD Al-Furqon Desa Tanjung Putus Kab. Langkat.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Didalam Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, pengaruh penggunaan media komik cerita islami dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan intelligence spatial visuals murid umur 5-6 warsa di PAUD Al-Furqon Desa Tanjung Putus Kab. Langkat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi murid

Media komik islami dapat memotivasi dan membantu siswa dalam belajar, untuk memahami materi pembelajaran, dan untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial melalui media komik cerita.

b. Bagi pengajar

Apabila pelajaran peninjau pembimbing lanjut aktivitas pengkajian selama didalam kelas akibatnya mengartikan perkembangan visual spasial melalui media komik cerita.

c. Bagi Peneeliti Lainnya

Menjadi tambahan refrensi untuk penelaah akan melalukan analisis menurut pertanyaan nan setara.

