



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi multimedia saat ini telah berperan besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar dan untuk memperoleh informasi. Saat ini teknologi sudah berkembang pesat, anak usia 7–9 tahun dilahirkan pada era digital. *Gadget* telah menjadi salah satu media favorit anak untuk menghabiskan waktu, serta banyak ditemukan orang tua kesulitan melarang anaknya untuk bermain *gadget*. Berdasarkan fenomena tersebut akan lebih baik jika *gadget* tersebut diisi dengan berbagai macam hal yang bersifat positif dan memiliki nilai edukasi untuk anak-anak.

Bagi seorang muslim, pengenalan agama memiliki beberapa aspek untuk dikuasai, seperti cara beribadah, membaca Al Qur'an, dan doa sehari-hari. Doa sehari-hari dipanjatkan sebagai bentuk permohonan kepada Allah SWT agar kita diberikan kemudahan saat melakukan aktivitas. Bapak Henrizal Harahap M.Ag, yang merupakan guru agama SD Islam Al-syukro yang telah memiliki pengalaman mengajar selama 12 tahun, berpendapat bahwa doa merupakan *mukhul* ibadah atau otaknya ibadah bagi setiap orang muslim, menurutnya berdoa juga sebagai metode untuk berserah kepada Allah. Berdoa juga merupakan salah satu bentuk ibadah yang perlu diajarkan sejak dini. Untuk itu pengenalan doa sehari-hari kepada anak dinilai

penting agar perilaku berdoa sebelum beraktifitas menjadi sebuah hal yang biasa dan rutin dilakukan hingga anak tersebut tumbuh besar.

Menurut Dr. C. Asri Budiningsih ( 2004: 36-39 ) pada usia 7-9 tahun anak-anak berada pada tahap operasional konkret. Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya *reversible* dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Sehingga penulis menyimpulkan pemilihan media interaktif ini akan diberikan kepada anak usia 7-9 tahun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bpk. Henrizal Harahap M.Ag. yang menyatakan bahwa metode belajar yang saat ini digemari oleh anak-anak adalah yang bersifat interaktif, dan visual. Karena dua hal tersebut lebih mudah diterima oleh anak-anak masa kini. Sehingga sistem media interaktif yang bersifat edukasi ini sangat cocok untuk memberikan bimbingan lebih kepada anak. Selain itu media interaktif ini juga dapat digunakan sebagai media edukasi yang bersifat bermain sambil belajar untuk membantu orang tua dalam memilih permainan yang tepat untuk anak mereka.

Media interaktif berbasis aplikasi yang bersifat praktis dan mudah diakses oleh orang tua dimana saja dan kapan saja untuk diberikan kepada anak mereka. Selain itu, *gadget* sudah menjadi salah satu media favorit anak masa kini. dengan metode

*learning by doing*, yaitu orang tua dapat memberikan aplikasi ini untuk berdoa berdasarkan kegiatan yang sedang dilakukan oleh anak mereka. Serta adanya elemen interaktif berfungsi untuk meningkatkan minat anak dengan berdoa, serta mendorong anak untuk berinteraksi dengan elemen interaktif yang ada.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, penulis melihat adanya potensi untuk mengatasi masalah di atas dengan membuat “Perancangan Media Interaktif Tuntunan Doa Harian Anak Muslim”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat rumusan masalah yang harus dipecahkan:

1. Bagaimana perancangan visual media interaktif mengenai tuntunan doa harian muslim yang menarik minat anak untuk kategori usia 7-9 tahun?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dibatasi sesuai dengan judul tugas akhir, yaitu *Perancangan Media Interaktif Tuntunan Doa Harian Anak Muslim* dengan tujuan sebagai media untuk menunjang kegiatan belajar agama agar lebih menarik untuk anak-anak. Batasan masalah dalam pembuatan media interaktif ini meliputi:

1. Target pengguna

Target primer pengguna media interaktif ini adalah anak-anak usia 7-9 tahun yang beragama islam, anak-anak yang sedang berada di jenjang pendidikan sekolah dasar (SD), berjenis kelamin laki laki dan perempuan, berstrata ekonomi menengah keatas, dan dapat mengakses media elektronik.

2. Target sekunder pengguna secara tidak langsung ditunjukkan kepada para orang tua agar dapat memilih aplikasi edukasi yang tepat untuk anak mereka. Serta membimbing anak mereka dalam penggunaan media interaktif ini.
3. Konten dari media edukasi interaktif ini adalah berawal dari cerita aktifitas keseharian seorang anak soleh. Kemudian di selipkan doa sebagai penunjang aktifitas keseharian anak tersebut, antara lain : doa sebelum tidur, doa bangun tidur, doa sebelum dan sesudah makan, doa sebelum berpergian, doa sebelum belajar.
4. Hasil akhir berupa media interaktif tuntunan doa harian anak muslim berbasis aplikasi Android untuk usia 7-9 tahun.

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Tujuan utama dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Membuat perancangan media interaktif melalui visualisasi yang menarik perhatian mengenai tuntunan doa harian anak muslim untuk kategori usia 7-9 tahun.

2. Membantu anak-anak untuk memahami, menghafalkan, serta mengamalkan doa harian.

### **1.5. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah:

#### **1.5.1. Bagi Penulis**

- a. Menambah pengetahuan dan kemampuan penulis dalam bidang yang diteliti baik secara teoritis maupun aplikasi.
- b. Mengaplikasikan ilmu-ilmu yang selama ini di dapat selama masa perkuliahan dan diterapkan sesuai dengan masalah yang terjadi di lapangan.

#### **1.5.2. Bagi Masyarakat**

- a. Sebagai media untuk mengenal dan mengetahui doa agama Islam.
- b. Sebagai bahan referensi dan penunjang bagi orangtua untuk mengajarkan berdoa dalam keadaan apapun kepada anak mereka.

### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan, yaitu:

- a. Studi pustaka

Mencari referensi melalui buku yang sudah dipublikasikan serta mencari teori yang dapat mendukung perancangan media interaktif doa.

b. Kuesioner

memberikan kuesioner kepada anak-anak usia 7-9 tahun berdomisili di daerah Tangerang untuk mengetahui kecenderungan visual yang mereka sukai.

c. Wawancara

Melakukan wawancara kepada psikolog anak, dan juga guru agama di Sekolah Dasar (SD) Islam Al-Syukro untuk mengetahui masalah yang terjadi serta metode yang tepat dalam mengajarkan doa, serta mengetahui kategori usia anak yang cocok dalam penggunaan aplikasi ini.

### 1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan media interaktif tuntunan doa harian anak muslim dilakukan melalui tahap-tahap berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan dan melakukan wawancara kepada ahli kemudian melakukan verifikasi masalah yang ada pada target.
- b. Menentukan tema, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, dan metode perancangan untuk menjawab permasalahan yang ditemukan dalam proses identifikasi masalah.
- c. Mengumpulkan data melalui teori-teori yang berkaitan untuk pemahaman secara lebih mendalam mengenai topik yang dipilih, dan juga melalui metode observasi dan kuesioner.
- d. Penentuan konsep dan karakteristik visualisasi cerita. Mulai dari pemilihan doa dan mengidentifikasi aktifitas anak usia 7-9 tahun.

- e. Melakukan *mind mapping* berdasarkan judul yang dibuat.
- f. Membuat *storyline* dan *storyboard* sebagai kerangka gambaran dari isi konten pada media interaktif sesuai alur dan konsep sehingga membentuk cerita.
- g. Memproses hasil final *storyboard* kedalam bentuk digital.
- h. Penyerahan hasil digital kepada IT developer.

A large, light blue watermark logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Negeri Negeri) is centered on the page. The logo consists of a circular emblem with a stylized building or tower structure inside, and the letters 'UMMN' in a bold, sans-serif font below it.

## 1.8. Skematika Perancangan

