



### **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 III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1 Data Penelitian**

Pengumpulan data penelitian dalam perancangan media interaktif tuntunan doa harian anak muslim dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi. Target primer dari penelitian ini adalah anak muslim berusia 7-9 tahun. Sedangkan target sekunder dari penelitian ini adalah pengajar SD Islam Al-Syukro, orang tua, dan psikologi anak.

Penulis melakukan wawancara dengan guru agama SD Islam Al-Syukro untuk mengetahui manfaat pengenalan doa sejak dini kepada anak-anak. Penulis juga melakukan wawancara dengan psikolog anak untuk mengetahui karakter anak pada era digital saat ini, usia yang tepat untuk menjadi target primer aplikasi ini, serta metode yang tepat untuk mengajarkan anak-anak berdoa. Kemudian, penulis melakukan wawancara dengan orang tua, tujuannya untuk mengetahui apakah mereka menerapkan doa harian berdasarkan aktifitas yang dilakukan anak, serta bagaimana cara mereka mengajarkannya kepada anak mengenai berdoa. Selain itu, penulis melakukan wawancara dengan anak-anak untuk mengetahui apakah mereka mampu berdoa sendiri, dan juga apa kendala mereka terhadap berdoa, dan juga untuk mengetahui gaya visual apa yang mereka senangi agar nantinya gaya visual yang dihasilkan sesuai dengan perkembangan anak serta tren masa kini.

### 3.2 Wawancara Dengan Psikolog

Penulis melakukan wawancara dengan Fachdi Amanta, M.Psi., beliau merupakan psikolog anak di TK Hikari Montessori Bintaro. Wawancara dilakukan melalui *e-mail* pada tanggal 5 Maret 2016.

Fachdi menjelaskan bahwa kemajuan teknologi saat ini sangat membantu dalam hal apapun termasuk dalam pendidikan, gadget juga dapat dijadikan sebagai media belajar yang menyenangkan untuk anak, aplikasi game yang ada didalam gadget juga bisa dijadikan alternatif atau sarana hiburan yang murah meriah. Namun dalam kemudahan yang ada pada komputer, *handphone*, *gadget*, yang berdekatan dengan langsung dengan anak akan memudahkan terjadinya masuk informasi yang tidak terkontrol, untuk itu salah satu cara untuk mengontrolnya adalah dari orang terdekat dengan anak yaitu orang tua, guru, dan pergaulan dirumah, tidak lupa juga didukung dengan pembentukan karakter anak dengan agama dan sikap sosial.

Kategori usia yang baik untuk memberikan aplikasi yang bersifat edukasi adalah diatas usia 7 tahun, karena dijelaskan juga pada teori *piaget*'s pada tahap usia 7 tahun anak sudah memasuki tahap operasional konkret dimana pada tahap ini anak sudah menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai dengan kekekalan dan daya ingat. Serta pada usia ini anak sudah melewati masa *golden age* (0-6 tahun) yang dimaksudkan apabila anak diberikan kemudahan teknologi pada

masa *golden age* ditakutkan pada saat itu anak belajar dari lingkungan dan bersifat meniru, maka anak tidak belajar komunikasi dua arah dan belajar sosial.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut penulis menganalisa bahwa, penggunaan *gadget* pada anak juga dapat menimbulkan sisi positif apabila diberikan pengawasan khusus dari orang tua dan diberikan kepada anak dengan usia yang tepat. Untuk itu, pemilihan *gadget* sebagai media pembelajaran untuk anak-anak usia 7-9 tahun dianggap tepat.

### **3.2.1 Wawancara Dengan Orang Tua**

Penulis melakukan wawancara dengan 10 orang tua yang anaknya bersekolah di SD Islam Al-Syukro Tangerang Selatan pada tingkat 1, 2, dan 3 sekolah dasar, pada tanggal 8 April 2016. Selain itu penulis juga melakukan wawancara dengan orang tua yang tergabung dalam komunitas anak *homeschooling* Klub Pijar di kawasan Bintaro pada tanggal 25 April 2016.

Rata-rata orang tua mengatakan bahwa mereka mengenalkan dan memberikan *gadget* kepada anak, dan juga anak-anak cenderung meminta untuk bermain *gadget* disela-sela kegiatan mereka, namun orang tua juga memberikan batasan waktu anak untuk menggunakan *gadget* tersebut dan harus ada persetujuan orang tua aplikasi apa yang mereka gunakan, anak-anak lebih sering bermain *game* dan menonton video melalui *Youtube*.

7 dari 10 orang tua menyatakan bahwa mereka tidak mengajarkan doa sehari-hari kepada anak mereka dengan alasan mereka lebih menyerahkannya kepada sekolah. Kemudian 3 diantaranya mengatakan bahwa mereka menerapkan doa sehari-hari pada anak mereka. Bagi orang tua yang menerapkannya dengan cara diingatkan terlebih dahulu untuk melakukan doa dan kemudian mereka menuntunnya untuk berdoa. Orang tua juga mengatakan bahwa terkadang anak mereka lupa dengan doa-doa harian sehingga perlu untuk diingatkan kembali doa apa yang harus dibaca. Bagi orang tua yang menerapkan doa kepada anak mereka juga terdapat masalah yang ditemukan, yaitu seiring dengan kesibukan orang tua mereka mendapati kesulitan dalam hal konsistensi untuk mengingatkan anak berdoa, sehingga terkadang kegiatan berdoa tidak terkontrol dengan baik.

Selain itu, penulis memberikan pertanyaan platform *gadget* apa yang mereka gunakan saat ini, untuk mengetahui batasan platform yang cocok dan banyak digunakan oleh masyarakat. 8 dari 10 orang tua mengatakan bahwa mereka menggunakan platform *Android*, sedangkan 2 diantaranya menggunakan platform dari *Apple* yaitu *Ios*. Untuk itu, batasan hasil akhir aplikasi tuntunan doa harian anak muslim menggunakan platform *Android* di rasa tepat karena banyak digunakan oleh orang tua masa kini.

Penulis juga memberikan pertanyaan kepada orang tua apabila terdapat aplikasi mengenai doa harian anak muslim dapat membantu mereka untuk mengajarkan doa sehari-hari kepada anak mereka, rata-rata orang tua mengatakan setuju, dengan

harapan aplikasi tersebut harus disertai dengan sumber yang jelas dan terpercaya, selain itu apabila aplikasi tersebut terdapat suara diharapkan penyampaian doa dengan *lafadz* yang benar, penggunaan *font* juga harus jelas agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima, Serta penulisan bahasa arab juga harus diperhatikan, dari segi visual orang tua tidak menginginkan banyaknya ornamen yang digunakan agar tidak membuat anak fokus dengan visualnya saja sedangkan konten tidak tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, penulis menganalisa bahwa penerapan doa sehari-hari di rumah tidak berjalan dengan baik karena banyak orang tua yang tidak mengulang kembali di rumah, sedangkan terdapat doa harian yang harus diterapkan anak ketika berada di rumah. Hal tersebut juga dapat memicu anak menjadi lebih menguasai doa harian dengan kegiatan yang mereka lakukan di sekolah ketimbang kegiatan yang ada di rumah, selain itu, orang tua juga mengenalkan serta memperbolehkan anak mereka menggunakan *gadget* pada waktu-waktu tertentu. Sehingga perancangan media interaktif tuntunan doa harian anak muslim berbasis aplikasi dianggap tepat.

### **3.2.2 Wawancara Dengan Guru Agama**

Penulis melakukan wawancara dengan Bapak Henrizal Harahap M.Ag., yang sudah 12 tahun menjadi guru agama di SD Islam AL-Syukro Tangerang Selatan pada tanggal 3 Maret 2016.

Bapak Henrizal mengatakan bahwa berdoa merupakan salah satu aspek penting dalam kegiatan beribadah, berdoa merupakan *mukhul* ibadah atau otaknya ibadah, berdoa juga sebagai metode untuk berserah kepada Allah SWT, berdoa juga sebagai salah satu cara untuk memohon kepada Allah SWT agar diberikan kemudahan dalam melakukan aktifitas, selain itu berdoa juga sebagai metode untuk bersyukur serta memohon pertolongan Allah SWT.

Sistem pengajaran doa di SD Islam Alsyukro diajarkan dengan cara dituntun dan kemudian anak-anak mengikuti, selain itu terkadang para siswa diajak untuk menonton video kartun mengenai doa-doa harian anak, namun menurut Bapak Henrizal melalui video tersebut tidak ada interaksi yang nyata antara anak dengan materi yang disampaikan sehingga memberikan kesan anak menjadi pasif. Di sekolah anak juga diajak untuk berdoa berdasarkan kegiatan yang mereka lakukan disekolah seperti mau belajar, doa sebelum dan sesudah makan, namun doa lainnya hanya bersifat hafalan.

Bapak Henrizal juga mengatakan bahwa anak cenderung cepat lupa apabila tidak diulang secara konsisten, untuk itu peran orang tua juga sangat penting agar anak terus melakukan doa dalam kegiatan mereka sehari-hari.

### **3.2.3 Wawancara Dengan Anak**

Penulis juga melakukan wawancara dengan siswa dan siswi SD Islam Al-syukro Tangerang Selatan pada tanggal 11 Mei 2016, untuk mengetahui kecenderungan visual yang mereka sukai.

Pertanyaan pertama pada wawancara mengacu pada warna yang disukai anak-anak. Banyak diantara murid laki-laki menyebut warna kesukaan mereka berwarna biru, sedangkan murid perempuan lebih banyak menyebutkan warna kesukaan mereka adalah pink/merah muda. Selain itu banyak juga yang menyebutkan warna kesukaan mereka adalah kuning, merah, oranye, dan hijau.

Pertanyaan kedua mengacu pada karakter seperti apa yang mereka senangi. Penulis menunjukan beberapa referensi gambar kartun dengan tipe yang berbeda, penulis membatasi karakter dengan gaya kartun karena berdasarkan studi pustaka karakter kartun lebih cocok untuk anak-anak.



**Gambar 3.1** Kumpulan gambar yang diberikan kepada anak-anak

Pilihan satu menunjukan karakter yang lucu, ceria dan menggunakan warna warna yang cerah dan memberikan kesan lebih muda dan menggunakan *style flat design*. Pilihan dua menunjukan karakter yang lucu, namun menggunakan warna dull color dan memberikan kesan dewasa dibandingkan karakter pertama dan masih



menggunakan *style flat design*. Pilihan ketiga merupakan karakter yang chubby, anak-anak, dan dilengkapi dengan detail bayangan pada karakter tersebut. Maka hasil dari wawancara tersebut didapati 11 dari 23 anak memilih karakter nomor satu yang mewakili karakter anak-anak yang lucu dan menggunakan warna yang cerah. Sedangkan 4 anak memilih karakter nomor 2 dan 8 anak lainnya memilih karakter nomor 3.

Pertanyaan ketiga mengacu pada penggunaan font yang digemari dan mudah dibaca oleh anak-anak, penulis memberikan beberapa referensi font dengan tipe dan jenis yang berbeda. pilihan satu mewakili font dengan jenis serif, pilihan dua mewakili font dengan jenis script, dan pilihan tiga mewakili font dengan pilihan sans serif. Maka didapatkan hasil 14 dari 23 anak memilih font dengan jenis script, 5 lainnya memilih font serif dan 4 anak sisanya memilih font sans serif.

AKU ANAK SOLEH  
aku anak soleh  
1234567890

1

AKU ANAK SOLEH  
aku anak soleh  
1234567890

2

AKU ANAK SOLEH  
aku anak soleh  
1234567890

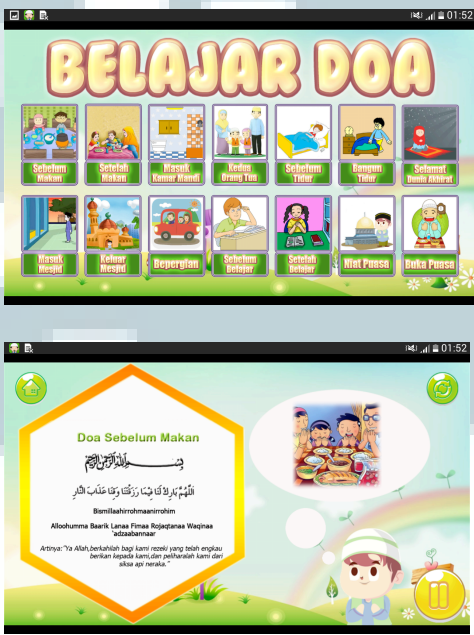
3

**Gambar 3.2** Kumpulan font yang diberikan kepada anak-anak

### 3.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting melalui tiga aplikasi serupa untuk mengetahui karakteristik visual media interaktif yang bersifat edukasi untuk anak-anak. Aplikasi pertama yaitu, “Amin Belajar Doa”, “Doa Harian”, dan “Berdoa Yuk!”.

Tabel. 3.1. Studi Eksisting

| No | Judul Aplikasi   | Screenshot  | Analisa  |
|----|------------------|---|--|
| 1. | Amin Belajar Doa |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi edukasi mengajarkan doa harian kepada anak-anak.</li> <li>- Terdapat bermacam doa harian anak. suara narrator merupakan suara anak-anak yang cadel dan kurang jelas.</li> <li>- Menggunakan teknik ilustrasi vektor</li> <li>- Warna yang digunakan adalah warna cerah dengan penggunaan warna hijau yang dominan</li> <li>- Tidak ada interaksi dengan pengguna</li> <li>- Penggunaan font san serif</li> </ul> |

|    |            |  |  |
|----|------------|--|--|
| 2. | Doa Harian |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi mengajarkan doa harian kepada anak-anak.</li> <li>- Terdapat berbagai macam doa harian anak.</li> <li>- suara narrator merupakan suara anak-anak yang cadel dan kurang jelas</li> <li>- menggunakan warna cerah</li> <li>- menggunakan teknik ilustrasi vektor</li> <li>- penerapan animasi layaknya menonton video</li> <li>- tidak ada interaksi dengan pengguna.</li> <li>- Menggunakan font jenis san serif dan script</li> <li>- Terdapat suara anak yang berdoa.</li> <li>- Strategi desain dalam aplikasi ini menerapkan <i>user</i> untuk sekedar menonton animasi dan kemudian ada suara anak yang berdoa.</li> </ul> |
|----|------------|--|--|

|    |             |   |  |
|----|-------------|---|--|
| 3. | Berdoa Yuk! |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplikasi yang mengajarkan doa kepada anak-anak.</li> <li>- Terdapat berbagai macam doa namun <i>user</i> harus mengunduh <i>full version</i> dari aplikasi agar mendapat doa yang lengkap</li> <li>- Terdapat <i>mini games</i> pada aplikasi, dan beberapa benda yang di klik kemudian muncul doa.</li> <li>- Dilengkapi suara anak berdoa</li> <li>- Menggunakan jenis font san serif</li> <li>- Menggunakan warna <i>bright color</i> dan <i>dull color</i>.</li> <li>- Teknik ilustrasi 2d vektor.</li> </ul> |
|----|-------------|---|--|

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri aplikasi edukasi anak mengenai doa harian anak muslim secara umum adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan teknik vektor dalam mengilustrasikan karakter dan juga latar.
2. Menggunakan warna-warna cerah.
3. Menggunakan bentuk bentuk dasar pada ilustrasi.

4. Rata-rata menggunakan jenis font San Serif dan Script.
5. Font yang digunakan cukup jelas dan besar.
6. Dilengkapi dengan suara anak yang berdoa sebagai pembimbing pengguna dalam berdoa.
7. Rata-rata aplikasi doa harian untuk anak hanya berupa daftar doa dan tidak memiliki unsur interaktif dengan pengguna.

UMN