



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

Anak pada usia 2-5 tahun masuk ke dalam periode peletakan struktur perilaku kompleks. Pola sikap dan perilaku yang dibentuk pada periode ini cenderung bertahan, sehingga orang tua perlu memberikan anak pendidikan dan kebiasaan yang baik agar anak dapat menjadi pribadi yang saleh. Salah satu kebiasaan yang baik adalah berdoa. Berdoa merupakan salah satu bentuk ibadah yang perlu diajarkan dan dibiasakan pada anak sejak usia dini.

Dalam wawancara pendahuluan yang dilakukan dengan Bapak Ustad H. M. Abdul Karim seorang pengajar dan pemimpin pondok pesantren Riyadlussalam, Bogor pada Minggu 8 September 2013, saat yang tepat bagi orang tua menanamkan ajaran dan kebiasaan baik pada diri anak adalah ketika anak berusia 0-7 tahun. Pelajaran mengenai doa tepat diberikan kepada anak usia 4-6 tahun. Hal ini dikarenakan perkembangan moral dan agama anak usia 4-6 tahun mencapai tingkat dapat menyebutkan doa sebelum dan sesudah kegiatan hariannya.

Membiasakan anak untuk berdoa setiap harinya sangat penting, karena doa merupakan wujud rasa syukur dan permohonan kepada sang pencipta. Doa juga bermanfaat untuk menenangkan hati dari kegelisahan dan memberikan kita kemudahan. Oleh karena itu anak perlu mengetahui bacaan doa dan berdoa setiap

hari agar setiap kegiatan yang ia lakukan selalu diberi kemudahan, dalam perlindungan dan ridho Allah SWT.

Namun kesibukan orang tua yang bekerja membuat para orang tua ini tidak memiliki banyak waktu di rumah untuk mengajarkan anaknya dan menyerahkan urusan tersebut kepada sekolah. Padahal tugas memberikan pengajaran dan kebiasaan merupakan tugas keluarga sebagai lingkungan terkecil. Doa yang dipelajari disekolah pun, jika tidak diulang di rumah akan mudah dilupa oleh anak.

Berdasarkan hal tersebut, maka timbul permasalahan bahwa keterbatasan waktu orang tua sebagai pembimbing membuat anak memerlukan media belajar yang dapat membantunya mempelajari doa harian secara mandiri. Keterbatasan anak dalam membaca pun menjadi penghambat proses belajar anak. Di usia 4-6 tahun anak masih belum lancar membaca, maka cara anak belajar di usia ini adalah mendengarkan dan mengulang. Apalagi, mereka terlahir sebagai generasi digital dimana mereka terbiasa menghabiskan waktu dengan media digital seperti televisi, komputer, tablet dan lainnya yang memberikan hiburan. Kebiasaan ini membentuk anak menjadi anak-anak yang aktif, interaktif dan *multi-tasking*. Sebagai contoh anak dapat belajar sambil menonton televisi, belajar sambil mendengarkan musik atau belajar sambil bermain. Sehingga cara belajar mendengarkan dan mengulang-ngulang saja perlu dilengkapi dengan cara belajar yang interaktif agar tidak membosankan.

Dengan demikian, penulis meneliti dan merancang sebuah media belajar interaktif yang dapat membantu anak usia 4-6 tahun untuk belajar bacaan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan hariannya secara mandiri meskipun orang tua tidak selalu bisa mendampingi di rumah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat membantu anak-anak usia 4-6 tahun untuk belajar doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan hariannya secara mandiri di rumah ?
2. Bagaimana perancangan visualisasi aplikasi yang menarik perhatian namun sederhana dan sesuai dengan perkembangan anak-anak usia 4-6 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini proyek yang akan dikerjakan adalah perancangan visualisasi media belajar interaktif doa sehari-hari sesuai kegiatan harian anak.

Target dari media belajar interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Demografis:
 - a. Anak-anak berusia 4-6 tahun
 - b. Beragama Islam

- c. Hidup dalam keluarga kelas ekonomi menengah keatas dengan orangtua yang bekerja

2. Geografis:

- a. Berdomisili di Kota Bekasi
- b. Bergaya hidup modern

3. Psikografis:

- a. Belum lancar membaca
- b. Belajar dengan menggunakan lagam/irama/suara/lisan

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Merancang media belajar yang dapat membantu anak-anak usia 4-6 tahun untuk belajar doa sehari-hari secara mandiri di rumah.
2. Merancang visualisasi media belajar interaktif yang menarik perhatian namun sederhana dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak usia 4-6 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Bagi target, tugas ini memberikan mafaat yaitu target dapat belajar dan menghafal doa sehari-hari. Sehingga target dapat mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berdoa sebelum melakukan kegiatan hariannya, target akan selalu berada dalam lindungan Allah SWT dan menjadi pribadi yang selalu bersyukur.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang mendukung pengerjaan Tugas Akhir ini maka penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data. Berikut adalah metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis:

1. Pengumpulan Data Primer

a. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian dengan cara pengamatan langsung oleh peneliti (Bungin, 2013, Hal. 143). Penulis terjun langsung ke lokasi pihak terkait untuk mendapatkan data tentang objek yang akan diteliti dalam pengerjaan Tugas Akhir. Penulis langsung melakukan observasi ke lingkungan tempat tinggal target dan beberapa sekolah TK. Penulis juga melakukan observasi ke toko-toko buku dan pusat perbelanjaan untuk mengetahui jenis-jenis media pembelajaran yang ada di pasaran.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan narasumber (Bungin, 2013, Hal. 133). Penulis melakukan wawancara kepada target menanyakan apakah target mengetahui dan hafal doa Islam sehari-hari. Selain itu, penulis juga mewawancarai narasumber yang berpengalaman dibidangnya yaitu seorang psikologi anak mengenai

metode belajar dan perkembangan moral dan agama anak-anak usia 4-6 tahun.

c. Kuisisioner

Kuisisioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengedarkan formulir yang berisi beberapa pertanyaan kepada informan untuk mendapat tanggapan secara tertulis (Bungin, 2013, Hal. 130). Kuisisioner disebar oleh penulis kepada orang tua murid untuk mengetahui apakah orang tua mengajarkan doa sehari-hari di rumah pada target di rumah. Hal ini dilakukan untuk menemukan fakta dan gagasan dari hubungan sebab akibat antara kegiatan target, kebiasaan target dan orang tuanya di rumah.

2. Pengumpulan Data Sekunder

a. Studi Literatur

Studi literatur ialah pengumpulan data yang dilakukan dengan menelaah teori-teori, pendapat-pendapat, serta pokok-pokok pikiran yang terdapat pada media cetak, khususnya buku-buku (menurut Kartono, 1988 : 171 yang dikutip oleh Sarwono, 2010 :34-35). Penulis melakukan studi literatur mengenai teori-teori yang akan mendukung dan membantu penelitian berkaitan dengan penulisan dan perancangan Tugas Akhir.

b. Dokumentasi

Dokumentasi menurut kamus besar bahasa Indonesia ialah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan atau pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan

seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain. Penulis mengumpulkan data dengan memfoto objek-objek yang berkaitan dengan anak-anak seperti mainan anak dan buku anak, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar sebagai referensi dan bahan pertimbangan dalam pembuatan ilustrasi dan perancangan media belajar yang berkaitan dengan penulisan dan pengerjaan Tugas Akhir.

c. Online

Pengumpulan data secara *online* yaitu proses mendapatkan data dari media internet. Penulis mencari dan mempelajari e-book, jurnal-jurnal ilmiah dan website resmi yang dapat di akses dan di unduh dari internet yang berkaitan dengan penulisan dan pengerjaan Tugas Akhir.

1.7. Metode Perancangan

Dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, penulis merencanakan tahap-tahap kegiatan yang akan dilaksanakan. Tahap-tahap yang dilakukan antara lain:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah observasi langsung ke lapangan untuk mengetahui apakah anak-anak usia 4-6 tahun diajari dan dibiasakan membaca bacaan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan hariannya. Kemudian, penulis melakukan wawancara kepada anak-anak usia 4-6 tahun untuk mengetahui sejauh mana mereka mengetahui doa sehari-hari. Selain wawancara kepada anak, penulis juga melakukan wawancara kepada psikolog anak untuk mengetahui gaya belajar dan pola pendekatan yang tepat. Selain itu, penulis juga menyebarkan kuisioner

kepada orang tua murid mengenai apakah mereka mengajarkan doa sehari-hari pada anaknya. Observasi juga dilakukan oleh penulis di sekolah TK dan toko buku untuk melihat media belajar yang ada dan digunakan anak-anak dalam rangka menentukan strategi kreatif apa yang cocok. Setelah itu penulis melakukan studi literatur untuk mendukung pengerjaan Tugas Akhir ini. Selain pengumpulan data primer, penulis juga melakukan pengumpulan data sekunder berupa studi visual berupa dokumentasi, studi literatur dan media *online*.

2. Analisis Data

Penulis melakukan analisis data guna untuk menemukan makna dari hubungan sebab akibat antara data-data yang diperoleh guna mengembangkan ke tahap selanjutnya yaitu *mind mapping*.

3. Mind Mapping

Setelah penulis memperoleh data dari hasil dari observasi, wawancara, kuisioner serta membaca beberapa buku dan mengakses media online sebagai literatur yang berhubungan pengerjaan Tugas Akhir, selanjutnya penulis membuat *mind mapping*. Proses ini bertujuan untuk menentukan strategi komunikasi dan konsep media belajar yang cocok untuk target yaitu anak usia 4-6 tahun.

4. Konsep Kreatif

Berdasarkan fakta yang di dapat dari data-data yang ada dan setelah melakukan proses *mind mapping* penulis menentukan konsep kreatif yang sesuai untuk target. Konsep kreatif ini meliputi strategi komunikasi, strategi media dan strategi pembelajaran. Dalam tahap ini penulis menerapkan teori-teori yang berkaitan

dengan target, media pembelajaran dan teori-teori desain yang telah dipelajari oleh penulis.

5. *Brainstroming*

Pada tahap ini penulis mencoba membuat *mind mapping* sekali lagi. Namun, pada tahap ini *mind mapping* yang di buat bertujuan untuk mengetahui konten apa saja yang akan terdapat pada media belajar dan bagai mana cara menampilkan konten tersebut secara visual maupun audio.

6. Sketsa

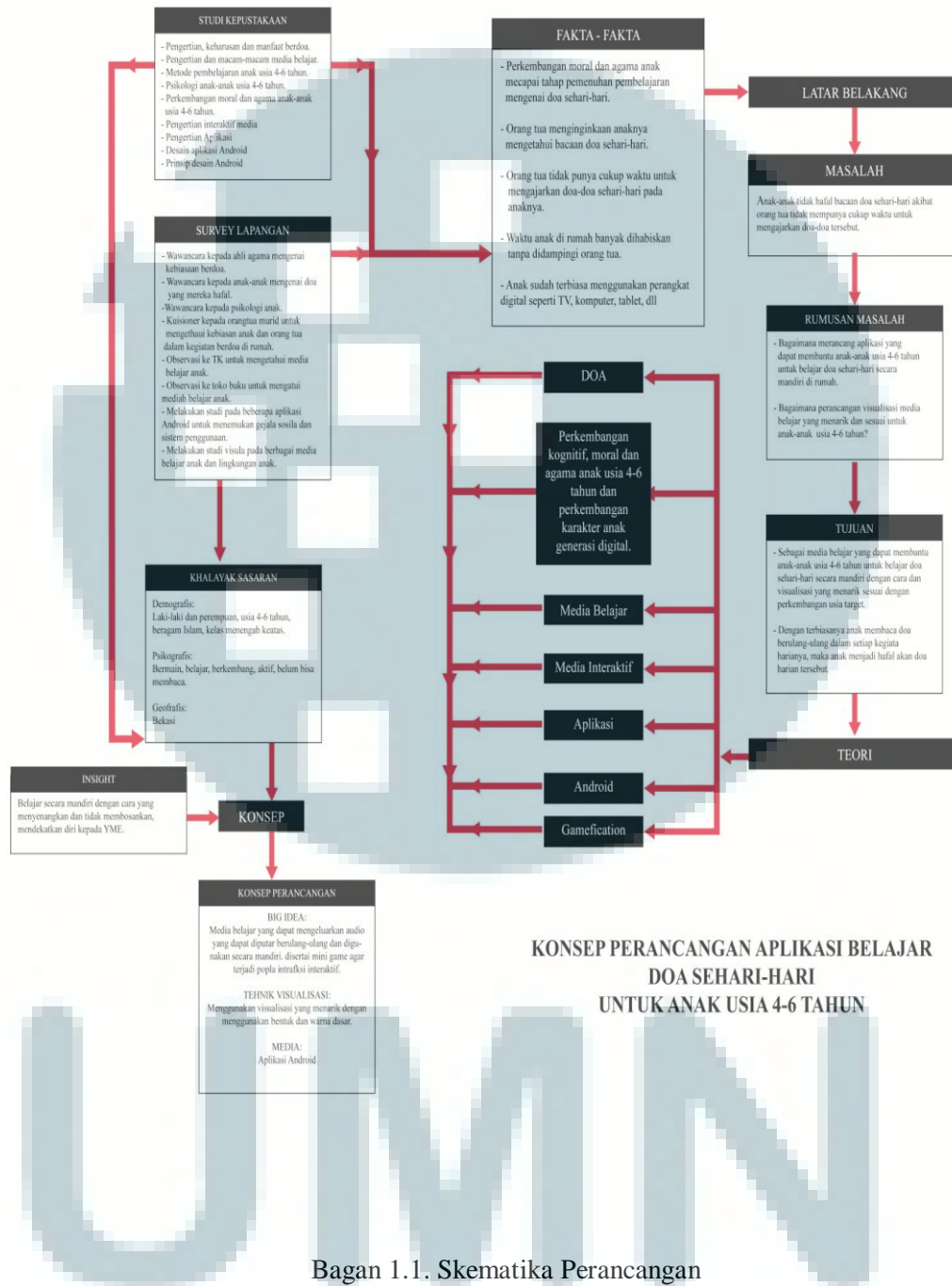
Setelah *brainstroming* dilakukan, penulis mulai membuat sketsa dan sistem yang akan digunakan pada media belajar. Sketsa dilakukan untuk meminimalisir kelasahan saat pengerjaan karya pada media utama.

7. Eksekusi

Setelah sketsa dan konten yang akan di sampaikan jelas, penulis melakukan proses eksekusi dengan memvisualisasikan dengan menggunakan program-program komputer yang dapat membantu pengerjaan antara lain *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*.

U
M
N

1.8. Skematika Perancangan



Bagan 1.1. Skematika Perancangan