



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

Dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, penulis melakukan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yang dilakukan adalah memperhatikan gejala sosial melalui observasi, wawancara dan membaca beberapa buku sebagai sumber. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena pada anak usia 4-6 tahun terkait dengan perkembangan moral dan agama. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara perkembangan moral dan agama pada anak usia 4-6 tahun dengan mengetahui pemenuhan kebutuhan moral dan agama oleh orang tua sebagai fasilitator, serta untuk mengetahui media apa yang cocok dan sesuai dengan target. Sehingga, materi yang diteliti adalah anak usia 4-6 tahun, orang tua anak usia 4-6 tahun dan media belajar yang sesuai dengan anak usia 4-6 tahun di era digital. Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, kuisioner, studi literatur, dokumentasi dan media *online*.

Perkembangan moral dan agama anak-anak di usia 4-5 tahun adalah sudah dapat mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya, meniru gerakan beribadah, mengucapkan doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu, mengenal perilaku baik atau sopan dan buruk, membiasakan diri berperilaku baik, mengucapkan salam dan membalas salam sedangkan perkembangan moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun adalah sudah dapat mengenal agama yang

dianut, membiasakan diri beribadah, memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dll), membedakan perilaku baik dan buruk, mengenal ritual dan hari besar agama, menghormati agama orang lain. Oleh karena itu orang tua perlu memenuhi kebutuhan anak dalam rangka memenuhi tingkat perkembangan moral dan agamanya dengan memfasilitasi anak dengan berbagai media belajar. Salah satunya adalah media belajar interaktif berupa aplikasi.

3.2. Observasi Kebiasaan Doa Anak

Data pertama adalah data yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan di dua tempat. Berikut adalah data yang dihasilkan dari beberapa observasi. Observasi dalam rangka meneliti anak usia 4-6 tahun pertama dilakukan di Quantum Preschool Jl. K. H Agus Salim Kota Bekasi pada tanggal 9 September 2013. Quantum Preschool merupakan TK umum. Observasi dilakukan pada siswa dari TK A (usia 4-5 tahun) sejak pukul 8.00 – 10.00 pagi dan dilanjutkan pada siswa TK B (usia 5-6 tahun) pada pukul 10.00 – 12.00 siang dan di lingkungan tempat tinggal penulis.

Penulis melihat pola kebiasaan yang dilakukan anak di Quantum Preschool. Setiap hari anak-anak melakukan baris terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam kelas. Karena 9 September jatuh pada hari Senin, maka anak-anak melakukan upacara bendera terlebih dahulu. Setelah anak masuk ke dalam kelas, sebelum memulai kegiatan anak-anak membaca doa bersama-sama dengan guru. Doa yang di baca menggunakan bahasa Inggris yang berisi rasa syukur dan terimakasih serta mohon bimbingan dalam melakukan kegiatan. Kemudian kegiatan berdoa kembali dilakukan bersama-sama sebelum anak-anak mulai

makan yang juga dilakukan dalam bahasa Inggris. Doa berisi ucapan rasa syukur atas makanan dan minuman yang tersedia. Sebeum pulang sekolah, anak-anak kembali membaca doa mengakhiri kegiatan dalam bahasa Inggris yang berisi ucapan rasa syukur karena telah membimbing dan memberikan kelancaran dalam kegiatan di hari itu.

Dalam membaca doa dengan bahasa Inggris tersebut anak di kelas TK A terdengar tidak hafal dan lancar. Sehingga pembacaan doa bersama-sama di dominasi oleh suara guru. Sedangkan pada anak di kelas TK B, pembacaan doa bersama-sama terdengar lebih lancar dan lantang. Dari hasil observasi ini, ditemukan bahwa anak-anak usia 4-6 tahun sudah dibiasakan membaca doa sebelum dan sesudah melaukan kegiatannya di sekolah. Anak-anak ini belajar doa dengan cara mendengarkan kemudian meniru ucapan guru yang membaca doa tersebut. Suasana ruang kelas dan TK pun dipenuhi dengan berbagai media belajar dengan berbagai bahan dan bentuk seperti balok-balok, bola dan boneka jari dengan warna-warna yang cerah.

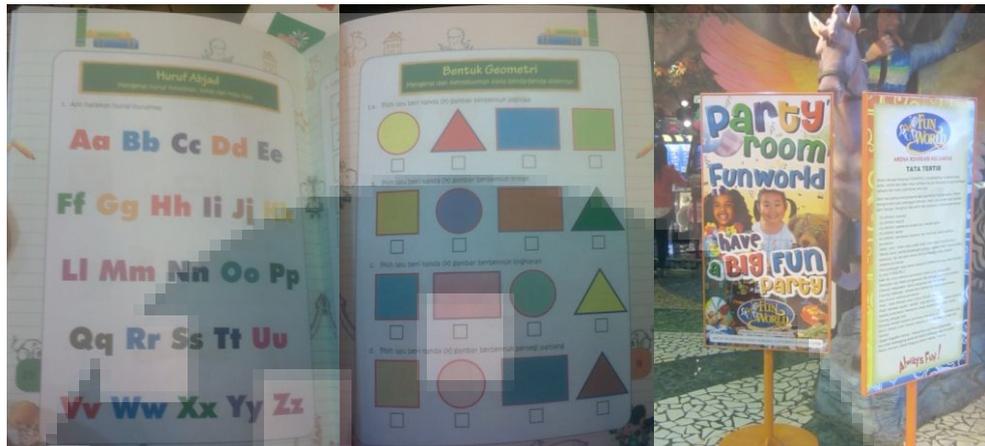
Dilingkungan tempat tinggal penulis, tepatnya komplek Bekasi Permai penulis melakukan pengamatan pada tanggal 7 September 2013. Kebetulan, didepan rumah penulis adalah lapangan yang selalu ramai dikunjungi anak-anak setiap sore hari. Pada kesempatan itu, penulis mengamati dan berbincang-bincang dengan anak-anak yang berusia 4-6 tahun. Dari hasil observasi ini, penulis mengetahui bahwa orang tua dari anak-anak tersebut bekerja dan pulang malam. Waktu mereka di rumah juga dihabiskan di rumah dengan ditemani pembantu rumah tangga.

3.3. Media Belajar Anak

Observasi kedua dilakukan di toko buku dan pusat perbelanjaan di Kota Bekasi pada hari Minggu, 13 Oktober 2013. Pada observasi kali ini, penulis mencoba mencari dan mengamati berbagai media belajar yang dapat menarik minat anak. Sejumlah tempat yang ramai dikunjungi anak usia 4-6 tahun adalah pojok stationary, rak dengan buku cerita bergambar, stand video interaktif. Observasi ini juga bertujuan untuk mengamati visual dari berbagai media belajar tersebut. Diberbagai restoran keluarga sambil menunggu pesanan mereka datang, beberapa anak tengah asyik menggunakan perangkat digital orang tuanya seperti *smart phone* dan tablet. Mereka terlihat asyik dan seru melakukan aktifitas interaktif dengan perangkat tersebut.

Dari hasil observasi ini, penulis menemukan, bahwa anak-anak cenderung tertarik dengan media belajar yang memiliki banyak gambar seperti buku cerita. Namun, media belajar yang dapat menampilkan gambar bergerak dan auditori adalah media belajar yang paling digemari. Terbukti dengan banyaknya anak yang mengantri untuk mencoba media belajar interaktif di stand-stand yang terdapat di toko buku tersebut. Selain itu, anak-anak usia 4-6 tahun masa kini nyatanya sangat tanggap teknologi. Mereka dengan lihai dapat menggunakan perangkat digital milik orang tua seperti *smartphone* dan tablet.

Penulis mendokumentasikan beberapa media belajar tersebut. Penulis memotret objek yang berhubungan dengan anak-anak dan media-media belajar yang digunakan anak-anak.



Gambar 3.1. Dokumentasi hasil observasi
(Milik pribadi, 2013)

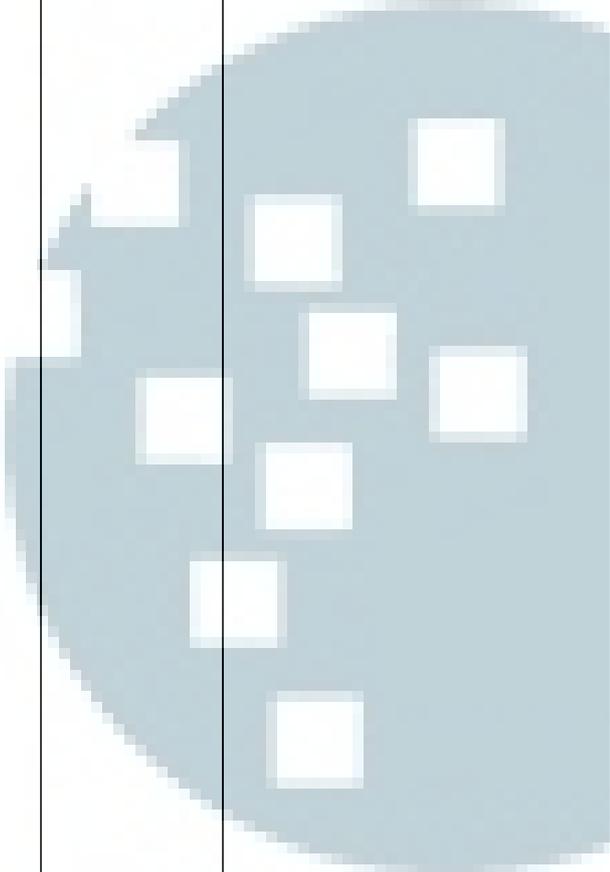
Setelah melakukan studi visual, diketahui bahwa hampir semua media belajar menggunakan warna-warna primer seperti merah, biru, kuning dan hijau. Selain itu, pemilihan *font* yang digunakan adalah jenis-jenis *Sans-serif* dan dekoratif sehingga tingkat keterbacaan sangat jelas. Bentuk-bentuk yang digunakan merupakan bentuk-bentuk dasar yang sederhana. Tidak hanya itu, penulis juga melakukan studi pada media *online*. Hasil studi media *online* ditelaah dari beberapa sumber antara lain seperti:

1. Situs resmi Android yaitu <http://developer.android.com> yang memberikan pemaparan tentang cara merancang aplikasi Android yang baik dan bagai merancang GUI yang sesuai dengan perangkat Android.
2. Situs Resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia <http://www.paudni.kemdikbud.go.id> yang memberikan pengetahuan mengenai perkembangan-perkembangan yang perlu dicapai oleh anak usia dini.

Selanjutnya penulis melakukan penelitian terhadap media belajar interaktif (aplikasi). Penelitian dilakukan dengan cara mengamati dan mempelajari beberapa aplikasi edukasi sebagai media belajar interaktif. Aplikasi yang diteliti adalah aplikasi untuk anak yang dapat di unduh secara gratis oleh pengguna Android, kemudian penulis mendata ciri-ciri visual dan cara penyampaian materi yang terdapat di dalamnya.

Tabel 3.1 Konten aplikasi edukasi

No.	Nama Aplikasi	Tampilan	Keterangan
1	Marbel Mengaji		<ul style="list-style-type: none"> • Game edukasi belajar huruf-huruf hijaiyah. • Terdapat 5 halaman di dalamnya. • Halaman belajar menampilkan huruf hijaiyah dari Alif sampai dengan Ya. • Dilengkapi <i>sound</i> dan bunyi masing-masing huruf hijaiyah. • Suara narator adalah suara anak perempuan yang sudah lancar berbicara. • Pada halaman bermain, pengguna diminta untuk mencari huruf yang serupa seperti yang ditampilkan. • Pada halaman skor, di tampilkan skor yang di peroleh pengguna. • Pada halaman informasi, di tampilakn

			<p>nama <i>developer</i> yang membuat aplikasi ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah harmonis. • Menggunakan tehnik <i>vector</i> dalam mengillustrasika karakter dan latar. • Tipografi yang digunakan <i>serif</i> dan <i>sans-serif</i>. • <i>Font</i> pada judul berukuran 36pt - 60pt. • Tombol menggunakan ikon dan tulisan yang mudah di identifikasi. • <i>Font</i> pada tombol berukuran 18pt – 21pt. • <i>Font</i> sebagai teks berukuran 18pt – 24pt. • Sedikit menggunakan tulisan. • Banyak menggunakan bentuk-bentuk dasar.
2	Marbel Buah		<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi edukasi yang mempelajari buah beserta bentuknya. • Terdapat 21 karakter buah. • Halaman belajar menampilkan model belajar lengkap dengan <i>sound</i> nama buah. • Suara narrator adalah suara anak perempuan yang sudah lancar berbicara.

			<ul style="list-style-type: none"> • Dapat di putar otomatis. • Halaman bermain, pengguna di minta menemukan gambar buah yang sama. • Pada halaman skor, di tampilkan skor yang di peroleh pengguna. • Pada halaman informasi, di tampilkan nama <i>developer</i> yang membuat aplikasi ini. • Menggunakan tehnik <i>vector</i> dalam mengilustrasikan karakter dan latar. • Warna yang digunakan di dominasi oleh warna <i>pink</i>, cenderung gelap. • Tipografi yang digunakan <i>sans-serif</i>. • <i>Font</i> pada judul berukuran 36pt - 60pt. • <i>Font</i> pada halaman judul menggunakan <i>outline</i>. • Tombol menggunakan ikon yang pada beberapa fungsi kurang mewakili, namun terdapat keterangan fungsi pada tombol tersebut sehingga dapat membantu mengidentifikasi fungsi tombol. • <i>Font</i> pada tombol berukuran 18pt – 21pt. • <i>Font</i> sebagai teks berukuran 18pt – 24pt.
--	--	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> • Sedikit menggunakan tulisan. • Ilustrasi halaman bergaya naivisme atau fantasi.
3	Dr. Panda's Restaurant		<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi <i>game</i> edukasi yang mempelajari beberapa resep masakan barat. • Terdapat 3 resep masakan. • <i>User</i> dibiarkan mengeksplor aplikasi secara bebas dan mencari tahu sendiri apa yang bisa dilakukan dengan aplikasi ini. • Tidak terdapat suara narator, hanya terdapat muski sebagai <i>back sound</i> dan beberapa <i>sound effect</i>. • Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah harmonis. • Menggunakan tehnik <i>vector</i> dalam mengilustrasika karakter dan latar. • Tipografi yang digunakan <i>sans-serif</i> dan dekoratif. • <i>Font</i> pada judul berukuran 36pt - 60pt. • <i>Font</i> pada halaman judul dan teks menggunakan <i>outline</i>. • Tombol hanya menggunakan ikon-

			<p>ikon yang mudah diidentifikasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Font</i> sebagai teks berukuran 18pt – 24pt. • Sangat sedikit menggunakan tulisan. • Penggunaan karakter hewan yang imajinatif.
4	My Healthy Little Baby		<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi <i>game</i> edukasi yang mempelajari cara menjaga kesehatan. • Terdapat 3 kegiatan yang dapat dilakukan, yaitu mencuci tangan, mandi dan menggosok gigi. • Suara narator adalah suara anak perempuan yang sudah lancar berbicara. • Menggunakan teknik <i>vector</i> dalam mengilustrasikan karakter dan latar. • Warna yang digunakan adalah warna-warna lembut yang cerah dan harmonis. • Tipografi yang digunakan <i>sans-serif</i> dan dekoratif • <i>Font</i> pada judul berukuran 36pt - 60pt. • <i>Font</i> pada halaman judul dan teks menggunakan <i>outline</i>. • <i>Font</i> sebagai teks berukuran 18pt – 24pt.

			<ul style="list-style-type: none"> • Tombol hanya menggunakan ikon-ikon yang mudah diidentifikasi. • Sedikit menggunakan tulisan. • Penggunaan karakter hewan sebagai perantara untuk melakukan simulasi kegiatan.
--	--	--	---

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri aplikasi edukasi anak-anak secara umum adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan teknik *vector* dalam mengilustrasikan latar dan karakter.
2. Gambar menggunakan warna-warna cerah harmonis.
3. Menggunakan perpaduan bentuk-bentuk dasar dan sederhana sebagai ilustrasi.
4. Menggunakan ikon-ikon yang secara intuitif dapat diidentifikasi.
5. Mengutamakan auditori atau suara narator.
6. Suara narator adalah suara anak perempuan yang usianya lebih besar dari usia target utama pengguna aplikasi ini.
7. Sedikit penggunaan tulisan.
8. *Font* yang digunakan cukup besar dan tebal.
9. *Font* yang digunakan adalah *sans-serif*.

10. Penggunaan *outline* pada *font* yang merupakan teks utama.
11. Terdapat beberapa kegiatan atau misi yang harus dilakukan oleh target.
12. Setelah target selesai melakukan misi, target memperoleh *reward* berupa pujian atau nilai yang tinggi.

3.4. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada berbagai pihak guna mengumpulkan data. Penulis melakukan wawancara kepada 60 anak di TK Quantum Preschool, wawancara kepada psikologi anak terkait dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun dan 6 orang anak usia 4-6 tahun di lingkungan perumahan Bekasi Permai.

Pada anak usia 4-6 tahun, penulis memberikan pertanyaan seputar kegiatannya sehari-hari dan doa harian apa saja yang mereka ketahui. Tujuan utama dari wawancara ini adalah untuk mengetahui sejauh apa anak mengetahui dan hafal akan doa kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, penulis mendengarkan satu persatu anak-anak usia 4-6 tahun ini membaca doa. Doa yang penulis tanyakan antara lain, doa sebelum dan bangun tidur, Doa Masuk dan Keluar Kamar Mandi, Doa Sebelum dan Sesudah Makan, Doa Keluar Rumah dan Doa Naik Kendaraan. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Presentasi doa yang dihafal anak-anak 4-6 tahun

No.	Nama Doa	Persentase
1	Doa Sebelum Tidur	20%
2	Doa Bangun Tidur	8%
3	Doa Masuk Kamar Mandi	12 %
4	Doa Keluar Kamar Mandi	8 %
5	Doa Berpakaian	0%
6	Doa Sebelum Makan	22%
7	Doa Setelah Makan	21%
8	Doa Keluar Rumah	4%
9	Doa Naik Kendaraan	4%

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa doa yang paling dihafal anak adalah Doa sebelum makan sebesar 20% dan Doa sebelum tidur sebesar 21%. Menurut hasil wawancara, hal ini terjadi karena Doa sebelum makan biasa anak dengar dan ulang bersama guru di sekolah. Sedangkan Doa sebelum tidur biasa mereka dengar dan baca beresama orang tua di rumah. Dari wawancara terhadap anak-anak tersebut, diketahui pula bahwa 52 dari 66 anak memiliki orang tua yang keduanya bekerja 14 anak sisanya memiliki salah satu orang tua yang bekerja.

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan Adriatik Ivanti, M.Psi, Psi atau yang biasa di panggil Vivi, seorang psikolog anak pada tanggal 2 Oktober 2013 di Universitas Pembangunan Jaya. Wawancara dengan psikolog ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan gaya belajar anak dan media apa yang sesuai dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun dari segala aspek tumbuh kembangnya.

Pada kesempatan tersebut beliau menyatakan bahwa anak-anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Cara belajar tersebut adalah visual, auditori dan kinestetik. Namun, gaya belajar tersebut belum dapat terlihat pada anak usia 4-6 tahun. Pada umumnya, anak usia 4-6 tahun menyukai cara belajar sambil bermain. Terutama cara belajar yang menggunakan lagam atau nyanyian seperti rekaman suara audio dan suara. Cara belajar tersebut akan lebih mudah diserap dan dicerna oleh anak-anak. Untuk itu media belajar yang tepat adalah media belajar auditori. Dalam media auditori ini, perlu diperhatikan pemilihan bahasa yang tepat. Karena perbendaharaan kata di usia 4-6 tahun belum cukup banyak. Sehingga, kalimat yang digunakan sebaiknya kalimat-kalimat yang sederhana.



Gambar 3.2. Penulis dengan Ibu Vivi
(Milik pribadi, 2013)

Dalam penyampaian materi, sebaiknya di lakukan oleh figur yang lebih tua, seperti orang tua atau kakak. Hal ini mengacu pada teori perkembangan moral bahwa anak usia 4-6 tahun segan dan patuh pada sosok yang lebih tua atau

dewasa. Mereka memerlukan figur yang dapat membimbing dan mencontohkan mana yang baik dan mana yang tidak baik. Cara penyampaian materi pun sebaiknya dengan kalimat-kalimat ajakan atau persuasi, bukan kalimat-kalimat perintah yang mendikte.

Terkait dengan pemahaman visual anak usia 4-6 tahun, Vivi menjelaskan bahwa perkembangan dan pengetahuan mereka baru memasuki tahap dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk dasar. Pemahaman yang kuat terhadap bentuk dasar ini merupakan bekal mereka untuk mempelajari bentuk huruf dalam proses belajar membaca dan menulis. Vivi juga menambahkan, bahwa anak usia 4-6 tahun masih berkembang disegala aspek tumbuh kembangnya. Sehingga, aplikasi ini sebaiknya tidak menghambat perkembangan anak yang lainnya seperti perkembangan motorik. Stimulus yang berlebihan juga dapat memberikan dampak yang buruk bagi kesehatan dan perilaku anak.

3.5. Data Kuisisioner

Data Kuisisioner diberikan kepada 60 orang tua murid TK Quantum, namun hanya 52 koresponden yang mengisi pada tanggal 9 September 2013 – 16 September 2013 dan 6 orang tua anak berusia 4-6 tahun di lingkungan Perumahan Bekasi Permai pada tanggal 21 September 2013. Berikut adalah hasil kuisisioner tersebut :

Tabel 3.3 Presentasi doa yang dihafal anak-anak 4-6 tahun

No.	Jawaban	Presentase
1	Ya, suami dan istri bekerja	79%
2	Ya, salah satu bekerja	21%
3	Tidak	0%

Dari tabel di atas diketahui, 79% dari 58 orang tua murid adalah bekerja, yaitu sebanyak 46 orang tua murid. 21% dari 58 orang tua murid salah satunya bekerja, yaitu sebanyak 12 orang tua murid dan 0% orang tua murid yang tidak bekerja, tidak ada.

Tabel 3.4 Persentase keberangkatan orang tua bekerja

No.	Jawaban	Presentase
1	Sebelum pukul 07.00 WIB	90%
2	Setelah pukul 07.00 WIB	10%

Dari tabel di atas diketahui, 90% dari 58 orang tua murid berangkat kerja sebelum pukul 07.00 WIB, yaitu sebanyak 52 orang tua murid. 10% dari 58 orang tua murid berangkat kerja di atas pukul 07.00 WIB, yaitu sebanyak 6 orang tua murid. Oleh karena itu, banyak anak-anak yang tidak sempat bertemu dengan orang tuanya di pagi hari karena orang tua berangkat kerja sebelum anaknya bangun.

Tabel 3.5 Persentase kepulangan orang tua bekerja

No.	Jawaban	Presentase
1	Sebelum pukul 19.00 WIB	21%
2	Setelah pukul 19.00 WIB	79%

Dari tabel diatas diketahui, 21% dari 58 orang tua murid pulang kerja sebelum pukul 19.00 WIB, yaitu sebanyak 12 orang tua murid. 79% dari 58 orang tua murid pulang kerja diatas pukul 19.00 WIB, yaitu sebanyak 46 orang tua murid. Oleh karena itu banyak pula anak yang menghabiskan waktu bersama orang tua di rumah setelah orang tua pulang kerja jika mereka belum tidur.

Jika dilihat dari tabel 3.3 dan 3.4 dapat dilihat bahwa waktu orang tua bertemu dengan anaknya terbatas hampir di setiap harinya. Oleh karena itu, banyak kegiatan anak seperti belajar dan bermain yang dilakukan tanpa didampingi orang tua.

Tabel 3.6 Persentase orang tua yang menginginkan anaknya mengetahui doa sehari-hari

No.	Jawaban	Presentase
1	Ya	83%
2	Biasa saja	17%
3	Tidak	0%

Dari tabel diatas diektahui, 83% dari 58 orang tua murid ingin anak-anaknya mengetahui doa sehari-hari, yaitu sebanyak 48 orang tua murid. 17% dari 58 orang tua murid menganggap biasa saja, yaitu sebanyak 10 orang tua murid dan 0% dari 58 orang tua murid tidak ingin anaknya mengetahui doa sehari-hari. Oleh karena itu, perancangan media belajar untuk membantu anak mempelajari doa sehari-hari sudah tepat.

Tabel 3.7 Persentase orang tua yang mengajarkan doa pada anaknya

No.	Jawaban	Presentase
1	Ya, mengajarkan	100%
2	Tidak	0%

Dari tabel diatas, 100% dari 58 orang tua murid mengajarkan doa kepada anak-anaknya. Artinya sedapat mungkin orang tua mengajarkan doa pada anaknya dan berusaha mengajarkan doa pada anaknya.

Tabel 3.8 Persentase doa sehari-hari yang diajarkan orang tua di rumah

No.	Jawaban	Presentase
1	Doa Sebelum Tidur	27%
2	Doa Bangun Tidur	9%
3	Doa Masuk Kamar Mandi	7%
4	Doa Keluar Kamar Mandi	4%
5	Doa Berpakaian	0%
6	Doa Sebelum Makan	30%
7	Doa Setelah Makan	16%
8	Doa Keluar Rumah	4%
9	Doa Naik Kendaraan	3%

Dari tabel di atas diketahui, 27% dari 58 orang tua murid mengajarkan Doa Sebelum Tidur, yaitu sebanyak 38 orang tua murid. 9% dari 58 orang tua murid mengajarkan Doa Bangun Tidur, yaitu sebanyak 12 orang tua murid. 7% dari 58 orang tua murid mengajarkan Doa Masuk Kamar Mandi, yaitu sebanyak 10 orang tua murid. 4% dari 58 orang tua murid mengajarkan Doa Keluar Kamar Mandi, yaitu sebanyak 6 orang tua murid. 0% dari 58 orang tua murid mengajarkan Doa Berpakaian artinya tidak ada satu orang tua murid pun yang mengajarkan Doa Berpakaian. 30% dari 58 orang tua murid mengajarkan Doa Sebelum Makan, yaitu sebanyak 42 orang tua murid. 16% dari 58 orang tua murid mengajarkan Doa Sesudah Makan, yaitu sebanyak 22 orang tua murid. 4% dari 58 orang tua murid mengajarkan Doa Keluar Rumah, yaitu sebanyak 6 orang tua murid. 3% dari 58 orang tua murid mengajarkan Doa Naik Kendaraan, yaitu sebanyak 4 orang tua murid. Oleh karena itu Doa yang paling banyak di ketahui anak adalah Doa Sebelum Makan dan Sebeum Tidur, padahal kegiatan anak sehari-hari tidak hanya makan dan tidur. Sehingga, media belajar yang memberi

tahukan anak tentang doa harian lainnya yang tidak diajarkan orang tua sudah tepat.

Tabel 3.9 Persentase cara orang tua mengajarkan doa pada anaknya

No.	Jawaban	Presentase
1	Lisan	83%
2	Tulisan	0%
3	Lisan dan tulisan	17%

Dari tabel di atas diketahui, 83% dari 58 orang tua murid mengajarkan doa dengan lisan kepada anaknya, yaitu sebanyak 48 orang tua murid. 0% dari 58 orang tua murid mengajarkan doa dengan cara tulisan kepada anaknya, artinya tidak ada orang tua yang mengajarkan dengan cara tulis dan 17% dari 58 orang tua murid mengajarkan Doa Naik Kendaraan, yaitu sebanyak 10 orang tua murid. Oleh karena itu pemilihan media auditori atau media yang mengeluarkan audio cukup tepat.

Tabel 3.10 Persentase doa sehari-hari yang sering dibaca orang tua bersama anak

No.	Jawaban	Presentase
1	Doa Sebelum Tidur	30%
2	Doa Bangun Tidur	7%
3	Doa Masuk Kamar Mandi	0%
4	Doa Keluar Kamar Mandi	0%
5	Doa Berpakaian	0%
6	Doa Sebelum Makan	37%
7	Doa Setelah Makan	20%
8	Doa Keluar Rumah	2%
9	Doa Naik Kendaraan	4%

Dari tabel di atas diketahui, 30% dari 58 orang tua murid sering membaca Doa sebelum tidur bersama dengan anak, yaitu sebanyak 28 orang tua murid. 7%

dari 58 orang tua murid sering membaca Doa Bangun Tidur bersama dengan anak, yaitu sebanyak 6 orang tua murid. 0% dari 58 orang tua murid sering membaca Doa Masuk Kamar Mandi bersama dengan anak, yaitu tidak ada. 0% dari 58 orang tua murid sering membaca Doa Keluar Kamar Mandi bersama dengan anak, yaitu tidak ada. 0% dari 58 orang tua murid sering membaca Doa Berpakaian bersama dengan anak, yaitu tidak ada. 37% dari 58 orang tua murid sering membaca Doa Sebelum Makan bersama dengan anak, yaitu sebanyak 34 orang tua murid. 20% dari 58 orang tua murid sering membaca Doa Setelah Makan bersama dengan anak, yaitu sebanyak 18 orang tua murid. 2% dari 58 orang tua murid sering membaca Doa Keluar Rumah bersama dengan anak, yaitu sebanyak 2 orang tua murid dan 4% dari 58 orang tua murid sering membaca Doa Sebelum Tidur bersama dengan anak, yaitu sebanyak 4 orang tua murid. Berdasarkan hasil kuisisioner tersebut diketahui, bahwa orang tua tidak biasa mengilang doa sehari-hari dirumah bersama dengan anak. Karena doa yang diajarkan tidak sering diulang karena waktu orang tua yang dihabiskan bersama anak terbatas maka anak perlu media belajar yang dapat digunakan berulang-ulang atau diputar berulang-ulang tanpa didampingi orang tua. Oleh karena itu perancangan media belajar yang dapat digunakan anak secara mandiri sudah tepat.

Tabel 3.11 Persentase orang tua yang menggunakan Android

No.	Jawaban	Presentase
1	Ya	83%
2	Tidak	17%

Dari tabel di atas diketahui, 83% dari 58 orang tua murid menggunakan Android, yaitu sebanyak 48 orang tua murid dan 17% dari 58 orang tua murid

yang tidak menggunakan Android, yaitu sebanyak 10 orang tua murid. Oleh karena itu perancangan media belajar interaktif yang dapat diunduh oleh pengguna Android cukup tepat.

Tabel 3.12 Persentase orang tua yang perangkat Android

No.	Jawaban	Presentase
1	<i>Smart phone</i>	69%
2	Tablet	31%

Dari tabel diatas diketahui, 74% dari 58 orang tua murid menggunakan perangkat Android berupa *smart phone*, yaitu sebanyak 33 orang tua murid dan 26% dari 58 orang tua murid menggunakan perangkat Android berupa tablet, yaitu sebanyak 15 orang tua murid. Oleh karena itu perancangan media belajar interaktif diutamakan bagi pengguna *smartphone*.

Tabel 3.13 Persentase orang tua yang mengizinkan anaknya menggunakan perangkat Android

No.	Jawaban	Presentase
1	Ya	93%
2	Tidak	7%

Dari tabel di atas diketahui, 93% dari 58 orang tua murid mengizinkan anaknya menggunakan perangkat android, yaitu sebanyak 54 orang tua murid dan 7% dari 58 orang tua murid mengizinkan anaknya menggunakan perangkat android, yaitu sebanyak 4 orang tua murid. Oleh karena itu perancangan media belajar interaktif yang dapat sudah di unduh kedalam perangkat *smartphone* atau tablet dapat digunakan oleh anak-anak atas izin orang tua.

3.6. Mind Mapping

Setelah penulis memperoleh data dari hasil dari observasi, wawancara, kuisisioner 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. Dalam proses ini, akan terdapat pembahasan yang berhubungan dengan target terkait dengan perkembangan masa awal anak-anak dan media belajar interaktif.



Gambar 3.3. Mind mapping (Milik pribadi, 2013)

Diawali dengan target yaitu anak usia 4-6 tahun yang kemudian terkait ke berbagai cabang yang berhubungan dengan perkembangan, kebiasaan dan karakteristik anak usia 4-6 sebagai generasi digital. Pada cabang perkembangan, terdapat cabang perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan moral dan agama serta perkembangan pola komunikasi berkaitan dengan generasi digital. Dari cabang perkembangan ini ditemukan kata kunci, belajar, berulang, audio, visual, aktif, interaktif.

Selanjutnya cabang yang berhubungan dengan fasilitator yaitu orang tua. Cabang orang tua menghasilkan kata kunci waktu terbatas. Dari cabang ini diketahui bahwa orang tua berusaha memfasilitasi anak dengan menyekolahkan, namun di sekolah waktu anak terbatas. Orang tua juga berusaha menyediakan media belajar untuk anak, agar anak dapat belajar secara mandiri di rumah. Terdapat pula cabang yang mendeskripsikan kebiasaan anak. Yaitu, anak menyukai dan mudah mengingat hal yang menarik dan mencolok perhatian. Dari cabang ini ditemukan kata kunci warna dasar, bentuk dasar, interaktif, media digital dan aplikasi.

Kesimpulan dari *mind mapping* ini adalah bahwa anak usia 4-6 tahun saat ini merupakan anak dengan pola komunikasi aktif interaktif yang membutuhkan media belajar mandiri, sehingga media ini dapat membantunya mengulang belajar doa sehari-hari saat berada di rumah. Media belajar tersebut berupa media belajar interaktif berupa aplikasi belajar doa sehari-hari.

3.7. Konsep Kreatif

Berdasarkan fakta yang di dapat dari data-data yang ada dan setelah melakukan proses *mind mapping* penulis menentukan konsep kreatif yaitu penulis merancang sebuah media belajar interaktif berupa aplikasi doa sehari-hari yang dapat di unduh oleh orang tua sebagai fasilitator dalam rangka memenuhi kebutuhan perkembangan moral dan agama anak.

Aplikasi ini nantinya dapat di *install* pada perangkat digital berbasis Android. Aplikasi ini memuat audio bacaan doa yang dapat di putar berulang-ulang, hal ini dilakukan karena anak usia 4-6 tahun belum lancar membaca sehingga mendengarkan secara berulang-ulang merupakan proses belajar yang tepat. Selanjutnya, aplikasi ini dilengkapi dengan permainan sederhana dengan tujuan menghibur agar anak tidak mudah bosan. Mengingat anak-anak di usia 4-6 tahun masih berkembang di segala aspek perkembangan lainnya, maka aplikasi ini tidak boleh menghambat perkembangan lainnya tersebut. Anak tetap memerlukan komunikasi dengan dunia nyata, dengan dunia luar dan mengasah kemampuan lainnya. Dengan alasan tersebut, penulis memiliki ide bahwa aplikasi ini akan mengeluarkan pengingat atau notifikasi setiap 30 menit. Pengingat yang muncul adalah bahwa anak harus berhenti dan keluar dari aplikasi ini dan aplikasi ini tidak dapat beroperasi atau anak akan keluar dari aplikasi ini setelah anak menutup notifikasi tersebut. Sistemnya seperti konsep *game over* dalam sebuah permainan. Apabila pengguna sudah *game over* maka dia tidak bisa melanjutkan permainan. Begitu pula tujuan dari notifikasi ini.