



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

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. Oleh karena itu orang tua sebaiknya memfasilitasi anak dalam pemenuhan kebutuhan perkembangannya tersebut. Salah satu usaha yang dilakukan oleh orang tua adalah menyekolahkan anaknya, sehingga anak dapat mempelajari doa hariannya di sekolah dengan cara menirukan doa yang di bacakan guru terlebih dahulu. Namun, apa bila doa yang anak pelajari disekolah dengan cara mendengarkan tidak di ulang di rumah, maka anak akan cepat lupa. Perlu diperhatikan, bahwa cara belajar anak usia 4-6 tahun adalah meniru, terutama secara lisan. Berdasarkan hal tersebut, anak memerlukan media belajar yang dapat membantunya mempelajari doa hariannya secara mandiri di rumah.

Dikarenakan anak usia 4-6 tahun belum lancar membaca, maka audio merupakan cara belajar yang paling cocok untuk mereka. Anak usia ini pun lebih mudah mengingat apa yang mereka selalu dengar berulang-ulang. Sehingga, mereka memerlukan media belajar yang dilengkapi dengan audio doa yang dapat diputar berulang-ulang. Apalagi, mereka terlahir sebagai generasi digital dimana mereka terbiasa menghabiskan waktu dengan media digital yang memberikan

hiburan. Kebiasaan ini membentuk anak menjadi anak-anak yang aktif, interaktif dan *multi-tasking* sehingga, media belajar interaktif sangat cocok.

Media belajar interaktif memadukan kombinasi teks elektronik , grafis , gambar bergerak dan suara menjadi terstruktur lingkungan komputerisasi digital yang memungkinkan anak untuk berinteraksi. Selain itu, media belajar interaktif juga memberikan simulasi yang berorientasi pada permasalahan, sehingga memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis. Oleh karena itulah media ini merupakan media terbaik. Anak dapat belajar sambil bermain sehingga anak tidak cepat bosan dan mendapat pengalaman baru dalam belajar. Salah satu media belajar interaktif adalah aplikasi yang dapat di unduh dan diinstall pada perangkat berbasis Android seperti *smartphone* dan tablet.

Interface dalam aplikasi ini juga dirancang sesuai dengan doa yang akan di tampilkan. Sebagai contoh, salah satu *interface* akan menampilkan latar kamar tidur di malam hari saat doa sebelum tidur akan muncul. Begitu pula latar ruangan lainnya yang akan di sesuaikan dengan doa yang akan muncul. Latar yang akan digunakan adalah ruangan-ruangan di dalam rumah. Hal ini dikarenakan, anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah. Ikon yang akan digunakan dalam *interface* adalah ikon yang mudah diidentifikasi oleh anak dan tidak menimbulkan kebingungan. Dari segi warna, aplikasi ini akan menggunakan warna merah, biru, kuning, hijau dan hitam dengan perpaduan bentuk-bentuk dasar seperti persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. Penggunaan bentuk-bentuk dasar ini dapat membantu mematangkan pemahan anak mengenai bentuk,

dimana pemahan ini merupakan dasar bagi anak-anak mengenal huruf dalam rangka belajar membaca.

Tipografi yang akan digunakan pada aplikasi ini adalah tipografi dari keluarga *sans-serif* dengan menggunakan warna-warna yang solid. Penggunaan *out-line* pada beberapa kata seperti judul aplikasi atau judul doa akan di gunakan untuk memberikan emphasis, ukuran dari tipografi yang digunakan juga besar-besar sehingga meningkatkan keterbacaan, karena anak usia 4-6 tahun masih belum lancar membaca. Penggunaan huruf arab tidak akan digunakan pada aplikasi ini. Hal ini dikarenakan, dalam mengenali huruf alphabet saja anak masih dalam tahap belajar, sehingga penggunaan huruf arab akan menyulitkan anak.

Selain dilengkapi dengan audio dan visual yang mendukung tema, terdapat pula permainan sederhana dalam aplikasi ini. Tujuan dari permainan ini adalah sebagai sarana hiburan, agar anak tidak mudah bosan. Permainan yang ada pada aplikasi ini adalah mencocokkan gambar. Permainan yang terdapat dalam media belajar ini bukanlah menjadi fokus utama. Fokus utama dalam media belajar ini adalah audio doa dan tampilan bacaan doa pada *interface*.

5.2. Saran

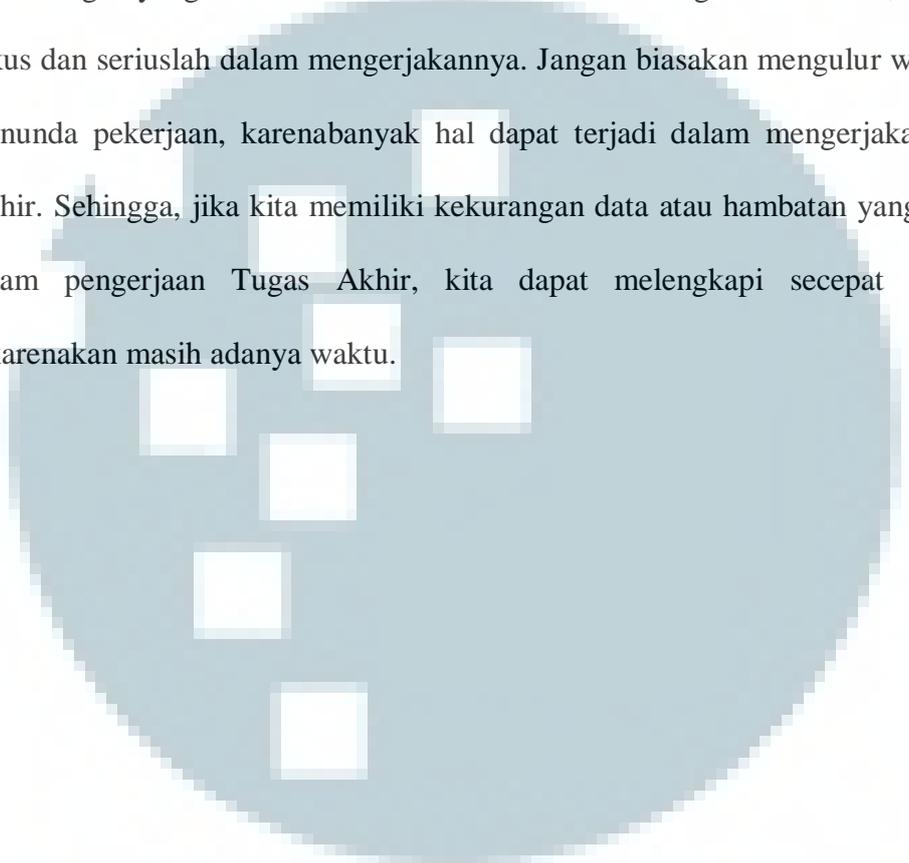
Anak usia dini adalah anak dalam rentang usia 4-6 tahun yang berkembang di segala aspek tumbuh kembangnya. Oleh karena itu, pengajaran mengenai kebiasaan yang baik akan membentuk karakter yang baik pula pada anak. Salah satu kebiasaan yang baik adalah membiasakan anak berdoa. Untuk dapat membiasakan anak berdoa, maka anak perlu belajar terlebih dahulu bacaan doa

tersebut. Diharapkan, setelah anak menegtahui dan mengahafal bacaan doa, anak dapat mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari.

Saran yang ingin penulis kepada Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara khususnya yang akan menjalani Tugas Akhir dan yang ingin merancang media belajar intarktif, dalam hal ini adalah aplikasi, sebaiknya memperhatikan betul siapa target yang akan menjadi pengguna aplikasi. Hal ini menjadi sangat penting karena, dengan memahami betul siapa targetnya, apa kebiasaanya dan bagai mana perkembangannya dapat membantu dalam menentukan tema dan *positioning* yang membedakan aplikasi kita dengan aplikasi yang lain. Tidak lupa juga untuk mempelajari kompetitor, yaitu aplikasi-aplikasi serupa. Dengan mempelajari aplikasi serupa, kita dapat mengambil hal positif pada aplikasi tersebut dan melakukan inovasi, sehingga aplikasi yang kita rancang nantinya dapat menjadi lebih baik dan berbeda.

Selain itu, Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara juga dapat membuat media belajar yang lainnya, seperti media grafis (bagan, diagram, grafik, poster, kartun, komik, dll), media proyeksi (*slide, filmstrip*), media audio, media tiga dimensi (model, boneka, dll) dan yang lainnya. Apapun jenis media belajar yang akan dibuat, tentukanlah terlebih dulu siapa targetnya, lakukan riset dan pengumpulan data terlebih dahulu, kemudia analisa lah data tersebut. Cari apa yang benar-benar dibutuhkan oleh pasar. Cocokkan masing-masig kriteria belajar dengan target. Hal ini bertujuan agar media belajar yang akan di buat nantinya dapat tepat sasaran dan dirasakan manfaatnya oleh pengguna.

Lakukanlah persiapan yang matang dan terstruktur, agar tidak banyak waktu yang terbuang sia-sia. Maksimalkanlah waktu yang ada. Tugas Akhir adalah tugas yang akan menentukan kelulusan kita sebagai mahasiswa, sehingga fokus dan seriuslah dalam mengerjakannya. Jangan biasakan mengulur waktu dan menunda pekerjaan, karena banyak hal dapat terjadi dalam mengerjakan Tugas Akhir. Sehingga, jika kita memiliki kekurangan data atau hambatan yang lainnya dalam pengerjaan Tugas Akhir, kita dapat melengkapinya secepat mungkin dikarenakan masih adanya waktu.



UMMN