

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran dibutuhkan untuk proses pembelajaran yang berlangsung antara peserta didik dan pendidik. Jika media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran semakin baik, maka efisiensi cara belajar tersebut. Pemanfaatan media yang digunakan pada teknologi sekarang ini sangat mempengaruhi semua aspek tidak terkecuali dunia pendidikan. Jadi, guru-guru sebagai pendidik diminta agar memanfaatkan media teknologi yang ada dalam penjelasan materi meskipun belum secara maksimal (Audia, A., Sugihartini, N., & Putrama, I. M, 2019).

Taman kanak-kanak memberikan pelajaran agama Islam kepada anak-anak tergolong materi yang ringan, seperti belajar membaca doa-doa harian, surat-surat pendek, serta bacaan-bacaan ayat dalam shalat. Pembelajaran tersebut di ajarkan dengan cara memberikan ceramah dari pendidik ataupun bahan materi ajar untuk dihafalkan lalu bisa sampai dipraktikkan pada hafalan ayat-ayat dalam shalat serta doa harian dalam kehidupan sehari-hari (Denni Yudhistira, 2020).

Pendidikan agama merupakan bagian penting dari tumbuh kembang anak. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan tingkat dasar, suatu pekerjaan pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, dengan memberikan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental, mempersiapkan anak untuk pendidikan lebih lanjut, melalui jalur Formal, informal dan nonformal. Dengan memberikan pendidikan sejak dini diharapkan karakter anak akan terbentuk sejak usia dini (Denni Yudhistira, 2020).

Animasi merupakan salah satu bagian dari bentuk hiburan yang berupa visualisasi gambar bergerak yang dilengkapi dengan audio maupun tidak, dan biasanya bentuk penyajiannya berupa gambar dua dimensi ataupun tiga dimensi (Ria Indriani & T.M.Johan, M.IT, 2018).

Penggunaan teknologi animasi 3 dimensi saat ini mampu menghasilkan karakter yang lebih hidup dan nyata. Di Indonesia, saat ini film-film yang dikemas dalam tayangan 3 dimensi sudah mulai populer dan banyak ditayangkan di televisi. Namun kebanyakan film yang ditayangkan merupakan film produksi dari Negara luar. Sehingga bahasa dan kebudayaan yang digunakan pun cenderung menggunakan bahasa dan kebudayaan negara asal produksi ( Made Widiatmika, dkk, 2019).

Pemanfaatan teknologi 3 dimensi di bidang pendidikan anak usia dini merupakan bentuk upaya dalam menghadirkan lingkungan virtual dalam pengenalan objek-objek tanpa adanya resiko-resiko tertentu bagi anak usia dini. Pengembangan media 3 dimensi untuk anak usia dini akan memperoleh hasil yang lebih optimal bila di kolaborasi seperti *game designer*. Saat ini sudah banyak penerapan pemanfaatan media pembelajaran dalam dunia pendidikan seperti penelitian yang dilakukan oleh Hanifa Puspitasari dan Ari Saputro, 2019 yaitu implementasi dan desain pembelajaran interaktif hafalan doa sehari-hari pada RA Al-Husna Larangan sebagai media pembelajaran dan penggunaan teknologi informasi yang efektif dan efisien untuk digunakan bagi para siswa dan siswi maupun wali murid. Dimana dalam penerapan tersebut sudah melakukan tahapan dengan baik.

RA adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang diselenggarakan oleh program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. (Suharno dan Ana Retonongsih, 2005). Salah satu RA yang dijadikan sebagai tempat penelitian dalam pembuatan Tugas Akhir ini yaitu RA Qurratul Ummahat di Jl. Inpres, Desa Mentayan, Kecamatan Bantan, Bengkalis dengan murid 36 orang dan guru 6 orang. Awalnya metode pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru atau pengajar di RA Qurratul

Ummahat adalah penyampaian materi dari guru ke murid secara manual. Apalagi, di masa pandemi sekarang, membuat mereka kurang mendapatkan bahan ajar seperti buku majalah ataupun buku tema dalam pembelajaran. Pendidik seperti guru hanya mengikuti kurikulum dari atasan lalu menyiapkan, menyampaikan serta menerapkan kepada seluruh murid di RA Qurratul Ummahat. Terkhusus lagi pada pembelajaran menghafal doa-doa harian, guru harus menuliskannya ke papan tulis, lalu menerangkan kepada muridnya. Kemudian, murid mengikuti dari penyampaian guru. Setelah itu, murid diberikan tugas untuk menghafal doa harian yang disampaikan oleh gurunya.

Terkait adanya persoalan tersebut, dapatlah sebuah gambaran pada sistem pembelajaran agar lebih menarik dan tidak jenuh dibuatkan dalam video animasi 3 dimensi. Dimana di dalam media pembelajaran animasi tersebut terdapat manusia dalam bentuk kartun. Menambahkan sedikit *dubbing* suara tambahan karakter dari gurunya sendiri, agar fasih dalam pembacaan dan mudah diikuti oleh murid yang mendengarkan, sehingga tidak salah dalam pengucapan dan ayat doa yang diterapkan. Begitu juga untuk pembelajaran yang mereka dapatkan tidak terasa bosan dan jenuh, secara materi maupun dalam penghafalan doa-doa harian.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dari latar belakang permasalahan yang ada maka dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran melalui animasi 3 dimensi pada penghafalan doa-doa harian dapat dimengerti dan tersampaikan dengan baik oleh murid di RA Qurratul Ummahat?
2. Bagaimana dampak media pembelajaran penghafalan doa harian berbasis animasi 3 dimensi di RA Qurratul Ummahat?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan permasalahan yang dibahas, antaranya sebagai berikut :

1. Aplikasi pembuat visual tampilan karakter manusia pada animasi 3 dimensi yang akan dirancang dan dibangun menggunakan aplikasi *Blender*.
2. Doa-doa harian yang akan ditampilkan dalam penghafalan doa-doa harian terdiri dari 10 doa harian pilihan yaitu doa masuk masjid, doa keluar masjid, doa naik kendaraan, doa masuk rumah, doa keluar rumah, doa mau tidur, doa kedua orang tua, doa bangun tidur, doa masuk wc, dan doa keluar wc.
3. Referensi doa yang diambil tidak terfokus rujukan dari manapun tetapi merupakan doa yang sering diterapkan di RA Quratul Ummahat dan terhadap pengaruh nilai serta kemampuan pada pemahaman anak yang dituliskan pada buku lapor anak.
4. Tambahan kuis pada media pembelajaran agar menjadi interaktif dengan soalan tentang agama islam, seperti rukun islam, rukun iman, dan tentang para-para nabi.
5. Doa-doa harian yang di masukkan bisa diambil melalui buku doa harian anak maupun dari *website google*.
6. Memberikan fitur tanda *play* untuk memulai, *back* untuk kembali, dan *next* untuk melanjutkan serta daftar-daftar hafalan doa harian yang dihafal, dengan *basic* yang disukai oleh anak-anak, arti terjemahan doa harian, serta *background* tampilan versi anak-anak.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah;

1. Mampu memberikan pemahaman dan inovasi baru terhadap metode pembelajaran animasi 3 dimensi pada hafalan doa doa harian, sehingga murid mendapatkan motivasi baru dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran animasi 3 dimensi akan diterapkan tidak hanya di TK Islami saja bahkan TK Biasa yang memiliki murid muslim.
3. Memudahkan guru di sekolah sebagai pengajar dalam menyampaikan dan memberikan pemahaman kepada murid tentang hafalan doa-doa harian dalam materi pembelajaran.

4. Meningkatkan pemahaman dalam proses belajar melalui animasi 3 dimensi dalam bentuk media pembelajaran secara interaktif seperti kartun dalam menggunakan teknologi di zaman sekarang.

Adapun manfaat dirancangnya animasi 3 dimensi yaitu, diantaranya:

1. Memudahkan siswa dalam mengulang hafalan doa harian yang sering dipelajari dan diberikan oleh guru.
2. Mampu meningkatkan dan mengetahui batas kemampuan siswa dalam menghafalan dan materi pembelajaran yang diberikan.
3. Mengurangi kenakalan anak pada saat usia dini dan membawakan kebiasaan yang baik dengan adanya media pembelajaran menghafalan doa harian dalam tampilan animasi 3 dimensi.
4. Meningkatkan semangat anak usia dini dalam penerapan pembelajaran di bidang ilmu agama.

### **1.5 Metode Penyelesaian Masalah**

Aplikasi *Blender* yang nantinya akan digunakan akan dibuat tampilan atau karakter dari gurunya. Lalu akan diberikan *dubbing* suara pelafalan doa harian sebagai pengisi suara gurunya. Ditambahkan *background* kanak-kanak yang familier mereka. Media pembelajaran yang dijalankan dalam waktu 5-6 menit. Menambahkan label teks pada media pembelajaran animasi yaitu berupa tulisan ayat kaligrafi dan arti terjemahan. Dengan menggunakan beberapa tahapan, seperti berikut :

1. Melakukan pencarian studi kasus dan wawancara narasumber.
2. Membuat perencanaan serta perancangan model animasi pada media pembelajaran doa-doa harian.
3. Membuat *storyboard* pada animasi yang akan dibuat.
4. Menggambarkan hasil dari penelitian dengan memaparkan beberapa gambaran awal hingga akhir pada media pembelajaran doa-doa harian berbasis animasi 3 dimensi.
5. Menambahkan efek suara dari seorang guru sebagai pelafalan doa-doa harian yang akan dilafalkan.