



**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF METODE UMMI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN
UNTUK USIA 4-6 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

Oleh:

Ashifa Syafana Maura

18420100072

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2024**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF METODE UMMI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN UNTUK
USIA 4-6TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Nama : Ashifa Syafana Maura

NIM : 18420100072

Jurusan : S1 Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

Tugas Akhir
PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF METODE UMMI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN UNTUK
USIA 4-6 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ashifa Syafana Maura

NIM: 18420100072

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: 06 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Setya Putri Erdiana, ST., M.Ds,

NIDN: 0721099105

II. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT

NIDN: 0706028502

Penguji:

Dr. Mochammad Arifin, SPd., M.Si., MOS

NIDN: 0705076802

 Digitally signed by Setya Putri Erdiana

 Digitally signed by Fenty Fahminnansih, ST, MMT
Date: 2024.03.14 09:02:15 +0700

 Digitally signed by Dr. Mochammad Arifin, SPd., M.Si., MOS
Date: 2024.03.15 10:07:56 +0700

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

 **KARSAM, MA., Ph.D**
2024.03.18
10:07:56 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



“Lebih percaya dan yakin pada diri sendiri pasti bisa melewati badai dan ombak apapun itu ,pasti ada hikmanya.”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



“ Saya persembahkan untuk Orang tua, Teman saya , dan orang – orang disekeliling saya”

UNIVERSITAS
Dinamika

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN DAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika ,Saya:

Nama : Ashifa Syafana Maura

Nim : 18420100072

Program Studi : SI Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF METODE UMMI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL – QUR'AN UNTUK USIA 4-6 TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

IV

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non- Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pengkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 November 2023


Ashifa Svafana Maura
Nim: 18420100072

ABSTRAK

Peneliti menemukan titik permasalahan yang pertama dan juga peneliti juga menemukan titik permasalahan yang kedua yaitu dimana kurang fokusnya anak-anak menurut salah satu guru yang peneliti wawancarai, dikarenakan suasana pembelajaran dikelas yang memiliki 20 siswa dalam satu kelompok TK Perwanida. Kurangnya kondusif tingkat belajar mengajarnya guru dengan siswa, peneliti menyarankan untuk satu kelas hanya terdapat 5-10 siswa untuk bisa menyerap pembelajaran Tujuan dari penelitian ini adalah untuk perancangan media interaktif sebagai bentuk media pembelajaran untuk usia 4-6 tahun dengan metode UMMI untuk memudahkan anak yang memiliki gaya pembelajaran visual dengan menggunakan metode UMMI untuk memudahkan anak untuk lebih fokus membacanya. Penelitian ini untuk mencetak generasi mudah untuk bisa membaca Al-qur'an dengan baik dan benar dengan makhrojnya.. Tujuan utamanya adalah untuk merancang media interaktif metode UMMI sebagai media pembelajaran Al-qur'an untuk usia 4-6 tahun. Proses Media interaktif dirancang dengan mempertimbangkan gaya visual, karakter, dan audio yang sesuai dengan karakteristik target audiens. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media interaktif efektif meningkatkan pemahaman membaca Al-qur'an dengan metode UMMI. Umpan balik positif dari kelompok sasaran mengonfirmasi keefektifan media.

Kata kunci: *Media Interaktif, Media Pembelajaran, Metode UMMI*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kita Panjatkan Kehadirat Allah. swt karena berkat taufiq dan hidayah-Nya lah peneliti dapat mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir tentang ‘‘Perancangan Buku Ilustrasi Pendidikan Karakter Sebagai Media Edukasi Mencegah Gangguan Kesehatan Mental Pada Usia 7 – 12 Tahun’’

Melalui kesempatan yang berharga ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan Tugas Akhir, terutama kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua saya yang sampai sekarang mampu membiayai saya untuk melanjutkan pendidikan hingga sarjana.
2. Kakak-kakak perempuan saya yang selalu mendukung saya.
3. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
4. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika
5. Setya Putri Erdiana, ST., M.Ds, selaku Dosen pembimbing 1, Dosen Pembimbing KP dan Dosen wali
6. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT. selaku dosen pembimbing 2
7. Dr. Mochammad Arifin, .SPD., M.Si., MOS selaku Dosen Penguji
8. Terima kasih kepada Auriel dan teman- teman lainnya yang selalu support saya.
9. Terima kasih kepada dosen-dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika yang telah memberikan banyak pembelajaran dan ilmu yang berharga.

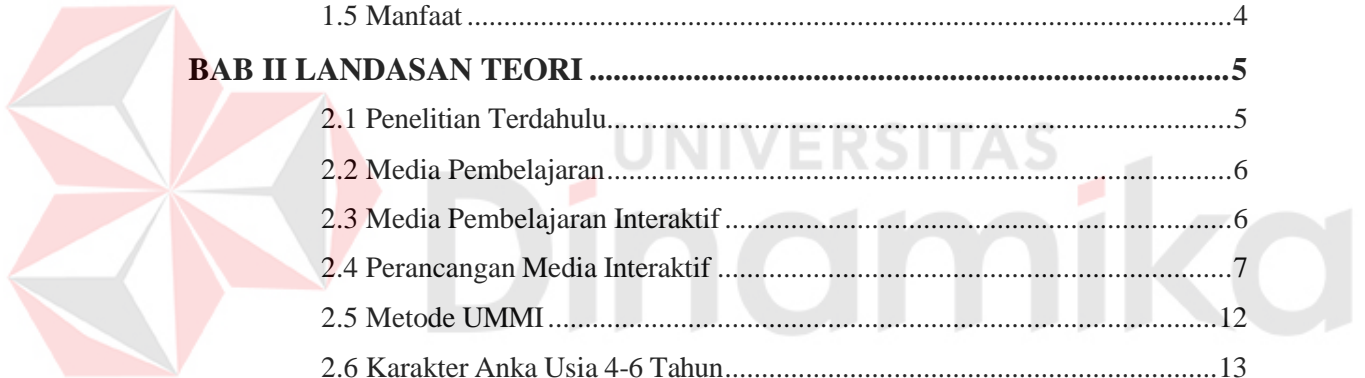
Semoga Allah SWT memberikan kemudahan dalam urusan didunia maupun di akhirat kepada kita semua.

Surabaya, 06 Februari 2024

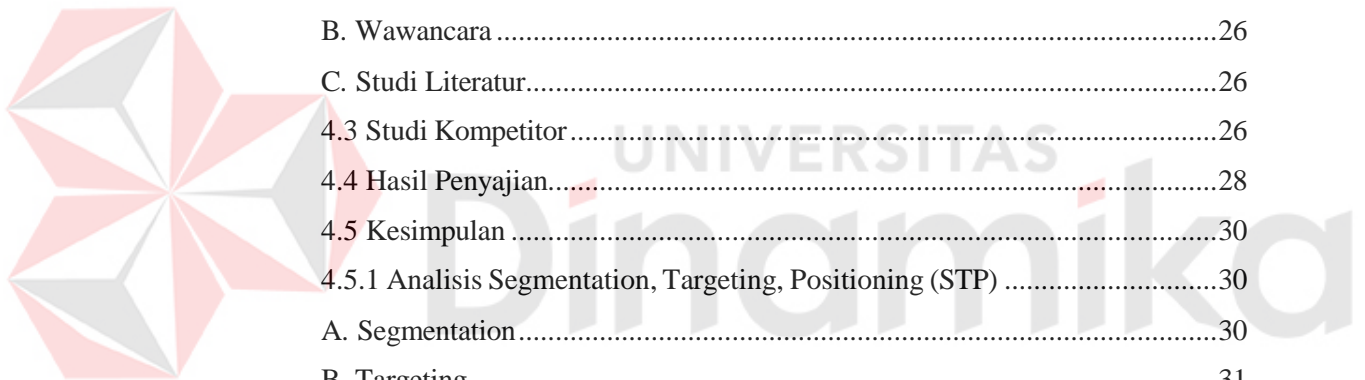
Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Media Pembelajaran.....	6
2.3 Media Pembelajaran Interaktif	6
2.4 Perancangan Media Interaktif	7
2.5 Metode UMMI	12
2.6 Karakter Anka Usia 4-6 Tahun.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Jenis Penelitian.....	14
3.2 Unit Analisis.....	14
3.3 Teknik Pengumpulan Data	14
3.3.1 Observasi.....	14
3.3.2 Wawancara.....	14
3.3.3 Dokumentasi	15
3.3.4 Studi Literatur	15
3.4 Studi Kompetitor.....	15
3.5 Teknik Analisis Data	16
3.6 Penyajian Data	16
3.7 Reduksi Data.....	16
3.8 Penarikan Kesimpulan.....	16
3.9 Analisis SWOT	15
3.10 Metode Perancangan	16



3.10.1 Emphatize.....	16
3.10.2 Define.....	17
3.10.3 Ideate.....	17
3.10.4 Prototype	18
3.10.5 Test.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	19
4.1.1 Hasil Observasi Pada Tk A.....	19
4.1.2 Wawancara.....	22
A. Kepala Sekolah	22
B. Guru.....	22
4.1.3 Studi Literatur	23
4.1.4 Dokumentasi	26
4.2 Hasil Reduksi Data.....	26
A. Observasi.....	26
B. Wawancara	26
C. Studi Literatur.....	26
4.3 Studi Kompetitor	26
4.4 Hasil Penyajian.....	28
4.5 Kesimpulan	30
4.5.1 Analisis Segmentation, Targeting, Positioning (STP)	30
A. Segmentation.....	30
B. Targeting	31
C. Positioning.....	31
4.5.2 Unique Selling Point (USP).....	31
4.5.3 Analisis SWOT	32
4.5.4 <i>Design Thinkin</i>	32
4.5.5 <i>Keyword</i>	33
4.5.6 Deskripsi Keyword.....	33
4.6 Konsep Karya.....	33
4.6.1 Konsep Perancangan Karya.....	33
4.6.2 Strategi Kreatif.....	34
4.7 Sketsa Perancangan Media Interaktif	36
4.8 Media Pendukung	43
BAB V PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47





UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mockup Buku.....	6
Gambar 2.2 Media Interaktif UMMI dan Rani	6
Gambar 2.3 Media Interaktif Slide	7
Gambar 2.4 Ilustrasi Digital.....	8
Gambar 2.65 Storyboard Multimedia	8
Gambar 2.7 Sampul Buku Cerita	10
Gambar 2.8 Cover Buku lala bermain gadget	10
Gambar 2.9 Cover buku permulaan matematika	11
Gambar 2.10 Warna	11
Gambar 2.11 Jilid UMMI dan Tajwid.....	12
Gambar 3.1 Perancangan Design thinkin.....	17
Gambar 4.1 Bu siti mengajar flashcard.....	20
Gambar 4.2 Suasana dikelas	24
Gambar 4.3 Kubus, Balok, Silinder.....	21
Gambar 4.4 Papan Hijaiyah	22
Gambar 4.5 Buku Jilid	22
Gambar 4.6 Suasana Bu Siti Mengajar	23
Gambar 4.7 Suasana Dikelas	24
Gambar 4.8 Suasana Murid bermain kubus	24
Gambar 4.9 Foto dengan Bu Siti.....	25
Gambar 4.10 Media Flashcard	25
Gambar 4.11 Buku Jilid 1-6.....	26
Gambar 4.12 Media Interaktif Kompetitor	27
Gambar 4.13 Font Typografi.....	28
Gambar 4.14 Cover Media Interaktif.....	41
Gambar 4.15 Konten ke 2 berdoa	41
Gambar 4.16 Konten materi hijaiyah.....	42
Gambar 4.17 Kuis	42
Gambar 4.18 Konten Game Flashcard	43
Gambar 4.19 Simbol Media Interaktif	43
Gambar 4.20 Desain Stiker	43
Gambar 4.21 Desain Notebook.....	44



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sketsa Perumpamaan	30
Tabel 4.2 Analisis SWOT	32
Tabel 4.3 Karakter	34
Tabel 4.4 Warna.....	35
Tabel 4.5 Elemen Bckground	36
Tabel 4.6 Storyboard.....	41



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Biodata Penulis.....	48
Lampiran 2 : Bukti Plagiasi	49
Lampiran 3 : Kartu Seminar Tugas Akhir	55
Lampiran 4 : Kartu Bimbingan	56



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah salah satu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain. Komponen tersebut yaitu , materi , evaluasi ,tujuan dan metode. keempat komponen tersebut harus dapat perhatian dari guru untuk memilih dan menentukan media,metode,strategi dan sikap yang bagaimana untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2012)). Kegiatan pembelajaran juga memperhatikan proses membaca. Membaca adalah salah satu kegiatan atau proses kognitif yang bertujuan untuk mengetahui informasi yang ada dalam tulisan ((dalman, 2013). Membaca adalah suatu kegiatan merangkai huruf menjadi satu kalimat dengan melihat dan memahami isi dari apa yang tertulis untuk menemukan sebuah informasi yang terdapat pada tulisan tersebut. Menurut Quraish Shibab Al-Qur'an secara Karfiah"bacaan yang mencapai kesempurnaan". Al-Qur'an Al- Karim berarti "bacaan yang maha sempurna dan maha mulia. Al-Qur' an adalah bacaan yang maha sempurna yang diturunkan melalui Malaikat jibril dengan menggunakan bahasa arab agar dijadikan sebagai pedoman bagi umat manusia serta sebagai petunjuk dan merupakan ibadah bagi yang menjalankannya. Al- Qur' an memiliki metode pembelajaran membaca Al- Qur'an yaitu dengan cara Qoidah Baqhdadiyah yaitu huruf tersambung yang diakhiri juz amma,Iqro yaitu secara beruntut dan bertahap dan metode Yanbu'a membaca langsung tidak mengeja cepat , tepat . Banyak sekali metode pembelajaran Al-Qur' an yang selalu berkembang dari satu metode ke metode lainnya.Dalam Bahasa Arab ,UMMI berasal dari kata "ummum dengan tambahannya "Muttakallim ."yang berarti "Ibuku". Masruri menjelaskan metode UMMI ini metode langsung, diulang – ulang dan kasih sayang yang tulus . Metode UMMI adalah metode pembelajaran dari Ustadz Masruri dan Ustadz Ahmad Yusuf konfersien pendidikan islam (KPI). Metode ini memiliki kualitas untuk ustadz ustadzah dengan pembelajarn yang mudah menyenangkan dan menyentuh hati. Pada umumnya dalam proses pendidikan anak di usia dini (4-6 tahun) lebih mengutamakan metode bermain sambil belajar akan lebih mudah anak – anak menyerap pelajaran dengan media pembelajaran. Dan pada anak usia dini 4 -6 tahun

anak memiliki karakteristik, perkembangan fisik anak yang aktif, anak mampu memahami pembicaraan orang lain, mampu mengungkapkan pikiran dan memiliki perkembangan kognitif yaitu daya pikir yang sangat pesat. Oleh karena itu Media Pembelajaran sangat cocok untuk usia dini. Media pembelajaran itu adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak didik sehingga belajar lebih fokus, menyenangkan, dan lebih cepat menangkap materi di sekolah atau dikelompok bermain.

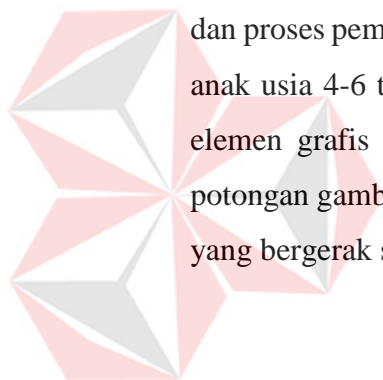
Pembelajaran di TK Perwanida yang berada di Ketintang Madya Surabaya Timur, selama proses observasi yang peneliti lakukan yaitu di TK Perwanida sendiri memiliki metode pembelajaran UMMI menggunakan jilid dan flashcard. Yang dimana flashcard dan jilid ini adalah metode belajar anak yang mudah, tetapi dengan memiliki media belajar flashcard yang memiliki jumlah banyak dan juga jilid 1-6 di metode UMMI tingkat kehilangan dan tingkat sobeknya kertas lebih mudah. Hal ini peneliti menemukan titik permasalahan yang pertama dan juga peneliti juga menemukan titik permasalahan yang kedua yaitu dimana kurang fokusnya anak-anak menurut salah satu guru yang peneliti wawancarai, dikarenakan suasana pembelajaran dikelas yang memiliki 20 siswa dalam satu kelompok TK Perwanida. Kurangnya kondusifitas tingkat belajar mengajarnya guru dengan siswa, peneliti menyarankan untuk satu kelas hanya terdapat 5-10 siswa untuk bisa menyerap pembelajaran.

Di TK Perwanida untuk lebih kondusif belajar mengajarnya guru dengan murid, yang peneliti observasi setiap siswa memiliki gaya belajar visual dan auditorik, yang dimana untuk gaya pembelajaran visual lebih banyak tingkat permasalahannya dari pada gaya belajar lainnya. Dengan demikian peneliti fokuskan gaya pembelajaran visual. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan dengan permasalahan di atas yaitu peneliti menyarankan dengan metode pembelajaran menggunakan media interaktif. Gaya pembelajaran visual dalam media interaktif yang peneliti sarankan adalah gaya pembelajaran menggunakan gambar, teks untuk dimengerti huruf hijaiyah dan ciri-cirinya. Untuk gaya pembelajaran auditorik yaitu menggunakan audio untuk dimengerti suara makhroj yang dikeluarkan. Untuk menarik perhatian siswa peneliti juga memiliki media pendukung seperti maskot. Maskot sendiri memiliki ilustrasi yang bernama UMMI dan Rani yang dimana

UMMI ini, yang peneliti ambil dari metode belajar Al- Qur'an dari kedekatan ibunya kepada anaknya, untuk karakter ibu dan anak yang bernama Rani adalah anak perempuan yang sholehah yang ingin belajar Al-Qur'an. Dengan kedekatan Ibu dan Anaknya di generasi ini lebih banyak karena komunikasi kepada anak perempuannya dan saling percaya anak kepada ibunya. Rani ini peneliti ambil dari putri perempuan yang memiliki karakteristik gembira. Oleh karena itu, di usia 4- 6 tahun peran orang tua sangat penting untuk perkembangan anak.

Dengan demikian media pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun bisa menggunakan media interaktif slide dan scroll untuk bisa menangkap ilmu yang guru berikan dan bisa lebih fokus kembali dengan materi yang sudah disiapkan.

Media interaktif slide dan scroll adalah media interaktif yang aktif bisa dislide dan bisa ditekan tombol navigasi yang ada di media interaktif tersebut. Media interaktif digolongkan sebagai media kreatif yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. (Fika Mahrizki, 2022). Dalam media interaktif khususnya anak usia 4-6 tahun, media interaktif ini memiliki elemen tombol inavigasi, teks , elemen grafis dan konten – konten lainnya. Konten adalah sebuah potongan – potongan gambar yang sudah mempunyai konsep ide yang dirangkum menjadi satu yang bergerak sehingga terlihat menjadi nyata.



1.2 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang media interaktif metode UMMI sebagai media pembelajaran Al-Qur’an untuk usia 4-6 tahun ?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk Memastikan batasan masalah tersebut biasa terfokuskan dan terarahkan maka penelitian ini memiliki 4 tahapan :

1. Konten berisi metode UMMI pra jilid
2. Media interaktif dibuat sesuai minat dan target audiens yang berusia 4-6 tahun?
3. Media interaktif menggunakan monitor, ukuran 1920X1080 dengan landscape
4. Dengan media pendukung Banner dan karakter ibu dan anak

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka Tujuan dari penelitian ini untuk merancang media interaktif metode UMMI sebagai media pembelajaran Al- Qur’an untuk usia 4-6 tahun.

1.5 Manfaat

Adapun beberapa manfaat dari pembuatan media interaktif untuk media pembelajaran UMMI untuk usia 4- 6 tahun.

1. Memudahkan anak yang memiliki gaya pembelajaran visual yang belajar dengan menggunakan metode UMMI untuk memudahkan anak untuk lebih fokus membacanya.
2. Memudahkan dan mengimplementasikan metode UMMI dalam bacaan Al-Qur andengan cepat .
3. Mencetak generasi mudah untuk bisa membaca Al-qur' an dengan baik dan benar dengan metode UMMI

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Permasalahan yang akan diteliti yaitu “ Perancangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Berbasis Iqra Untuk Pendidikan Diniyah kabupaten Bandung”. Perancang ini dirancang oleh Husna Fauziah , Nisa Eka Nastiti, Bambang melga Mei ,2022. Perancang ini menggunakan buku untuk media belajar bahas arab , menggunakan buku ilustrasi yang memiliki karakter domba dan memiliki gaya visual menggunakan brush , crayon dan spray. Dan menggunakan warna tosca dan cokelat.



Gambar 2.1 Mock Up buku

“Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Berbasis Iqra”

(Sumber : Husna, 2020)

Perbedaan dari peneliti rancang adalah menggunakan media interaktif Scroll dan Slide yang dimana memiliki karakter UMMI dan RANI untuk menjelaskan huruf hijaiyah beserta ciri – cirinya agar siswa mengingat huruf hijaiyah seperti “Ja” dengan bentuk dan petunjuk binatang Media interaktif yang peneliti rancang juga menggunakan suara agar siswa mengerti makhroj bacaan – bacaan UMMI tersebut. Dan siswa lebih bisa mengerti dan bisa menghafal bacaan hijiyah dengan baik dengan klue yang penulis rancang . Menggunakan warna yang mencerminkan warna anak – anak , dan karakter yang anak- anak sukai .

Dengan media interaktif slide dan scroll ini untuk memudahkan anak untuk melihat detail bisa menggunakan slide dan menekan tombol navigasi dan scroll.

Dengan begitu sangatlah berbeda dengan peneliti dahulu dengan visualnya peneliti dahulu menggunakan buku , dan crayon spray sedangkan untuk peneliti perancang menggunakan media interaktif karakternya menggunakan vector .



Gambar 2.2 Media Interaktif UMMI dan Rani
(Sumber:Penulis,2024)

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.”Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. (Nurrita, 2018)).

2.3 Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif digolongkan sebagai media kreatif yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi menurut Warsita (2008:36). Media interaktif yang menggunakan media interaktif berupa slide dan video yang memiliki suara cara membaca jilid yang jelas dengan metode UMMI, dan terdapat maskot ibu dan anak untuk menarik perhatian anak – anak untuk lebih cepat menangkap ilmu yang peneliti akan rancangannya.



Gambar 2. 3 Media Interaktif Slide

(Sumber : google template media interaktif Furqon Nurohma)

2.4 Perancangan Media Interaktif

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan media penyampaian pesan yang keberadaannya telah ada sejak lama. Ilustrasi mewakili penyampaian komunikasi dan pesan yang direpresentasikan pada visual. Keberadaan ilustrasi dari awal mula ditemukan hingga hari ini menjadi komunikasi rupa yang di dalamnya terdapat ide serta konsep yang bertujuan memberikan informasi dalam menciptakan komunikasi dan interaksi manusia. Ilustrasi yang berkembang di dalam seni rupa islam merupakan seni kreasi yang mengandung dan mengungkapkan unsur rupa dan estetik, yang pada satu segi mengekspresikan budaya dan pada segi lainnya mengekspresikan pandangan hidup islam di dalam ruang dan waktu. Ilustrasi dengan penggambaran figur makhluk hidup seperti manusia dan hewan dengan menghilangkan rinci pada bagian wajah, penggambaran karakter manusia menggunakan siluet dan penggambaran tokoh suci yang direpresentasikan dengan simbol seperti cahaya dan

kaligrafi, akan menimbulkan persepsi dan 4 intepretasi yang berbeda dari target baca. Hal ini tercermin dalam Gambar 2.3 tentang Ilustrasi Digital berikut ini: dan

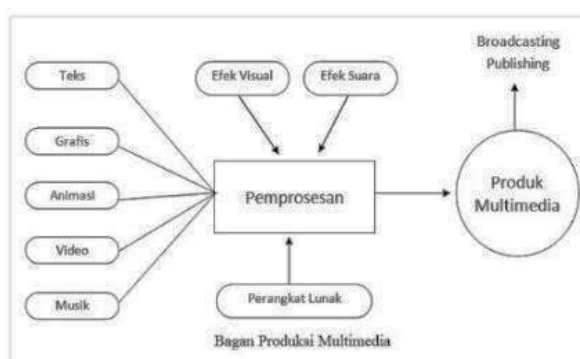


Gambar 2. 4 Ilustrasi Digital

(Sumber : pinterest , behance Mavi Kirlangic)

Storyboard

Storyboard adalah proses perancangan sebuah pembuatan karya animasi 2D/3D, karya ilustrasi, karya video , dan karya media ineraktif . Storyboard sendiri bisa menggunakan digital dan bisa juga digambar dengan menggunakan pensil . Penting sekali storyboard dibutuhkan untuk mengetahui alur cerita , konsep cerita dan karakter cerita tersebut. Storyboard untuk media interaktif sangat penting sekali karena memiliki konten – konten yang perancang mulaii dari awal hingga akhir.



Gambar 2.5 Storyboard Multimedia

(Sumber: LMS SMK YADIKA Bangi)

Tipografi

Menurut Muh Aldy Haidar Hariadi Satriadi, universitas Makassar, Tipografi yang ramah anak – anak harus memiliki beberapa prinsip, yakni legibility, clarity, visibility, dan readability. Pertama, Legibility adalah Kualitas huruf atau font yang dapat terbaca dengan jelas. Hal ditentukan oleh: kerumitan desain alfabet atau huruf, penggunaan warna & frekuensi orang saat melihat alfabet atau huruf. Contohnya Seperti pada Gambar 2. pada tulisan judulnya yang memiliki tingkat membaca anak lebih jelas, tingkat legibilitynya cukup bagus, simpel dengan jarak huruf yang pas dan warna yang kontras dengan latar belakang cover yang menarik perhatian dan memudahkan anak dalam membaca.



Gambar 2. 6 Sampul Buku Cerita “ Aku Sayang Teman (Legibility)

(Sumber : Bukabuku.com)

Kedua, Clarity adalah desain tipografi yang memiliki kemampuan alfabet atau huruf yang dapat dibaca dan dipahami oleh target yang dituju. Contohnya Seperti pada Gambar 2.5 pada tulisan judulnya yang memiliki Prinsip Tipografi Clarity sudah bagus, Jarak antar huruf, pemilihan font, pemilihan warna yang kontras dengan latar belakang sehingga memudahkan anak untuk membaca dan memahami arti dari judulnya.



Gambar 2.7 Cover buku ketika Lala bermain gadget (Clarity)

(Sumber: Mizanstore.com)

Ketiga, Visibility adalah kemampuan suatu alfabet atau huruf, kata, atau kalimat yang bisa dibaca pada jarak tertentu. Sedangkan Font yang kita pakai untuk headline pada Flyer tentunya berbeda dengan yang kita pakai buat baliho. Baliho wajib memakai fonts yang relatif besar sehingga bisa terbaca dari jarak tertentu. Contoh Seperti Gambar 2.6, yang memiliki Visibility kurang bagus, karena jarak antar hurufnya yang cukup dekat, memuat terlalu banyak tulisan dan tulisan ukurannya cukup kecil sehingga sulit dibaca dalam jarak jauh maupun dekat, anak-anak akan sulit memahami apa isi tulisan.

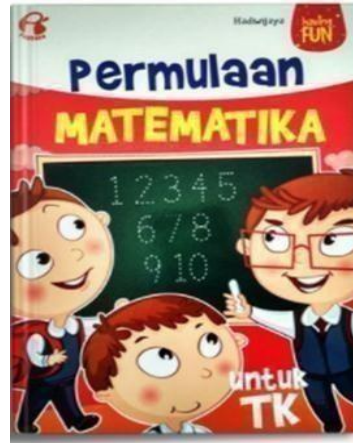


Gambar 2.8 Spanduk Taman Kanak – Kanak Al- Mu'min (Visibility)

(Sumber: Cute766.info)

Terakhir yang keempat, Readability berkaitan dengan taraf keterbacaan suatu teks. Teks mampu dikatakan readable berarti keseluruhan gampang dibaca, sedangkan perbedaannya dengan legibility adalah apabila legibility lebih membahas kejelasan karakter atau alfabet atau huruf satu persatu. Readability lebih menyeluruh suatu teks atau tulisan yang telah di susun pada suatu komposisi. Contoh Seperti Gambar 2.7, Tulisan Judul di Sampul Buku sudah memiliki Readability yang bagus, dengan jarak antar kata yang pas tidak terlalu jauh dan juga tidak terlalu dekat, penggunaan warna pada huruf judul yang cerah dan kontras dengan latar

belakangnya, dan menggunakan bentuk huruf yang unik tapi masih mudah untuk di baca cukup menarik perhatian anak-anak. Dengan adanya prinsip yang perancang ambil untuk menjadi contoh tipografi yang ramah untuk anak – anak.



Gambar 2.9 Cover buku permulaan matematika (Readability)
(Sumber : Cute766)

Warna



Gambar 2. 10 Menentukan warna diambil dari kartun- kartun 4-6 tahun
(Sumber :google.kartunanak.com)

Pada dasarnya, warna merupakan sebuah elemen yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam desain, terutama untuk desain yang ditujukan untuk anak-anak. Karena pada umumnya anak-anak lebih sensitif terhadap warna.

Sehingga, perancangan media interaktif ini akan di buat dengan menggunakan waran – warna yang diambil dari kartun yang anak – anak sukai seperti gambar diatas Coco melon

Tayo, Thomas and friends dan barney Perpaduan warna- warnakartun yang cerah ini dan juga beberapa warna Sehingga, dalam menyusun pembuatan media interaktif ini, sebagian besar akan didominasi oleh warna muda dan nyaman yang cenderung disukai oleh anak-anak seperti biru, hijau, kuning, ungu, dan banyak lagi warna lainnya. Banyaknya tipe warna yaitu warna primer : merah , biru dan kuning.

Yang akan di perjelaskan untuk karakter, dan suasana dimedia interaktif yang peneliti akan rancang. Warna skunder yaitu gabungan warnamerah dan biru, kuning dan merah , biru dankuning , dan kuning dan biru. Denganwarna yang akan menjadi bagian dari karakter dan suasana media interaktif nantinya. Untuk warna tesier yaitu gabungan warna primer dan skunder yaitu merahdan orange , kuning dan orange, biru dan hijau.

Audio Visual

Audio Visual merupakan salah satu bagian penting, yang berkaitan dengan pengembangan industri kreatif pada era 4.0, terutama film, animasi, dan televisi, serta industri lainnya yang berkaitan dengan bidang seni serta media khususnya. Musik mengalami perkembangan yang sangat pesat, mulai dari pengembangan melalui software untuk menciptakan komposisi, maupun aransemen. Musik juga memiliki fungsi menjadi salah satu faktor pendukung dalam memberikan kesan, bahasa, dan juga alat komunikasi berbentuk audio dalam film, animasi, dan televisi. Salah satu peran pentingnya adalah memberikan bahasan tentang komunikasi kepada penonton adalah membuat penonton memahami film. Oleh karena itu Audio Visual sangat penting untuk media interaktif karena untuk mendengarkan cara membaca hijaiyah satu denganhijaiyah lainnya dengan metode UMMI.

2.5 Metode UMMI

Metode UMMI adalah salah satu metode membaca Al qur'an yang hadir di Indonesia sebagaibentuk solusi untuk menuntaskan buta aksara Al-qur'an dan mencetak generasi qur 'ani . Metode UMMI merupakan metode yang mengenalkan cara membaca Al-Qur'an dengan tartil. Metode ini sudah terbukti mampu mengantarkan anak - anak untuk membaca Al-Qur'an dengan tartil. Dalam

pembelajarannya UMMI menggunakan media berupa buku jilid 1-6, jilid dewasa , buku tajwid, buku gharib , dan alat peraga . Materi yang dibahas meliputi tartil , makhrijul huruf, ilmu tajwid ,tahfidz, dan doa sehari - hari. Dalam rangka memudahkan proses belajar Al-qur'an Metode UMMI hanya menggunakan satu lagu yaitu ras dengn dua nada yaitu tinggi dan rendah maka metode ini sangat cocok untuk pemula karena masih cocok menggunakan nada yang sederhana



Gambar 2.11 Jilid 1-6 UMMI dan Tajwid

(Sumber: <https://metode-ummi.png>)

2.6 Karakteristik anak usia 4-6 tahun

Masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadian menuju dewasa. Seorang anak belum mengerti apa yang ia lakukan benar atau salah , berbahaya apa enggak dan bermanfaat atau merugikan yang terpenting anak senang dan nyaman . Oleh karena itu, sudah menjadi tugas orang tua mengarahkan ,membimbing dan mendidik anak dengan baik dan sopan . Di usia 4-6 tahun anak memiliki karakteristik yang berkembang seperti perkembangan fisik anak yang aktif , anak mampu memahami pembicaraan orang lain ,mampu mengungkapkan isi pikirannya , dan memilki perkembangan kognitif yaitu daya pikir yang pesat . Pada usia 4-6 tahun dalam mengejarkan membaca Al-qur ‘ an tidaklah mudah , karena selain memerlukan kemampuan pengetahuan seorang guru juga harus megerti metode yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran . Karena pada usia dini tingkat kebonananya juga tinggi , tingkat ketidaksabaran juga tinggi. Maka darai itu pembelajaran diusia dini harus berulang – ulang . Metode belajar membaca Al-Qur’an yaitu Iqro ,UMMI , Qiroati, Tartil dan Yanbu’a. (Juinaidi Nobisa &Usman, 2021)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data kualitatif yang merupakan informasi yang dikomunikasikan dalam bentuk frasa atau kalimat daripada angka atau statistik. (Raco, 2010). Metode ini akan digunakan untuk memecahkan masalah dan mengemban janji. Oleh karena itu, jika jenis kualitatif digunakan, temuan dari masalah dapat menjadi komponen penyelesaian yang berdasarkan pada kajian teori dan data lapangan.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah anak – anak berusia 4-6 tahun yang mempunyai metode pembelajaran dengan gaya pembelajaran visual. Unit analisis sangat penting untuk penelitian ini untuk mengetahui cara kerja media interaktif untuk usia 4-6 tahun sebagai media pembelajaran.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memecahkan masalah atau rumusan masalah :

3.3.1 Observasi

Observasi yang peneliti lakukan di TK Perwanida mengamati cara belajar anak setiap pagi. Anak diberikan materi stimulus untuk menfokuskan belajar anak. Dengan berbagai materi stimulus media pembelajaran TK Perwanida ini anak – anak bisa menjadi bagian – bagian kelompok – kelompok. Dalam 1 kelas ada 20 anak – anak di dalam kelas dari beberapa pertanyaan dari peneliti untuk guru dan anak – anak. Peneliti mencatat hasil pertanyaan tersebut untuk mengerti metode media pembelajaran yang kurang di TK Perwanida ini.

3.3.2 Wawancara

Pendahuluan adalah tahap wawancara yang paling umum dalam pengumpulan kualitatif. Setelah konfirmasi subjek dan ringkasan tanggapan, langkah

berikutnya adalah mendapatkan informasi yang diinginkan dari wawancara. (Rachmawati ,tahun 2007). Dengan hasil wawancara peneliti kurangnya media visualdi TK Perwanida maka dari itu dengan media interaktif berupa slide dan scoll untuk memudahkan anak akan lebih fokus. Dengan demikia, penulis perlu adanya wawancara beberapanarasumber seperti berikut:

1. Kepala Sekolah Tk Perwanida dengan Bu Lia untuk mendapatkan informasi mengenai metode pembelajaran apa saja untuk belajar mengaji metode UMMI yaitu dengan buku jilid dan flashcard.
2. Bu guru Mengajar Tk Perwanida dengan Bu Siti Untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana cara mengajar anak usia 4-6 tahun dengan caraapa saja supaya anak tenang mendengarkan bu guru menjelaskan.

3.3.3 Dokumentasi

Untuk pengumpulan data ,dokemntasi digunakan untuk mencatat kegiatan yang dilakukan oleh anak- anak yang berkaitan dengan media pembelajaran .Data yang dikumpulkan akan disimpan untuk memperluas cangkupan penyelidikan dan memastikan keakuratan nya. Jenis data yang dapat dikumpulkan termasuk data tertulis seperti anak – anak menggunakan seragam TK Perwanida dan memakai peci untuk laki – laki , jika perempuan menggunakan kerudung , dan untuk media belajar di TK Perwanida terdapat meja dan kursi kecil , alat stimulus ,kitab jilid UMMI dan layar lcd proyektor , dan gurunya memakai seragam batik , dengan kondisi kelas yang rapi dan bersih.

3.3.4 Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan peneliti ini dengan menggunakan jurnal , buku referensi sebagai landasan teori permasalahan. Sehingga mendapatkan solusi masalah tersebut.

3.4 Studi Kompetitor

Studi kompetitor adalah cara untuk menganalisis pesaing .Pesaing adalah alat pembelajaran tambahan yang mengajarkan metode pembelajaran bacaan Al-Qur'an dengan metode Iqra . Strategi ini dapat dilihat dengan kekurangan dan kelebihan

dalam media bisa diketahui.

3.5. Teknik Analisa Data

Noeng Muhadjir (1998: 104) mengemukakan pengertian analisis data sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.

3.6 Penyajian Data

Penyajian data secara kualitatif dalam bentuk data lapangan ,disajikan dalam format naratif yang disusun dengan cepat dan efektif untuk menyempurnakan hasil reduksi data sehingga dapat diraik kesimpulan .

3.7 Reduksi Data

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui observasi,wawancara,dan pengumpulan dokumen .Ada Kemungkinan untuk memasukkan sejumlah data relevan dan menggolongkan tahap reduksi data dengan cara yang mudah dan bertarget.

3.8 Penarikan Kesimpulan

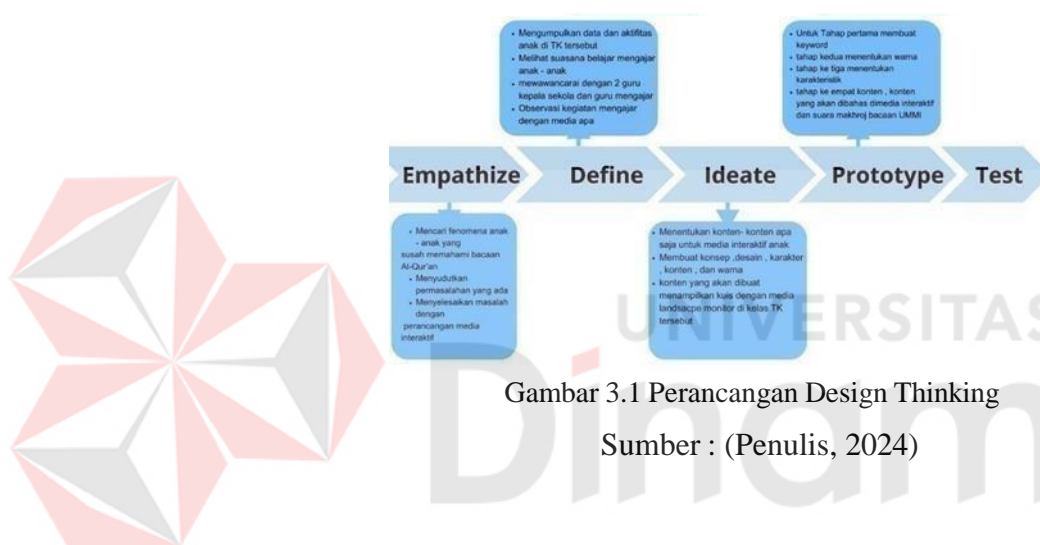
Dengan adanya tahap penarikan kesimpulan ,di mana kesimpulan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Namun ,data ini sementara atau dapat berubah jika bukti telah dikumpulkan dan diakui secara sah.

3.9 Analisis SWOT

Untuk menemukan data yang sederhana dengan analisis swot mengetahui strategi , kekuatan,kelemahan , peluang dan ancaman.

3.10 Metode Perancangan

Dalam metode ini perancang menggunakan DesignThinking metode ini merupakan metode yang bersifat komprehensif yang memiliki konsentrasi. Untuk menghasilkan solusi yang dimulai dengan memahami kebutuhan manusia dan menuju inovasi yang berkelanjutan berdasarkan pengguna. Terdapat lima tahapan di dalam metode design thinking, yaitu empathize, define, ideation, prototype, dan test. Dengan memahami lima proses tahapan tersebut di dalam proses perancangan, maka permasalahan media interaktif untuk medis pembelajaran untuk pengguna dapat terpecahkan. (Dam & Siang, 2020) .



Gambar 3.1 Perancangan Design Thinking

Sumber : (Penulis, 2024)

3.10.1 Emphatize

Tahapan yang pertama adalah Emphatize atau bisa disebut dengan memahami tentang masalah. Empati sangat penting untuk proses desain yang lebih jelas tentang masalah kurangnya fokus anak – anak didik. Metode ini untuk memahami anak – anak dalam belajar dengan melakukan observasi dan wawancara. Dengan hasil wawancara dan observasi digabungkan untuk mendapatkan solusi permasalahannya.

3.10.2 Define

Tahapan ini setelah tahapan Emphatize setelah melakukan analisis observasi dan wawancara di tahapan ini menentukan poin –poin untuk menyelesaikan masalah. Tahapan ini Define adalah perhatian yang paling penting dalam penelitian

3.10.3 Ideate

Ideate adalah tahap setelah memahami permasalahan dan menentukan poin-poin. Dengan proses ideate ini akan berfokus untuk mendapatkan ide sebagai lanjutan prototype yang akan dirancang.

3.10.4 Prototype

Prototype adalah tahapan setelah mendapatkan hasil dari ideate, kemudian dapat dilanjutkan prototype sehingga memiliki ide-ide yang telah dipaparkan dan akan direalisasikan. Tahapan ini memiliki tahapan eksperimental yang akan diuji untuk mendapatkan solusi sudah baik apa belum.

3.10.5 Test

Test adalah tahapan terakhir sebuah perancangan setelah Prototype untuk mendapatkan feedback yang akan diberikan dari pengguna ke perancang apakah sudah baik apa belum supaya bisa diperbaiki kembali.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Paragraf berikut menjelaskan data yang diperoleh dari proses pengumpulan data, yang terdiri dari observasi, wawancara, dan penelitian literatur.

Tujuan observasi yang dilakukan peneliti adalah untuk melihat secara langsung proses pembelajaran. Metode UMMI untuk usia 4-5 tahun Di Tk Perwanida Jalan Ketintang Madya, meliputi metode yang digunakan guru dalam mengajar, interaksi guru dengan murid saat pembelajaran berlangsung, tanya jawab, dan kuis.

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi Tk A

Observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 31 Oktober 2023, Terhadap siswa kelas Tk A yang sebagian besar berusia 4 tahun. Media yang digunakan untuk mengajar di Tk Perwanida adalah dengan menggunakan gambar-gambar yang ditempelkan dinding kelasnya, menggunakan balok, kubus, silinder, juga menggunakan buku jilid, buku jilid besar dan flashcard. Suasana di kelas saat ini berih dan nyaman untuk belajar terdapat gambar-gambar edukasi, dan tumpukan balok-balok stimulus untuk meningkatkan konsentrasi dan kreatifitas setiap siswa. Karena di usia 4 tahun ini setiap siswa memiliki konsentrasi yang berbeda. Pertama-tama guru mengajak siswanya untuk duduk dengan baik dan tangan diangkat untuk berdoa bersama sebelum pelajaran mengajar. Setelah selesai berdoa dilanjutkan materi yang pertemuan kemarin, yang belum selesai. Ada beberapa siswa yang lupa dengan materi kemarin jadi perlunya diulas kembali untuk mengingatkannya.

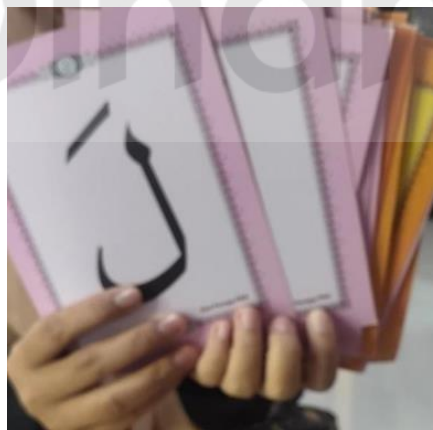
Media yang digunakan guru pada saat mengajar ini menggunakan media flashcard. Flashcard adalah media belajar menggunakan kertas yang tebal sedikit



Gambar 4.1 Bu Siti mengajar Flashcard

Sumber:(Penulis,2024)

memiliki warna – warni dan menggunakan huruf hijaiyah yang besar supaya siswa mengerti hijaiyah apa yang sedang guru jelaskan. Guru juga menyiapkan clue-clue untuk siswa siap menerima pelajaran dan siap menghafal huruf hijaiyahnya. Setelah materi diberikan oleh guru , guru memberikan tanya jawab oleh satu persatu murid yang ada dikelas. Dengan kurangnya konsetrasi siswa di umur 4 tahun disaat.



Gambar 4.2 Flashcard Tk Perwa

Sumber :(Penulis,2024)

Pembelajaran berlangsung siswa ada yang ngelamun , siswa bermain sendiri dan siswa ada yang berlari – lari.Ini Media yang diajarkan oleh Bu Siti menggunakan flashcard TK Perwanida.



Gambar 4. 3 Kubus, Balok ,Silinder Tk Perwanida
Sumber : (Penulis,2024)

Untuk di Tk Perwanida sendiri setiap pagi belajar mengajarnya menggunakan stimulus balok , kubus,ada segita dan lain – lain.

Observasi pada TK B

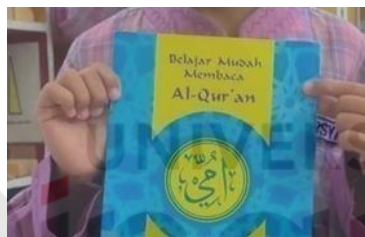
Observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 20 November 2023. Terhadap siswa kelas TK B,sekitar umur 5 tahun. Guru memulai pelajaran dengan suara yang tegas guru memberikan intruksi kepada siswanya. Untuk duduk dengan rapi dan sesuai meja yang sudah ada di depan siswa untuk memulai pembelajaran guru memberikan intruksi pada siswa untuk berdoa memulai pembelajaran berlangsung. Guru memberikan pertanyaan kepada salah satu siswanya menggunakan jilid 2 pada UMMI untuk membaca gabungan hijaiyah tersebut. Dilanjutkan denganmengulas kembali hafalan yang murid hafal. Seperti hafalan surat Al Maun dan Al-Humazah Untuk Hafalan dan jilid sendiri setiap siswa berbeda – beda. Ada yang cepat hafal adajuga yang belum hafal tapi membaca jilidnya lancar, ada juga membaca jilidnya dengan makhroj bacaan kurang pas dan ada juga yang mahroj bacaan suratnya yang pas. Media yang digunakan ada 2 yaitu jilid yang masing – masing punya setiap siswa dan papan jilid yang besar yang disediakan oleh kepala sekolah.



Gambar 4. 4 papan Hijaiyah Jilid 2

Sumber : (Penulis, 2024)

Ini salah satu media yang kedua yang ada di Tk Perwanida yaitu Papan jilid UMMI.



Gambar:4.5 Buku Jilid 3

Sumber :(Penulis,2024)

4.1.2 Wawancara

Informasi bermanfaat dari perancangan ini adalah memiliki dua sumber yaitu Bu guru mengajar dan Kepala Sekolah Tk Perwanida.

A. Kepala sekolah

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap kepala sekolah Tk Perwanida jalan Ketintang Madya. Bu Lia selaku Kepala Sekolah, Terkait belajar mengajar dan struktur pengajaran guru dengan muridnya. Cara Pertama yang dilakukan untuk mengfokuskan anak – anak itu dengan menggunakan stimulus balok merangkai balok untuk menjadi sebuah benda / mobil dan yang lainnya. Lalu menggunakan video edukasi untuk siswanya supaya bisa memperhatikan secara langsung dan supaya daya fokusnya tidak kemana – mana. Setelah itu dengan materi yaitu

pembelajaran UMMI dengan kelas yang berbeda- beda tingkat kemampuannya. Siswa melakukan murojaah yaitu dalam bahasa arab “Mengulang”. Ini adalah salah satu metode yang efektif untuk digunakan dalam menghafal. Oleh Karena itu siswa memahami cara belajar yang guru sampaikan kepada muridnya.

B. Guru Kelas

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas yang mengajar Tk Perwanida Jalan Ketintang Pada tanggal 20 November 2023. Dengan gurunya bernama Bu Siti, Terkait dengan pembelajaran yang digunakan tersebut menggunakan Flashcard dan buku jilid. Dikarenakan di umur 4-6 tahun siswa susah sekali untuk fokusnya jadi tugas tersendiri untuk Bu Siti bagaimana caranya supaya siswa lebih fokus menerima pembelajaran dengan menggunakan kuis, dan menanyakan kabar hari ini untuk memberikan semangat untuk para siswanya. Di umur 4-6 tahun memiliki daya ingat yang berbeda – beda ada yang lebih cepat daya ingatnya ada juga yang lebih lambat. Untuk siswa dengan kemampuan daya ingat yang rendah Bu Siti memiliki Metode belajar yang ajarkan untuk siswa dengan belajar UMMI adalah dengan cara diulang – ulang dan mengupamakan dengan benda- benda atau dengan binatang yang mudah diingat oleh siswanya.

4.1.3 Dokumentasi

Berikut adalah beberapa dokumentasi yang dikumpulkan oleh untuk mendapatkan data untuk mendukung penelitian:



Gambar 4.6 Suasana Bu Siti sedang mengajar menggunakan flashcard

Sumber : Penulis (2024)

Foto ini menunjukkan Bu Siti sedang mengajar menggunakan flashcard yang disediakan di Tk Perwanida dan ini suasana kelas yang ada di Tk Perwanida.



Gambar 4.7 Suasana dikelas

Sumber ; (Penulis,2024)

Foto ini menunjukkan suasana kelas ketika Bu siti Mengajar menggunakan buku jilid Tk Perwanida.



Gambar 4. 8 Suasana murid belajar menggunakan balok – kubus segitiga

Sumber : (Penulis, 2024)

Dua foto yang peneliti abadikan ini adalah dimana sesi terakhir belajar mengajar untuk foto pertama pada saat Bu Siti mengajar siswa belajar menggunakan media buku jilid yang siswa miliki, Untuk foto ke 2 yaitu Bu Siti mengajar menggunakan flashcard yang hanya guru saja yang punya.



Gambar 4. 9 Foto bersama dengan Bu Siti
(Sumber : Penulis,20



Gambar 4. 10 Media Flashcard
Sumber : (Penulis, 2024)

Dokumentasi ini peneliti abadikan langsung dilapangan, Observasi yang peneliti lakukan di Tk Perwanida Jalan Ketintang Madya, Kota Surabaya. Dalam Dokumentasi ini peneliti berinteraksi dengan Ibu Guru Mengajar dikelas untuk megetahui proses pembelajaran di Tk Perwanida dan memperhatikan ibu guru mengajarsaat menjelaskan pelajarannya.



Gambar 4. 11 Buku jilid 1-6 Metode UMMI

(Sumber:berbagibuku.me)

4.1.4 Studi Literatur

Studi Literatur digunakan dalam perancangan ini ,menjelaskan tentang huruf-huruf hijaiyah , dan gabungan huruf – huruf hijaiyah. Dalam peelitian ini, peneliti menggunakan buku jilid 1-6 Metode UMMI peneliti menggunakan buku ini sebagai referensi dalam penelitian ini.

4.2 Hasil Reduksi Data

A. Observasi

Beberapa informasi yang dapat diambil dari observasi awal seperti yang ditunjukkan oleh siswa selau diberikan intruksi kepada guru yang jelas supaya lebih fokus dalam belajar Al-qur'an dengan metode UMMI. Para siswa juga tertarik dengan flashcard yang dimana dengan menggunakan flashcard yang berwarna - warna yang cerah dan memiliki huruh hijaiyah yang besar siswa menyukainya.

Dengan mengulang – mengulang kembali pembelajaran. Untuk Observasi yang ke dua yang bisa peneliti ambil yaitu , Para siswa mendengarkan gurunya cara membaca UMMI makhrojnya yang baik dan benar . Dengan media buku jilid. Suasana saat belajar mengajar para siswa berteriak – teriak lari – lari didalam kelas. Dengan hasil Reduksi Untuk perumpamaan huruf hijiyah dengan binatang

. Anak- anak usia 4-6 tahun merupakan masa awal kanak- kanak dimana mereka sangat senang , rasa ingin tahunya tinggi dan ingin mencoba hal – hal baru . Dan dimasa ini juga anak cenderung lebih suka terhadap sesuatu yang berhubungan dengan hewan . (Ishak Samuel Bintang¹, Heru Dwi Waluyanto², dkk, 2017).

B. Wawancara

Sejumlah informasi yang sangat penting dari hasil wawancara Kepala Sekolah dan Guru kelas Tk Perwanida Jalan Ketintang Madya. Siswa Tk A dan Tk B dengan usia 4- 6 tahun bisa lebih mudahbelajarnya dengan media divisulkan. Karena siswa lebih menyukai tampilan yang berwarna- warna yang cerah dan interaktif. Media pembelajaran interaktif ini tentang belajar membaca Al – Qur’an Metode UMMI diperlukan karena siswa tertinggal dan makhrojnya masih belum benar.

C. Studi Literatur

Hasil studi literatur yang didapatkan dari jurnal ‘‘Mengatasi *Bullying* Melalui Pendidikan Karakter’’, penanggulangan yang dilakukan dalam mengatasi *bullying* adalah melalui Pendidikan Karakter yang baik dengan cara menertibkan peserta didik yang melakukan penyimpangan, termasuk tindak kekerasan dengan melakukan pengawasan dan penindakan, menerapkan prinsip-prinsip anti kekerasan, menyediakan katarsis sebagai sarana untuk mengeluarkan emosi negatif anak melalui hal yang positif, melakukan usaha pencegahan tindak kekerasan (*bullying*) di sekolah.

Jurnal artikel ‘‘Ilustrasi Buku Cerita Fabel sebagai Media Pendidikan Karakter Anak’’ memberikan pendalaman dalam menyusun cerita fabel dan fungsi buku cerita fabel sebagai penghubung harmonis antar anak dan orang tua serta sebagai wadah untuk anak meningkatkan imajinasi mereka. **Invalid source specified.**

Terakhir, buku ‘‘*Write Away*’’ memberikan pengajaran terhadap peneliti tentang penulis atau pembuatan karya salah satunya fabel. Buku ini menjelaskan bahwa fabel adalah buku cerita yang memberikan pesan moral atau mengajarkan nilai moral kepada anak agar mereka paham tentang kehidupan.

4.3 Studi Kompetitor

Media Pembelajaran tentang metode UMMI belum ada sebelumnya melalui studi kompetitor ini memiliki 2 media pembelajaran yaitu media Interaktif pembelajaran Al-Qur’an dengan metode Iqra dan mari mengenal jenis binatang.

Dengan dua media ini dipilih untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan terdapat didalamnya.

Kompetitor	Kekurangan	Kelebihan
	<p>Konten</p> <ul style="list-style-type: none"> • tidak menggunakan salam pembukaan dalam media Interaktif • menggunakan audio suara yang kurang jelas • untuk konten perslidnya tidak mengfokuskan konsepnya <p>Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • untuk tulisannya kurang mudah dibaca oleh anak - anak • elemen visualnya tidak rapi 	<ul style="list-style-type: none"> • menggunakan slide dan scroll • menggunakan konten mengulang dan adanya kuis • waktu penayangan media ini 5 menit Tulisannya standar <ul style="list-style-type: none"> • gaya penampilannya vector • menggunakan warna yang soft • menggunakan konten mengulang dan adanya kuis • waktu penayangan media ini 5 menit
	<p>Konten</p> <ul style="list-style-type: none"> • tidak menggunakan salam pembukaan dalam media interaktif <p>Visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • menggunakan slide dan scroll • menggunakan konten mengulang dan adanya kuis • waktu penayangan media ini 5 menit Tulisannya standar <ul style="list-style-type: none"> • gaya penampilannya adobe painting dan vector • menggunakan warna yang cerah terlihat lebih nyata • menggunakan konten mengulang dan adanya kuis • waktu penayangan media ini 5 menit

Gambar 4.12 Media Interaktif 2 kompetitor

(Sumber : Penulis 2024)

4.4 Hasil Penyajian

Data dapat disajikan dari hasil reduksi data yang telah dicantumkan sebagai observasi ,wawancara,dan dokumentasi maka bahwa :

Dari Segi konten :

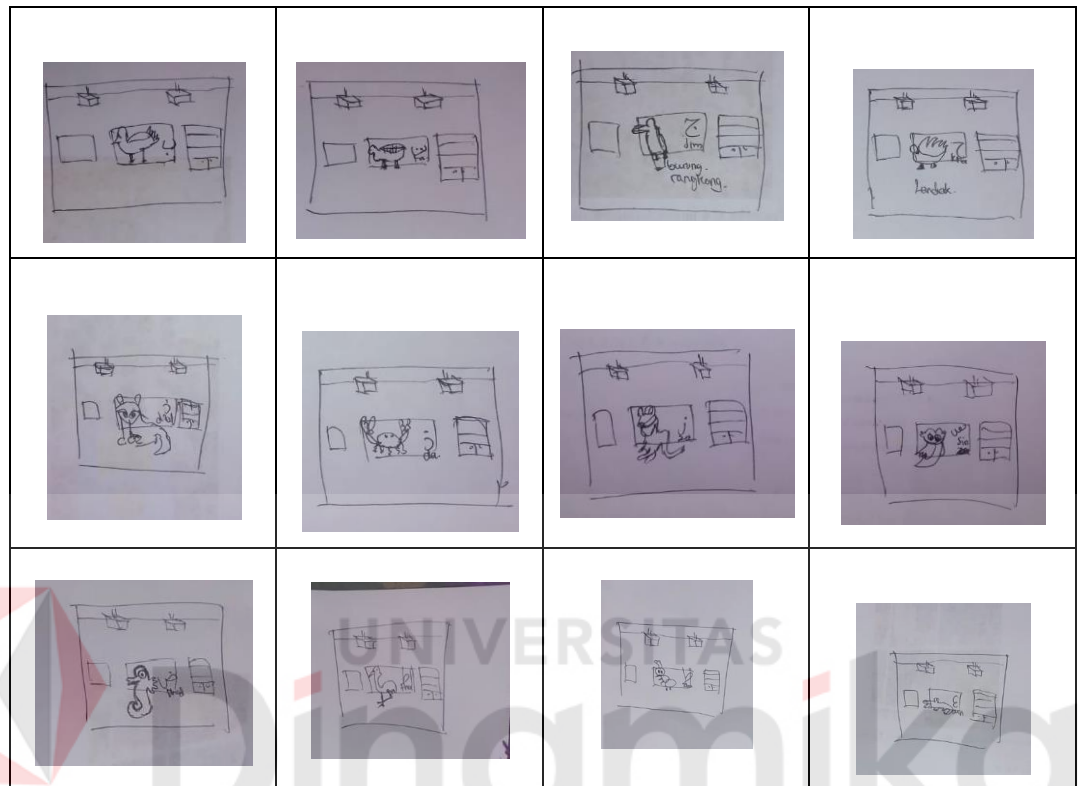
- Terdapat kuis
- Mengulang kembali
- Menggunakan salam pembukaan yang ceria dan tegas
(menanyakan kabar hari ini)
- Berdoa terlebih dahulu
- Menggunakan audio ceria Dari segi Visual :
- Duduk yang manis
- Warna – warni yang cerah tapi tegas
- Menggunakan Hijaiyah yang besar
- Menggunakan clue – clue binatang
- Untuk yang membawa flashcard hanya guru saja

Dari hasil Kompetitor yang memiliki konten kurang dan untuk visualisasi konten kami menggunakan petunjuk/perumpamaan bentuk hewan supaya anak mengingat huruf hijaiyah tersebut , adanya pengulangan konten dan adanya kuis.

Dari segi Penjelasan petunjuk/perumpamaan hewan dengan hijaiyah

- Alif seperti Ular (Memiliki bentuk seperti ular)
- Ba seperti Bebek (Memiliki bentuk seperti bebek)
- Ta seperti Kura- kura (Memiliki bentuk seperti kura- kura)
- Tsa seperti Unta (Memiliki bentuk seperti unta)
- Jim seperti Burung Rangkong(Memiliki bentuk paruhseperti Burung rangkong)
- Kha seperti Landak (Memiliki bentuk seperti landak)
- Kho seperti Siput (Memiliki bentuk seperti siput)
- Da seperti Kepiting (Memiliki bentuk seperti kepiting)
- Dzal seperti Ruba (Memiliki bentuk seperti ruba)
- Ra' seperti Lumba- lumba (Memiliki bentuk lumba- lumba)
- Za seperti Kangguru (Memiliki bentuk seperti kangguru)
- Sin seperti Burung Hantu (Memiliki bentuk seperti Burung Hantu)
- Syin seperti tupai (Memiliki bentuk seperti tupai)
- Shad seperti tupai (Memiliki bentuk seperti tupai)
- Dhad seperti kuda laut (Memiliki bentuk seperti kuda laut)
- Tha seperti Flaminggo (Memiliki bentuk seperti flaminggo)
- Zha seperti Semut (Memiliki bentuk seperti semut)
- Ain seperti Buaya(Memiliki bentuk seperti buaya)
- Ghain seperti Burung Pelikan (Memiliki bentuk seperti burung pelikan)
- Fa seperti Cumi-cumi (Memiliki bentuk seperti cumi-cumi)
- Qof seperti ubur-ubur (Memiliki bentuk seperti ubur-ubur)
- Kaf seperti rusa (Memiliki bentuk seperti rusa)
- Lam seperti jerapah (Memiliki bentuk seperti jerapah)
- Mim seperti kuda laut (Memiliki bentuk seperti Kuda laut)
- Nun seperti Trenggiling (Memiliki bentuk seperti Trenggiling)
- Waw seperti Gajah (Memiliki bentuk seperti Gajah)
- Ha seperti laba- laba (Memiliki bentuk seperti laba-laba)

- Lam alif seperti Zebra (Memiliki bentuk seperti Zebra)
- Hamzah seperti iguana (Memiliki bentuk seperti iguana)
- Ya seperti kucing (Memiliki bentuk seperti kucing)



Tabel: 4.1 Sketsa Perumpamaan hijaiyah dan bentuk hewan

Sumber : (Penulis, 2024)

4.5 Kesimpulan

Peneliti telah melakukan berbagai analisis data ,mulai dari pengurangan data,pengamatan data ,hingga penyampaian data yang dikumpulkan. Kemudian dari beberapa tahapanini dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu dibuatkan media interaktif untuk usia 4-6 tahun, untuk membantu belajar mengajar Al-Qur'an Metode UMMI.

4.5.1 Konsep dan Keyword

Dalam menyusun konsep dan keyword tahap pertama yang peneliti lakukan adalah menganalisis STP, USP dan SWOT agar memudahkan dalam menemukan konsep serta keyword sebagai tahapan untuk penyelesaian karya.

A. *Segmentation*

1. Geografis

- a. Negara : Indonesia
- b. Teritorial : Jawa Timur
- c. Distrik : Surabaya
- d. Kepadatan Populasi : Kota besar

2. Demografis

- a. Usia : 4-6 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki, Perempuan
- c. Pendidikan : Sekolah Dasar
- d. Ekonomi : Kalangan Menengah

B. *Targeting*

Target audience 4-6 tahun digunakan untuk targeting. Target audience ini memiliki ciri-ciri berikut: banyak menggali informasi pengetahuan, banyak eksplorasi, daya tangkapnya juga cukup banyak.

C. *Positioning*

Perancangan media interaktif pembelajaran Al-Qur'an ini bertujuan untuk media pembelajaran anak – anak usia 4-6 tahun dengan mengenalkan huruf hijaiyah dan klue-kluenya dengan makhrojnya. Bertujuan untuk mencetak generasi Al- Qur'an sejak dini.

4.5.2 *Unique Selling Point (USP)*

Keunikan yang terdapat dalam media pembelajaran metode UMMI yang dirancang dalam Tugas Akhir ini bisa dilihat dari segi media interaktifnya berupa slide dan scroll yang memiliki karakter ibu dan anak, dengan warna yang dipilih oleh anak-anak dan suara makhroj setiap beberapa bacaan jilid UMMI.

4.5.3 Analisis SWOT

Tabel 4.2 Analisis SWOT

Faktor Internal (S-W) Faktor Internal (O-T)	Strengths <ul style="list-style-type: none"> Anak usia 4-6 Tahun yang berminat belajar membaca Al-Qur 'an dengan metode UMMI 	Weaknesses <ul style="list-style-type: none"> Anak - anak tidak paham jika diajarkan sekali
	Opportunities <ul style="list-style-type: none"> Menampilkan visual warna - warni agar anak - anak tertarik , menggunakan audio yang jelas , menampilkan hijaiyah yang besar agar terlihat jelas 	Strategi S-O <ul style="list-style-type: none"> Merancang media interaktif pembelajaran metode UMMI untuk usia 4-6 tahun yang memiliki warna- warna ceria, menampilkan hijaiyah yang besar dan suara bacaan tersebut
Threats <ul style="list-style-type: none"> Anak usia 4-6 tahun tidak disarankan untuk melihat gadget terus menerus jadi harus ada batasan 	Strategi S-T <ul style="list-style-type: none"> Membuat karakter yang disukai oleh anak usia 4-6 tahun 	Strategi W-T <ul style="list-style-type: none"> Anak usia 4-6 tahun media interaktif yang berwarna - warni dengan suara bacaan yang jelas
<ul style="list-style-type: none"> Merancang media interaktif berbasis komputer dengan metode pembelajaran Al-Qur'an Metode UMMI dengan karakteristik dan warna - warna yang diminati oleh anak usia 4-6 tahun 		

4.5.4 Penerapan Design Thinking

Emphatize : Masalah terdapat pada anak – anak umur 4-6 tahun di TK perwanida tingkat awal adalah media pembelajaran berupa flash card, sering hilang dan sobek dan kurangnya fokus anak- anak ketika proses pembelajaran berlangsung. Untuk penyelesaiannya perancang menggunakan media interaktif yang bisa diakses untuk anak – anak dengan menggunakan visualisasi yang anak – anak sukai.

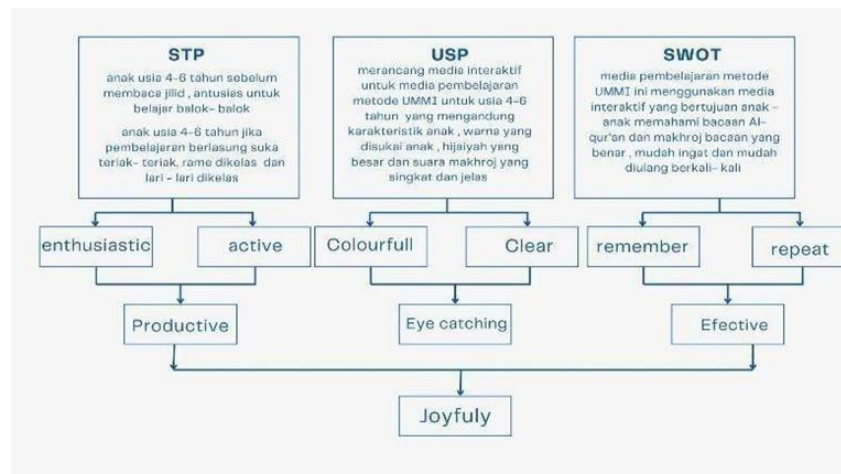
Define : Mengumpulkan data, dan observasi di TK Perwanida , melihat situasi kelas, mewawancara 2 narasumber yaitu Ibu Siti selaku pengajar dan Ibu kepala sekolah untuk mengetahui proses pengajaran dan metode pembelajaran apa saja yang ada di TK Perwanida.

Ideate : Menentukan konten – konten apa saja yang menarik untuk anak – anak, menentukan keyword warna untuk diimplementasikan di media interaktif yang perancang akan rancang

Prototype: Menentukan keyword, warna dan konten- konten

4.5.5 Keyword

Tabel 4.3 *Keyword*



4.5.6 Deskripsi *Keyword*

Berdasarkan data yang diolah melalui analisa SWOT,STP,dan USP , peneliti telah menemukan keywordnya adalah “Joyfulty”. Yang memiliki tujuan untuk mempermudah merancang media interaktif media pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun. Yang diharapkan konsep dan media interaktifnya bisa diterima oleh masyarakat pada umumnya.

4.6 Konsep Karya

4.6.1 Konsep Perancangan Karya

Perancang memiliki tujuan untuk mempermudah anak – anak usia 4-6 tahun belajar membaca Al-Qur ‘an dengan metode UMMI ini dengan media interaktif ,dan untuk mencetak hafid dan hafidzah dalam belajar Al- Qur’an dengan cepat lancar dengan metode UMMI .

4.6.2 Strategi Kreatif

Perancangan “Media Interaktif” sebagai media pembelajaran usia 4-6 tahun

1. Konsep: situasi belajar di kelas
2. Judul : Mengenali bacaan Al-Qur’ an pra jilid hingga jilid 1
Metode UMMI
3. Tema : Ceria , Aktif
4. Durasi : 6 Menit

5. Format Ukuran : 1920X1080

2. Ilustrasi

Perancang memberikan karakter untuk memudahkan visual pada media interaktif yang perancang akan rancang dengan menggunakan karakter ustadzah ini berperan sebagai UMMI dan Untuk yang anak perempuan ini sebagai Rani dalam karakter tersebut. Dengan karakter ini bertujuan untuk menunjang media interaktif yang perancang buat lebih aktif karena ada Ustadzah /UMMI sebagai pengajar memberikan materi kepada siswanya . Karakter UMMI ini perancang ambil dari Kata UMMI atau bisa disebut juga dengan ustadzah dan Rani perancang ambil dari kata anak perempuan yang ceria,gembira sholehah ini .

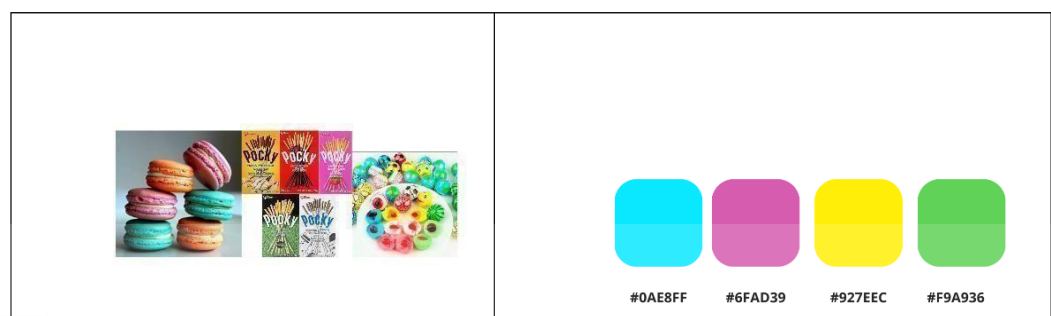


Tabel 4.4 Karakter

3. Warna

Perancang memilih warna dengan moodbord jajan nan anak kecil seperti : macarons, jajanan stik dan jajanan permen berbentuk bola mata, jajanan yang anak-anak sukai dan karena memiliki warna- warna yang cerah dan sesuai dengan karakteristik warna anak yang yang disukai dan juga sesuai dengan keyword “Joyfull”. Warna yang terpilih adalah warna pink, kuning muda, hijau dan biru muda.

Karakter



Tabel 4.5 warna

4. Tipografi

Tipografi ini perancang pilih yang cocok untuk perancangan media interaktif akan menampilkan jenis huruf “sans serif” khususnya dengan typeface “Poppins extra bold” yang memiliki karakteristik mudah dibaca ,dengan akan menampilkan jenis huruf “sans serif “ khususnya dengan typeface “Motley forces” yang memiliki karakteristik mudah dibaca dari jarak jauh dan tegas. Dan juga menggunakan font hijaiyah dari typeface “Adobe arabic bold” yang menampilkan hurug hijaiyah tebal dan mudah dibaca.

Yuk kenali hijaiyah
poppins extra bold
Yuk kenali hijaiyah
moetley force reguler

ض ص ف غ ع خ ح م ن ت ا ل ب ي س ش

Adobe Arabic

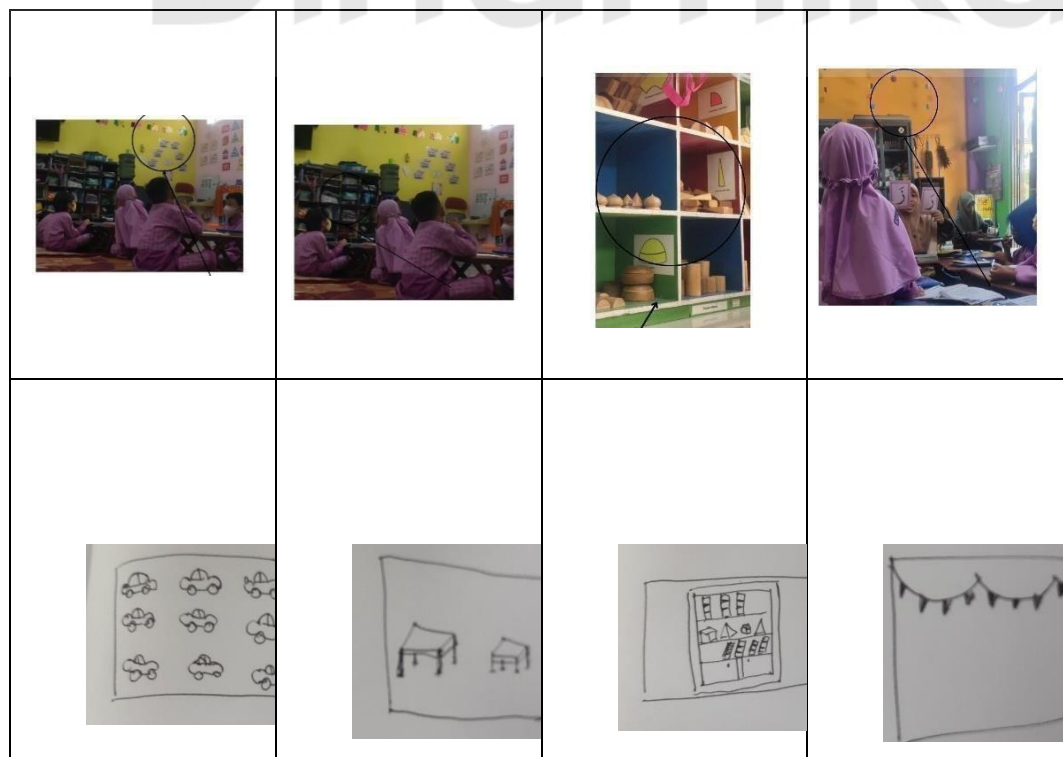
Gambar 4.13 *font typografi*

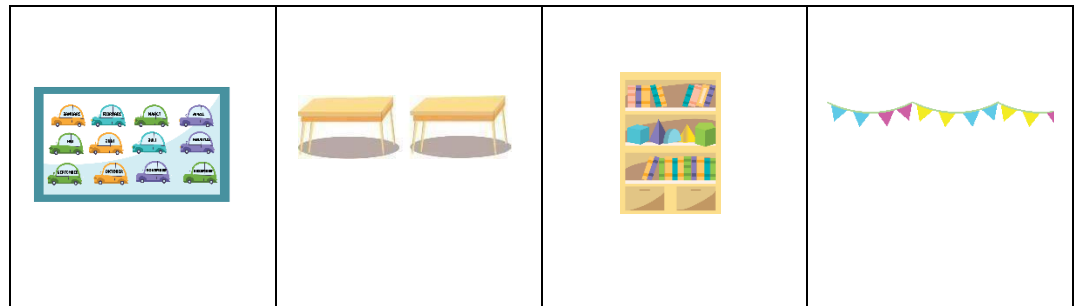
(Sumber: dafont)

4.7 Sketsa Perancangan Media interaktif

1. Elemen visual Background



Perancang memberikan elemen visual background untuk konten media interaktif pembelajaran metode UMM. Yang bisa perancang ambil dari suasana kelas seperti tempelan dinding nama – nama bulan , rak buku , benda- benda stimulus seperti kubus, balok, segita siku- siku , dan bola – bola diatas. Perancangan menggunakan elemen visualisasi untuk menambahkan estetika terhadap konten – konten yang perancang buat dan perancang ambil dengan hasil observasi di TK Perwanida tersebut.



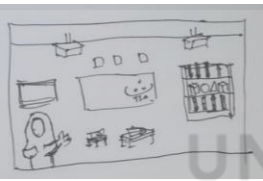
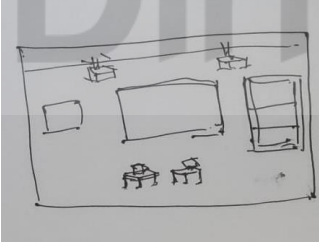
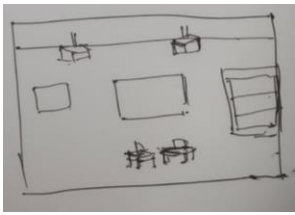


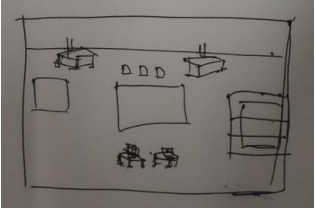
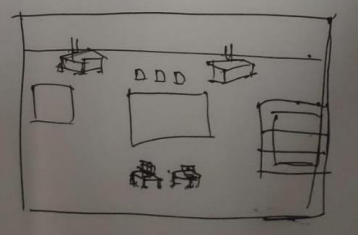
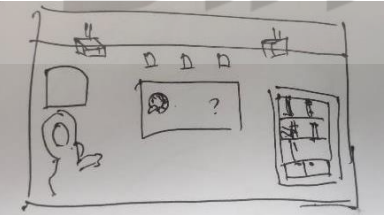
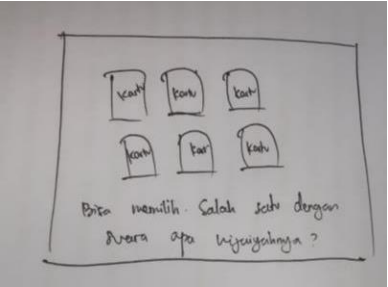


Tabel 4.5 Elemen Background

2. Storynoard Konten Media Interaktif

1		00.00-00.05	<p>Cover depan halaman Tk dan menggunakan judul “Yuk kenali hijaiyah dengan Metode UMMI” menggunakan scale mototin grapich , ada tombol keluar diklik dan suara dengan menggunakan backsound song “happy”</p>
2.		00.05-00.10	<p>Suasana kelas dengan layar proyektor 2 dan UMMI untuk memandu berdoa bersama dengan sound berdoa dan menggunakan tombol play,Materi,Kuis,dan Game</p>

3		00.15-00.20	<p>Suasana kelas</p> <p>Ummi mulai mengajar hijiyah alif dengan perumpaman ular dengan song nyanyain mahroj UMMI</p>
4		00.20-00.25	<p>UMMI</p> <p>menerangkan huruf hijiyah ba dengan perumpaman bebek</p>
5		00.25-00.30	<p>UMMI</p> <p>menerangkan huruf hijiyah ta dengan perumpaman kura-kura</p>
6		00.30-00.35	<p>UMMI</p> <p>menerangkan huruf tsa dengan perumpaman unta</p>
7		00.35-00.40	<p>UMMI</p> <p>menerangkan huruf hijiyah jim seperti rangkong</p>

8		00.40-00.45	<p>UMMI</p> <p>menerangkan huruf hijiyah kha dengan perumpaman landak</p>
9		00.45-00.90	<p>UMMI huruf hijaiyah <i>kho'</i> hingga <i>ya'</i> dengan perumpaman dan dengan suara nyanyian hijaiyah metode UMMI dengan Motion graphic lemari bergerak ke kanan dan ke kiri, meja guru bergerak ke kanan dan ke kiri</p>
10		00.90-01.01	<p>Kuis yang dipandu dengan UMMI dan rani untuk mengulang hijiyah yang sudah diterangkan dan ada suara <i>cling</i>, meriahkan</p>
11		01.01-01.30	<p>Game adalah ada 6 kartu nanti bisa dibalik salah satu pilih yang mana lalu ketika diklik ada suara hewan perumpamaan hijaiyahnya</p>

Tabel 4.6 Storyboard media interaktif

Berikut ini hasil akhir konten yang ada didalam media interaktif yang telah dirancang:

-Konten pertama yaitu **Cover halaman sekolah**, untuk media interaktifnya yaitu dengan tombol navigasi klik keluar dan suara yang terdapat suara , lalu motion grafisnya yaitu gerakan judul “Yuk kenali huruf hijaiyah dengan Metode UMMI”. Selanjutnya dengan *motion graphics* bendera di atas menggunakan gerakan ke kanan dan keatas sekitar 2 menit waktunya.

-Konten kedua yaitu dengan **suasana kelas sebelum memulai pembelajaran** alangkah baiknya berdoa terlebih dahulu yang dipimpin sama “UMMI” setelah itu berdoa dimulai dilanjutkan konten ke 4 sekitar 5 menit

-Konten keempat yaitu dengan materi mulai dari hijaiyah alif hingga ya' dengan motion graphic papan tulis, petunjuk binatang dan huruf hijaiyahnya dengan gerakan kekanan dan kekiri sekitar 2 menit untuk 1 slide jadi kalau 29 hijiyah jadi 90 menit

-Konten yang kelima yaitu **kuis** supaya anak – anak mengerti materi apa saja yang sudah disampaikan dalam konten sebelumnya. Kuis ini menggunakan visualisasi suasana kelas dan menggunakan *motion graphics* papan tulis, petunjuk binatang dan huruf hijaiyah, yang digerakkan ke kanan dan ke kiri lalu mengulang kembali ke materi agar siswa akhirnya mengerti dan hafal.

- Konten yang ke 6 yaitu dengan **game** 8 kartu dengan dengan suara hewan dan anak – anak harus menjawabnya apakah itu hijaiyahnya.

Pada Gambar 4.7 halaman depan untuk media interaktifnya menggunakan suara yang terdengar bahagia supaya terkesan ceria sesuai dengan konsep visualisasinya,dan menggunakan gerakan kekanan kekiri supaya terkesan aktif .



Gambar 4.14 Cover Media Interaktif

(Sumber : penulis,2024)

Pada Gambar 4.15 terlihat tangkapan layar berdoa terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai dipimpin oleh “ummi” dan diikuti dengan siswa. Dengan konten ini juga menggunakan visualisasi motion graphic bergerak kekanan dan kekiri dan besar dan kecil .



Gambar: 4.15 Konten ke-2 Berdoa

Sumber : (Penulis,2024)

Pada gambar 4.16 terlihat pada tangkapan layar yaitu konten yang berisi Materi supaya anak – anak mengenal hijaiyah dengan perumpamaan dengan hewan Supaya mudah diingat .



Gambar 4.16 Konten Materi dengan menjelaskan hijaiyah

Sumber : (Penulis,2024)

Pada gambar 4.17 terlihat pada tangkapan layar yaitu konten kuis yang berisi tentang kuis menebak hewan ini apa.



Gambar 4.17 Kuis Hijaiyah

Sumber: (Penulis,2024)

Pada gambar 4.18 Terlihat pada tangkapan layar yaitu konten game yang berisi tentang game yang digambarkan dengan flashcard yang akan diflip dengan motion graphics ini gambar apa dan bacaan apa .



Gambar: 4.18 konten game flashcard

Sumber :(Penulis,2024)

Pada Gambar 4.19 Terlihat pada tangkapan layar itu Untuk Media Interaktifnya adalah dengan simbol keluar, suara masuk, kembali ke menu ,kekanan dan kekiri , dan klik materi, klik kuis,klik game, kembali klik ke materi lagi dengan suara/sound musik Happymusik yang menggambarkan joyful dan dengan menggunakan voice over mahroj hijaiyah tersebut .



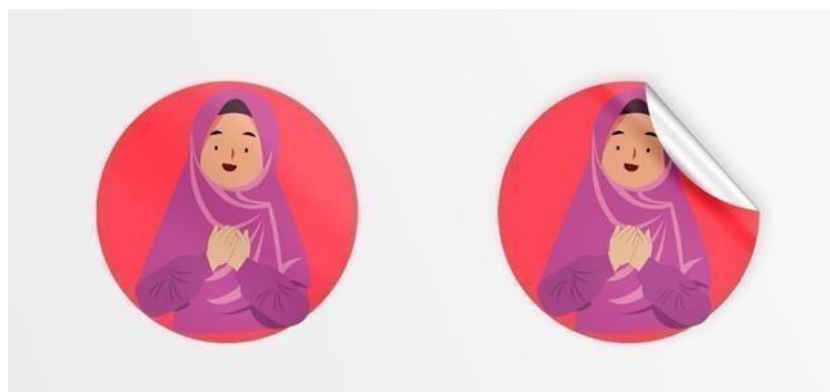
Gambar :4.19 Simbol Media Interaktif

Sumber :(Penulis,2024)

4.8 Media Pendukung

Media Pendukung memiliki peran penting dalam perancangan media interaktif metode pembelajaran metode UMMI ini . Bberapa media pendukung antara lain :

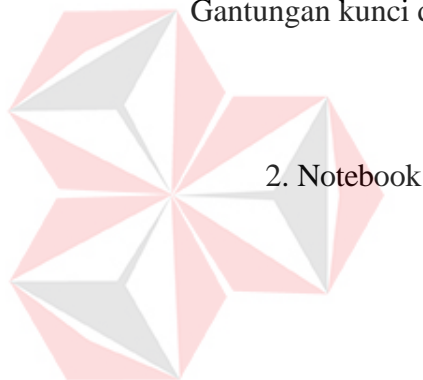
1. Stiker dan Gantungan kunci





Gambar 4.20 Desain stiker dan gantungan kunci
(Sumber : Penulis,2024)

Desain stiker dan gantungan kunci mengikuti pola desain karakter. Digunakan sebagai media pendukung dan stiker dicetak dengan bahan bontax agar tahan lama. Gantungan kunci dicetak dengan bahan akrilik agar tahan lama.



2. Notebook



Gambar 4.21 Desain Notebook
Sumber : (Penulis,2024)

Notebook ini adalah salah satu merchandise untuk anak – anak supaya bisa menuliscatatan dengan notebook ini bisa dibawa kemana–mana.

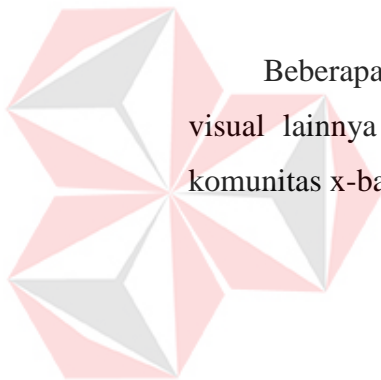
3. X-banner



Gambar 4.22 X-banner

Sumber : (Penulis,2024)

Beberapa gambar karakter UMMI dan Rani digabungkan dengan elemen visual lainnya digunakan sebagai media pendukung untuk menarik perhatian komunitas x-banner.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tujuan bahan pelajaran metode UMMI dengan menggunakan media interaktif ini adalah untuk membantu pembelajaran untuk usia 4-6 tahun agar semakin bisa memahami makhroj bacaannya dan tidak tertinggal dengan anak – anak lainnya yang kemampuannya lebih baik. Dengan konsep kata “Joyfull” . Dengan adanya konsep kata “Joyfull" ini yang sesuai dengan dunia anak – anak, sehingga akan lebih cepat memahami metode pembelajaran dengan baik. Di sisi lain diharapkan media interaktif sebagai media pembelajaran ini bisa diterima oleh khalayak umum.

5.2 Saran

Meskipun peneliti merancang media interaktif ini dengan baik, masih ada beberapa hal yang masih bisa dikembangkan, salah satunya dari pengubahan audio nada UMMI, karena nada tersebut yang menjadi pembeda dengan metode belajar Al Qur'an lainnya, selain itu perumpamaan huruf hijaiyah dengan hewan masih ada ruang untuk peneliti lebih lanjut untuk memperbarui peningkatan metode pembelajaran metode UMMI dengan media interaktif .

DAFTAR PUSTAKA

- (Juinaidi Nobisa & Usman. (2021). PENGUNAAN METODE UMMI DALAM PEMBELAJARAN ALQUR'AN. *Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman*.
- dalman, 2. (2013). *keterampilan membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- FAUZIAH, H. (2020). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB BERBASIS IQRA UNTUK PENDIDIKAN DINIYAH KABUPATEN BANDUNG.
- Fika Mahrizki, E. E. (2022). Penerapan Metode Ummi Dalam Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Al-Manar Kec. Bukit Kab. Bener Meriah. *Vol 10, No 2 (2022) > Mahrizki*.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK. *Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018*.
- pembelajaran, M.-m. (2012). Rusman, 2012 Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru. *rusman, 2012*.
- Rachmawati, I. N. (2007;). PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *Nur Rachmawati*.
- Raco, J. (2010). Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya. *Dr. J. R. Raco, ME., M.Sc. METODE PENELITIAN KUALITATIF JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA Kata Pengantar: Prof. PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2010*.
- Rusman, 2. (2012). *model- model pembelajaran*. jakarta: rajawali pers , PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2012). Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru. *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*.
- Sri Soedewi, A. M. (n.d.). THE DESIGN THINKING METHOD APPLICATION ON THE KIRIHUCI MSME WEBSITE DESIGN.