BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pendidikan agama, ibadah sholat menjadi hal utama bagi umat muslim yang perlu dikenalkan sejak pada anak usia dini menurut Nurhayati, (Nugraha & Rivaldy, 2025). Liana & Sahri mengatakan bahwa, melalui Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) merupakan sarana dalam membimbing pembelajaran agama Islam, TPA berperan untuk membentuk pemahaman anak tentang ajaran agama. Melalui peran ini, anak-anak dapat mulai mengenal ibadah shalat sejak usia dini (Annur et al., 2023). Di mana peran guru di TPA menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran mengenalkan shalat kepada anak-anak.

Akan tetapi Okta Nadia & Desyandri mengatakan bahwa, kurangnya penggunaan media membuat metode ceramah ataupun penjelasan secara lisan masih digunakan di TPA. Ketiadaan media yang mendukung ranah kognitif, afektif dan psikomotorik membuat mereka kurang terangsang untuk berfikir aktif anak tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, membuat anak cepat bosan sehingga berdampak pada hasil belajar menurun (Wijaya et al., 2025). Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Sari & Putri (2021) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik terbukti anak dapat termotivasi dalam proses belajar hingga 75% sehingga memberikan hasil belajar yang optimal. Sebaliknya keterbatasan media dapat menimbulkan ketidaktertarikan dalam belajar, sehingga menghambat perkembangan anak dalam belajar dan kurang efektif untuk usia dini (Khinanti et al., 2025). Kondisi ini dinilai kurang cocok bagi anak yang baru belajar mengenal shalat dengan menggunakan metode ceramah ataupun secara lisan. Akibatnya, anak cenderung mengalami kesulitan, bosan, frustasi dan cepat kehilangan minat dalam belajar, padahal pada tahap ini mereka membutuhkan bantuan visual dan media yang konkret untuk mendukung pemahaman.

Upaya untuk mengoptimalkan proses belajar bagi anak yang baru mulai belajar mengenal shalat. Diperlukan perancangan media yang menarik untuk mendorong eksplorasi anak agar mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional belajar dan fisik mereka, Menurut Setiawan (Junita Ningsih et al., 2024). Nurfhadillah S, menyebutkan dalam pembelajaran memerlukan alat bantu seperti media ketika belajar, agar memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi, karena dalam kegiatan pembelajaran akan lebih hidup dengan menggunakan media yang tepat untuk anak usia dini. Penggunaan media yang menarik sesuai dengan karakteristik anak usia dini sangat penting dilakukan guna membantu mereka membangun pemahaman, memvisualisasikan konsep dan mengembangkan kemampuan dalam berpikirnya. (Farida et al., 2024). Media edukasi merupakan sarana yang tepat untuk mendukung kegiatan pembelajaran, menurut Masnuna dan Zakiyah menyebutkan bahwa, Buku cerita bergambar menjadi media yang cocok untuk anak usia dini dalam menyampaikan pembelajaran mengenai pengenalan shalat. Dengan media ini disertai ilustrasi yang memperkuat pesan, memudahkan pembaca memvisualisasikan gambar serta mengingat isi materi, dan menjaga minat baca (Sabitah Haq et al., 2025).

Media edukasi menjadi sarana pembelajaran yang mudah diakses. Siregar dkk Menyebutkan bahwa buku cerita bergambar cocok digunakan untuk anak usia dini, dengan penggunaan media edukasi guru dapat menyajikan materi dengan konsep bermain dan menyenangkan sehingga menarik ketertarikan pada anak (Pramesti et al., 2024). Paramita mengatakan bahwa, Buku cerita bergambar sebagai media edukasi menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kesulitan dalam memahami materi dan menjaga ketertarikan minat belajar yang beragam dan dinamis. Dengan desain menarik dan berbagai elemen interaktif terdapat didalamnya mampu meningkatkan rasa penasaran pada anak serta mengakomodasi berbagai gaya belajar. Integrasi teknologi dapat memungkinkan anak belajar sambil belajar, sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media edukasi juga membantu anak

mengasah keterampilan seperti memecahkan masalah, berpikit kritis, dan berkreasi (Mayang Sari, 2024).

Seperti yang terjadi di TPA Ponpes Darussalam ditemukan permasalahan terdapat kurangnya penggunaan media yang menarik sehingga dalam belajar menggunakan metode secara lisan, ceramah ataupun dalam bentuk hafalan. Anak-anak merasakan kesulitan ketika baru belajar mengenal shalat, dalam hal ini metode yang digunakan dinilai kurang cocok untuk anak-anak. membuat mereka sulit untuk membayangkan gerakan dan bacaan secara jelas. Serta belum adanya media edukasi untuk pengenalan shalat membuat anak-anak kehilangan minat ketika belajar shalat, sehingga proses belajar menjadi kurang efektif. Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar sebagai media edukasi pengenalan shalat. Diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dasar-dasar dalam pengenalan shalat, serta meningkatkan minat mereka dalam belajar mengenal shalat melalui buku cerita bergambar.

Dari permasalahan tersebut, penelitian ini akan berfokus pada perancangan sebuah "**Buku Cergam Sebagai Media Edukasi Pengenalan Shalat (Studi Kasus: TPA Pondok Pesantren Darussalam)".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media yang menarik membuat anak mengalami kesulitan ketika baru belajar mengenal shalat di TPA Pondok Pesantren Darussalam.
2. Belum adanya media edukasi berbasis buku cerita bergambar untuk mengenalkan shalat di TPA Pondok Pesantren Darussalam menyebabkan minat belajar anak menurun.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan oleh penulis diatas, rumusan masalah peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep desain buku cerita bergambar agar dapat memudahkan anak-anak dalam belajar pengenalan shalat di TPA Ponpes Darussalam?
2. Bagaimana visualisasi desain buku cerita bergambar sebagai media edukasi dalam mengenalkan shalat untuk meningkatkan minat kepada anak-anak?

1.4 Tujuan Perancangan

Berangkat dari identifikasi dan rumusan pada masalah, maka tujuan perancangan ini adalah:

1. Untuk merancang konsep desain buku cerita bergambar agar dapat memudahkan anak-anak belajar pengenalan shalat melalui media yang menarik dan menyenangkan.
2. Untuk merancang visualisasi desain buku cerita bergambar sebagai media edukasi pengenalan shalat untuk meningkatkan minat belajar kepada anak-anak.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan ini difokuskan pada beberapa batasan yaitu:

1. Target audiens
   a. Geografis

      Sasaran audiens dalam perancangan ini anak-anak berusia 6 tahun di TPA Pondok Pesantren Darussalam, Desa Cibeureum, Kecamatan Cibeureum, Kabupaten Kuningan dijadikan sebagai sasaran utama dalam perancangan.

   b. Demografis

      Usia : 6 Tahun
      Jenjang Pendidikan : TK-SD
      Jenis Kelamin : Laki – Laki dan Perempuan

c. Psikografis

Anak-anak berusia 6 tahun di TPA Pondok Pesantren Darussalam wilayah Desa Cibeureum, Kecamatan Cibeureum, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat. Yang memiliki minat belajar melalui media visual. Memiliki kecenderungan untuk belajar dengan metode yang menyenangkan dan menarik.

2. Batasan perancangan
   a. Isi konten yang disajikan berfokus pada pengenalan shalat, mencakup gerakan, bacaan shalat, jumlah rakaat, waktu shalat, serta hal-hal yang dapat membatalkan shalat. Penjelasan tidak mencakup tata cara shalat secara lengkap sesuai jumlah rakaat, karena anak usia 6 tahun masih berada dalam tahap awal mengenal shalat.
   b. Perancangan buku cerita bergambar pengenalan shalat ini berdasarkan menurut ajaran yang benar.
   c. Penelitian ini dilakukan di TPA Pondok Pesantren Darussalam karena dijadikan sebagai studi kasus.
3. Batasan media
   a. Media utama untuk media edukasi shalat pada anak adalah buku cerita bergambar yang menjelaskan dasar dasar dalam mengenal shalat, buku ini disertai bacaan latin dan arab dengan menambahkan beberapa pada bagian halaman interaktif.
   b. Media pendukung untuk melengkapi dan memperkuat buku cerita bergambar dalam menyampaikan pesan dan meningkatkan pengalaman belajar anak adalah antara lain: poster, *x banner*, *whell games*, *totebag*, stiker dan pin.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat teoritis

   Perancangan buku cerita bergambar ini dapat mengatasi kurangnya penggunaan media yang menarik dalam pengenalan shalat sehingga memudahkan anak dalam belajar mengenal tata cara shalat.

2. Manfaat praktis
   a. Bagi anak-anak di TPA Pondok Pesantren Darussalam

      Dapat memudahkan anak-anak belajar mengenal tata cara shalat melalui media buku cerita bergambar.
   b. Bagi Orang tua dan Guru TPA

      Menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran serta membimbing anak-anak untuk belajar shalat secara berkelanjutan, baik di diluar TPA maupun di TPA.
   c. Bagi penulis

      Melalui perancangan ini, penulis dapat mengembangkan kemampuan yang telah dipelajari dari mata kuliah Desain Komunikasi Visual, terutama pada bidang ilustrasi.

1.7 Metode Perancangan

Dalam perancangan peneliti mengambil dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap objek penelitian. Penelitian dilakukan dalam situasi alami tanpa manipulasi, dengan tujuan untuk menangkap dan menafsirkan fenomena berdasarkan makna yang dipahami oleh subjek penelitian.

Menurut Hasan (Nurrisa & Hermina, 2025). Metode kualitatif memberikan ruang bagi peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan beragam, melalui teknik seperti wawancara, observasi, studi literatur dan dokumentasi.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

   Observasi untuk mengamati objek penelitian secara langsung sehingga informasi penting bisa diperoleh. Peneliti ini melakukan observasi di TPA Pondok Pesantren Darussalam mengamati bagaimana anak-anak belajar shalat di TPA.
2. Dokumentasi

   Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan sebagai bentuk pengumpulan data tambahan yang bersifat visual untuk mendukung

keabsahan data hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi dilakukan berupa mengambil foto, mencatat kegiatan pembelajaran, serta mengumpulkan materi-materi pembelajaran yang digunakan di TPA Pondok Pesantren Darussalam.

3. Wawancara

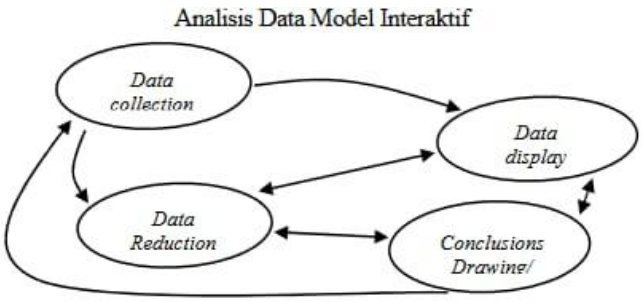
   Wawancara dilakukan ke narasumber seperti guru, ahli perkembangan anak, ahli media untuk memberikan informasi.

4. Studi Literatur

   Studi Literatur melalui jurnal, buku, pencarian ataupun kajian pada artikel, dan lain-lain yang membahas tentang topik dari permasalah terkait.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan peneliti ialah analisis interaktif Menurut Miles and Huberman Miles dan Huberman mengatakan bahwa di analisis interaktif mempunyai 3 tahapan yaitu pertama reduksi data hasil dari kumpulan data kemudian di reduksi, kedua penyajian data yang sudah direduksi disajikan baik berupa tabel atau paragraf untuk merapihkan data data yang diambil, terakhir ketiga penarikan Kesimpulan data yang dianalisis dari tahap sebelumnya dapat disimpulkan ditahap ini (Rony Zulfirman, 2022).



Gambar 1. 1 Analisis Data Model Interaktif
(Sumber: Saldana, 2014)

Penjelasan mengenai gambar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data

   Tahap pertama proses menyaring dan menyederhanakan informasi dari catatan lapangan untuk mempertajam fokus penelitian. Langkah ini

dilakukan dengan merangkum serta mengorganisir data mentah agar lebih di analisis.

2. Penyajian data

   Data yang telah disaring kemudian dirapihkan dalam bentuk tabel atau paragraf agar lebih mudah dipahami. Penyajian ini memungkinkan peneliti untuk melihat pola dan hubungan antar data serta membantu dalam proses analisis lebih lanjut.

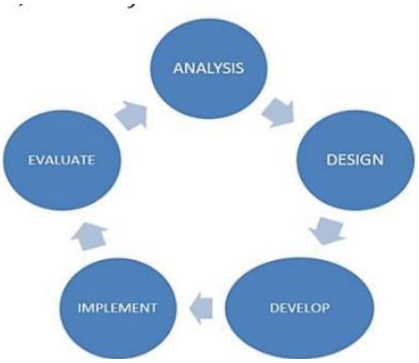
3. Penarikan Kesimpulan

   Langkah akhir analisis data ialah penarikan kesimpulan data yang sudah dianalisis kemudian dapat diambil kesimpulan. Proses verifikasi dilakukan untuk memastikan keakuratan serta konsistensi informasi sehingga Kesimpulan yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan.

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah yang penulis gunakan di dalam penelitian ini adalah Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE.* Model *ADDIE* ada 5 (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*) Model ini dipakai supaya orang yang membuat media pembelajaran punya panduan dalam mengembangkan dan menghasilkan produknya (Hendri Mulyana et al., 2022).

Pengembangan *ADDIE* Adalah metode yang sering digunakan untuk mengembangkan media untuk memastikan proses belajar jadi lebih efektif dan optimal. Ada 5 tahapan di dalam *ADDIE* diadaptasi dari Rayanto dan Sugianti (2020, hlm 29).



Gambar 1. 2 ADDIE Model
(Sumber: Hendri et al., 2022)

1. *Analyze* (Analisis)

   Tahap pengujian ini yaitu menganalisis, di tahap pertama peneliti melaksanakan dilakukan untuk menganalisis permasalahan utama, yaitu penyebab kesulitan ketika anak dalam belajar pengenalan shalat, serta mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan anak-anak dalam belajar pengenalan shalat.

2. *Design* (Desain)

   Pada tahap kedua *Design*, dilakukan pembuatan desain pada media buku cerita bergambar meliputi tujuan pembelajaran, materi, dan tampilan sesuai dengan kebutuhan anak usia 6 tahun.

3. *Development* (Pengembangan)

   Tahap ketiga *development* mengembangkan media Peneliti melakukan produk yang sudah jadi kemudian diuji kevalidan produk melalui validasi ahli media dan ahli materi serta akan memberikan kritik dan saran perbaikan.

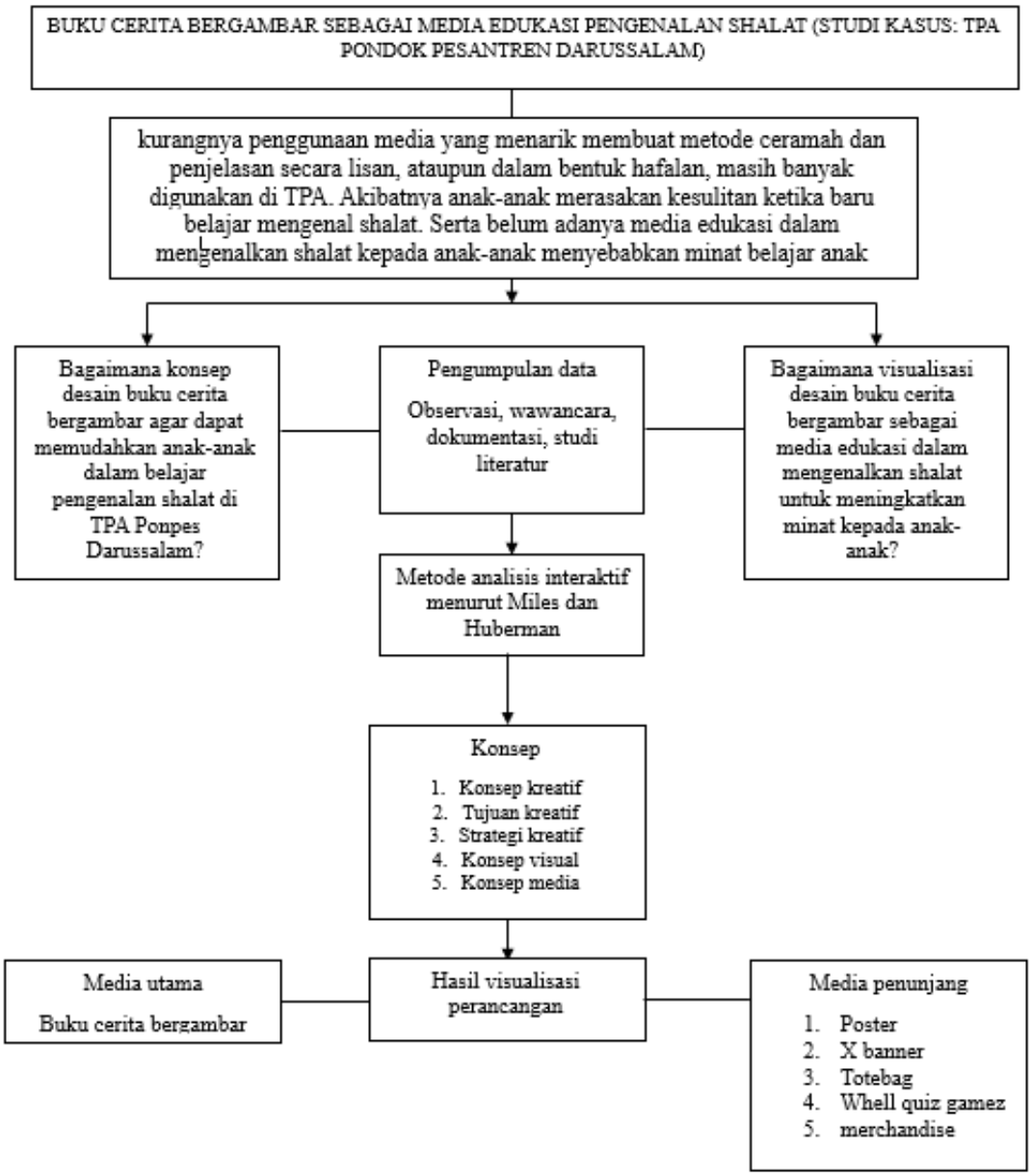
4. *Implementation* (Implementasi)

   Tahap keempat implemantasi peneliti melakukan kepada produk yang dinyatakan valid sesudah memberikan saran, kemudian peneliti melaksanakan media tersebut untuk mengujicobakan produk ke TPA Pondok Pesantren Darussalam dengan target sasar pada anak berusia 6 tahun.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

   Tahap terakhir Peneliti melaksanakan tahap evaluasi dengan mengukur keberhasilan buku cerita bergambar sebagai media edukasi pengenalan shalat kepada anak-anak.

1.7.4 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 3 Gambar bagan kerangka perancangan
(Sumber: Fauzi Rohmatunnisa, 2025)

1.8 Sistematika Penelitian

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 latar belakang

1.2 Identifikasi Masalah

1.3 Rumusan Masalah

1.4 Tujuan Perancangan

1.5 Batas Lingkup Perancangan

1.6 Manfaat Perancangan

1.7 Metode Perancangan

1.8 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur

2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu

2.3 Kerangka Teoritis

BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1 Data

3.2 Hasil Analisis Data

3.3 Konsep Kreatif

3.4 Konsep Visual

3.5 Konsep Media

3.6 Program Kreatif

BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN

4.1 Pengolahan Ide

4.2 Eksekusi Visual

4.3 Penerapan pada Media

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

5.2 Saran