

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan yang melibatkan aspek perilaku (kognitif), perasaan (afektif), dan keterampilan motorik (psikomotorik) merupakan pondasi utama dalam pembentukan individu. Ilmu pendidikan memberikan pemahaman mendalam mengenai proses pembelajaran dan pengembangan individu dalam berbagai bidang kehidupan (Rahman, dkk., 2022). Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar, terarah, dan sistematis sebagai bagian dari Pendidikan dengan memberikan arahan nilai-nilai spiritual dan moral kepada individu (Afiyah dkk., 2019). Aspek kognitif berkaitan dengan pemahaman dan pengetahuan anak tentang konsep-konsep agama, seperti pengenalan wudhu dan tata cara melakukannya. Aspek afeksi berhubungan dengan pengembangan sikap, nilai, dan emosi anak terhadap agama Islam, seperti rasa cinta kepada Allah dan kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan. Aspek psikomotorik melibatkan pengembangan keterampilan motorik anak dalam melaksanakan langkah-langkah wudhu dengan benar.

Salah satu pengetahuan agama Islam yang penting diajarkan kepada anak sejak usia sekolah dasar adalah pembiasaan ritual wudhu. Pembiasaan ritual wudhu penting diajarkan kepada anak agar bisa melaksanakan langkah-langkah wudhu sesuai Al-Qur'an dan Sunnah di dalam kehidupan sehari-hari. Wudhu adalah mensucikan diri dari segala hadats kecil sesuai dengan syariat agama Islam.

Pengetahuan dan kesanggupan anak dari melafalkan niat berwudhu, membersihkan anggota badan tertentu dan cara tertentu dengan menggunakan air bersih dan jika tidak ada air bisa melakukan tayamum dengan debu yang bersih, dimulai dengan niat. Jika pada tahap pelaksanaan wudhu anak tidak sempurna, maka ibadah lainnya seperti shalat, tidak diterima. Diterima atau tidaknya ibadah anak, tergantung bagaimana pembiasaan wudhunya yang baik pada anak di dalam kehidupan sehari-hari. Pada pelaksanaannya, wudhu memiliki rukun yang harus dilakukan secara sempurna. Jika salah satu rukun tidak terpenuhi atau tertinggal maka wudhu yang dilakukan tidak sah menurut hukum syariat (Rahman, dkk., 2022).

Melihat proses pengajaran yang dilakukan seperti di sekolah pelosok, masih menggunakan metode *textbook*, yakni penyampaiannya dilakukan secara langsung melalui penuturan lisan. Secara umum, pendekatan pembelajaran seperti ini tidak memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk mengasah kreativitas untuk menilai pemahaman mereka secara menyeluruh. Hal ini karena fokusnya hanya pada satu arah dan kurang interaktif (Wirabumi, 2020). Anak-anak cenderung pasif dalam mengikuti materi tersebut. Tidak mudah bagi anak untuk menggunakan buku bacaan biasa yaitu *textbook*, karena mereka tidak tertarik untuk membaca (Rahman, dkk., 2022). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami (2020) mengungkapkan bahwa media gambar dapat meningkatkan 58% hasil belajar siswa. Selain itu, media gambar juga mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Dalam meningkatkan minat baca dapat menggunakan metode yang meningkatkan stimulus dari luar diri siswa karena minat tidak hanya tumbuh dalam diri siswa sehingga perlu adanya proses untuk membangkitkan minat (Hidaya dkk. 2022).

Seperti yang terjadi di SDN 1 Winduhaji ditemukan permasalahan setelah dilakukannya wawancara dengan siswa-siswi dan guru agama bahwa untuk pembelajaran materi wudhu sesuai Kurikulum Merdeka belum dilaksanakan dan untuk proses pembelajaran dilaksanakan bergantung pada buku paket yang ada dan disampaikan secara langsung oleh guru. Salah satu upaya alternatif untuk pengenalan wudhu yang baik dan benar pada anak sekolah dasar adalah melalui perancangan buku ilustrasi cerita anak. Hal ini diharapkan dapat membantu anak sekolah dasar agar dapat belajar dan mengetahui informasi mengenai kewajiban dan tata cara melakukan wudhu sebelum melaksanakan ibadah. Melalui penggabungan berbagai unsur media seperti gambar ilustrasi, teks, dan cerita yang menarik merupakan kunci utama dalam pembuatan media informasi ini. Nantinya, berguna juga untuk menjelaskan materi serta memvisualisasikan praktek tentang wudhu, agar anak tidak bosan dalam mempelajari materinya yang juga disusun berdasarkan ilmu yang benar. Dengan memanfaatkan media informasi berupa buku cerita sebagai sarana pembelajaran, maka proses belajar mengajar akan menjadi lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian berbasis proyek dengan mengangkat judul **“Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Wudhu Sebagai Media Pembelajaran Agama Pada Anak Di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SDN 1 Winduhaji)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, mengidentifikasi masalah yaitu :

1. Pengajaran tata cara wudhu yang kurang variatif seperti yang terjadi di SDN 1 Winduhaji karena metodenya bergantung pada buku bacaan yang lebih banyak tulisan atau *textbook*.
2. Perlunya tambahan media alternatif untuk menunjang pembelajaran Agama Islam, khususnya dalam pengenalan praktek wudhu bagi anak sekolah dasar yang lebih menarik dan informatif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana konsep perancangan buku ilustrasi pengenalan wudhu yang menarik dan variatif bagi anak di sekolah dasar?
2. Bagaimana visualisasi desain buku ilustrasi wudhu yang menarik dan variatif bagi anak di sekolah dasar ?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Untuk merancang konsep buku ilustrasi pengenalan wudhu yang menarik dan informatif bagi anak di sekolah dasar.
2. Untuk memvisualisasikan desain buku ilustrasi yang dapat memikat minat dan pemahaman anak di sekolah dasar mengenai pengenalan wudhu.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Adapun batasan lingkup perancangan pada penelitian ini yaitu:

1. Perancangan ilustrasi media informasi pengenalan wudhu pada anak menggunakan karakter kartun untuk usia 6-12 tahun.
2. Media ilustrasi tata cara wudhu dengan penambahan alur cerita pada kehidupan sehari-hari.
3. Target audiens adalah siswa-siswi di kelas 2 sekolah dasar di SDN 1 Winduhaji karena sebagai studi kasus.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan pengetahuan dan wawasan edukasi terkait pengenalan wudhu pada anak sekolah dasar khususnya di SDN 1 Winduhaji.
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan di bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan buku ilustrasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa-siswi di SDN 1 Winduhaji

Hasil perancangan ini diharapkan dapat membantu sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran agar lebih menarik, serta memberikan informasi edukatif mengenai pengenalan tata cara wudhu yang baik.

b. Bagi Akademisi

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan, serta dapat menambah rujukan untuk referensi dalam melakukan perancangan sejenis.

c. Bagi Penulis

Melalui perancangan ini, penulis dapat mengembangkan kemampuan yang telah dipelajari dari mata kuliah Desain Komunikasi Visual dalam menciptakan karya buku ilustrasi.

1.7 Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif yang di dalamnya terdiri dari metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyelesaian masalah.

Metode kualitatif adalah sebuah cara atau metode penelitian yang deskriptif. Dalam sebuah proses penelitian kualitatif hal-hal yang bersifat perspektif subjek lebih ditonjolkan dan landasan teori dimanfaatkan oleh peneliti sebagai pemandu, agar proses penelitian sesuai dengan fakta yang ditemui di lapangan melakukan penelitian (Fai, 2022).

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung objek penelitian untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang dapat mendukung kebutuhan penelitian.

3. Wawancara

Wawancara ini diperlukan guna memahami permasalahan yang ada secara deskriptif, mendapatkan informasi dari narasumber terpercaya seperti Guru Agama, dan Guru Sekolah Dasar.

4. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan melalui jurnal, buku, pencarian dan kajian pada artikel, dan lain-lain yang membahas tentang topik dari permasalahan terkait.

1.7.2 Metode Analisis Data

Adapun metode analisis data yang digunakan adalah Analisa 5W+1H.

a. Apa (*What*)

Digunakan untuk menanyakan sesuatu hal terkait dengan apa yang akan dirancang dan apa tujuan dari rancangan ini dibuat.

b. Kapan (*When*)

Menanyakan kapan perancangan ini dilakukan, kapan pembuatan dari unsur *design thinking* dilaksanakan, dan kapan uji coba dilakukan.

c. Kenapa (*Why*)

Digunakan untuk mempertanyakan dalam menganalisis data tentang mengapa perancangan ini dirasa penting untuk dilakukan.

d. Dimana (*Where*)

Digunakan untuk mempertanyakan lokasi pengumpulan data, menanyakan tempat untuk uji coba akan digunakan.

e. Siapa (*Who*)

Menanyakan siapa saja yang terlibat dalam perancangan ini, seperti target audiens, dan siapa saja yang akan menjadi narasumber wawancara.

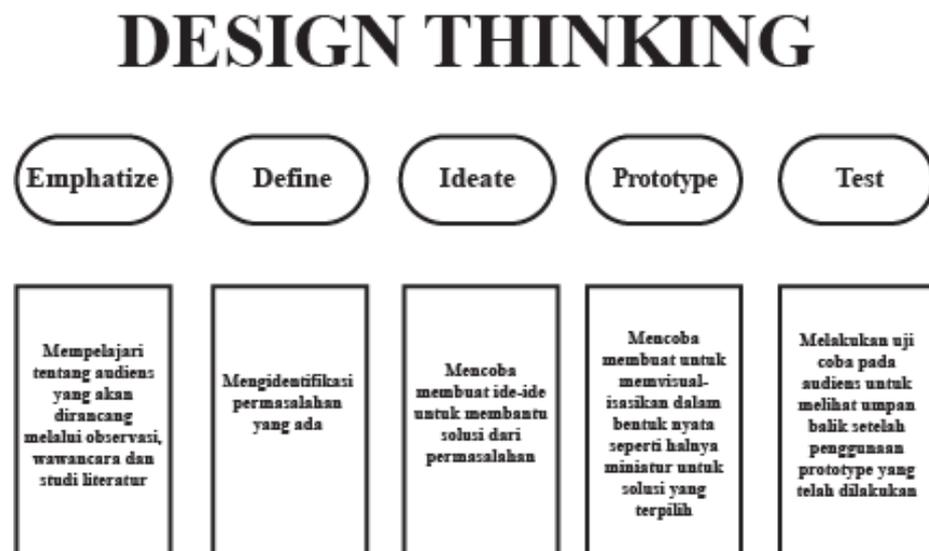
f. Bagaimana (*How*)

Digunakan mempertanyakan seperti bagaimana perancangan akan dibuat, dan mempertanyakan dampak dari perancangan ini setelah dibuat.

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Adapun metode penyelesaian masalah pada penelitian ini yaitu *Design Thinking*.

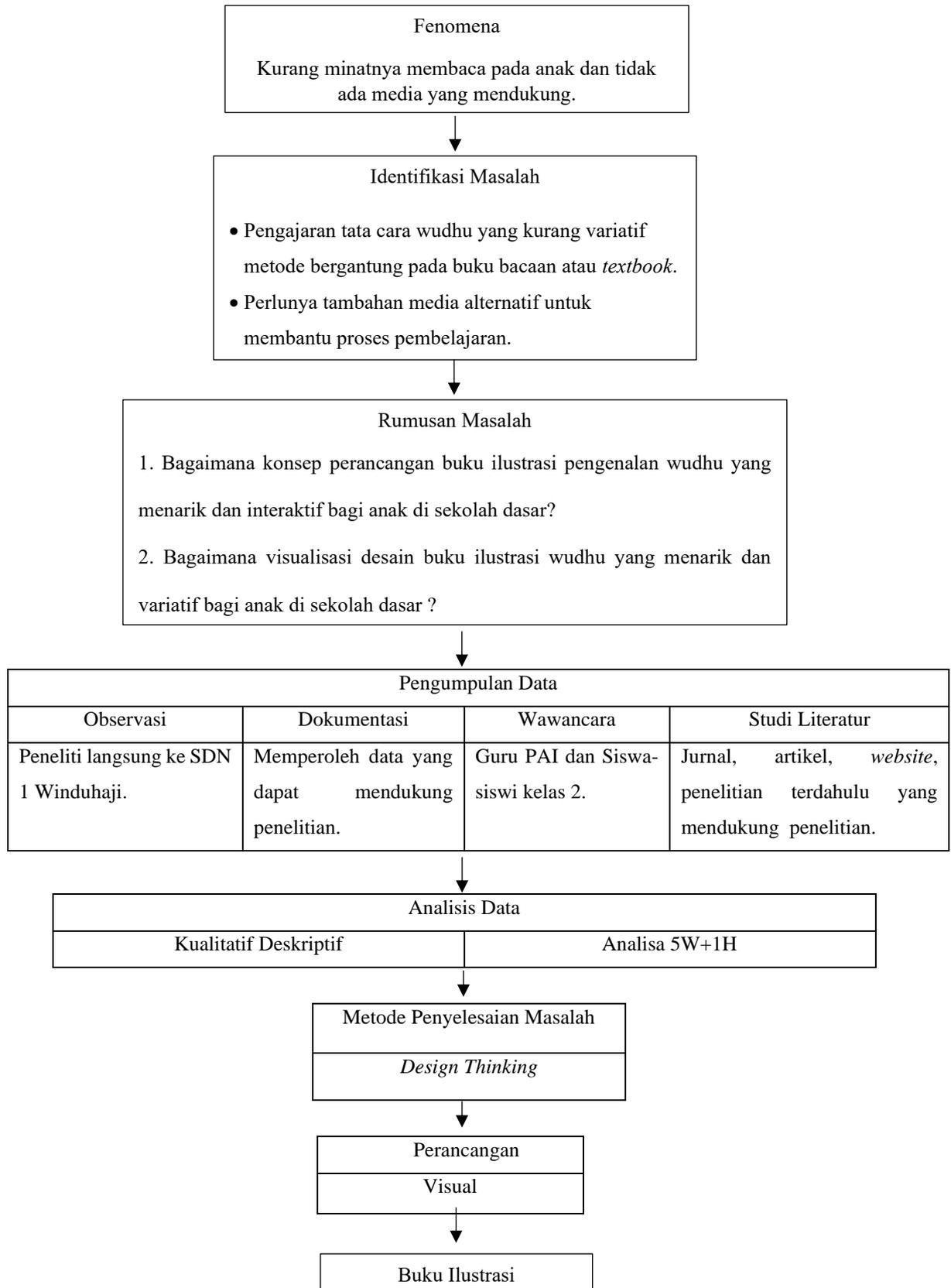
Design thinking merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pada perancangan ini. *Design thinking* menurut teori *Kelly & Brown* memiliki tahapan dalam pembuatan karya, langkah-langkah tersebut yang pertama berempati (*emphatize*), memahami permasalahan (*define*), mencoba membuat (*ideate*), membuat *prototype* (*prototype*), pengujian (*testing*). Tahapan ini selalu berkaitan dari awal hingga akhir untuk mendapatkan latar belakang masalah, ide, cara penyelesaian, dan mengetahui jawaban yang tepat dari latar belakang masalah (Hukubun, 2019).



Gambar 1.1 Design Thinking
(Sumber: Hukubun, 2019)

1.7.4 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Kerangka Perancangan



1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan
- 1.8 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

- 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.3 Kerangka Teoretis

BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

- 3.1 Data dan Objek Perancangan
- 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