BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan suatu kegiatan yang digemari oleh anak-anak, permainan akan muncul ketika mereka berkumpul. Anak-anak dapat belajar dan mengenal berbagai hal mengenai kehidupan dari bermain. Mereka juga dapat menumbuhkan kepercayaan diri, melatih keberanian, dan menambah pengalaman serta pengetahuan, hal ini dapat dicontohkan dengan salah satu permainan yaitu ular tangga dimana mereka akan merebut tingkat tertinggi dengan cara berlomba bersama teman-teman yang lain.

Bermain dapat dilakukan oleh anak-anak, baik dengan tidak menggunakan alat maupun menggunakan alat, seperti; papan, kartu, dan sebagainya. Sedangkan "permainan" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan suatu alat atau barang yang digunakan untuk bermain. Salah satu permainan yang pernah dijumpai oleh anak-anak diera 90-an, seperti permainan "Bongkar Pasang Kertas". Bongkar pasang kertas sendiri merupakan permainan yang menggunakan orang-orangan dan beberapa tambahan seperti baju-bajuan, makanan, dan lain sebagainya. Berbahan dasar kertas karton dan memiliki pola orang-orangan serta atribut lainnya yang harus digunting atau dipotong terlebih dahulu agar dapat dimainkan. Menurut survey dan artikel yang telah dibaca oleh penulis, beberapa tahun kebelakang anak-anak sudah jarang memainkan permainan, karena seiring dengan perkembangan teknologi dan faktor lain yang telah menggantikan sistem dari permainan tersebut.

Belajar merupakan cara seseorang menambah wawasan dan ilmu. Perkembangan teknologi ini juga diiringi dengan berkembangnya media edukasi atau media belajar yang dapat diakses melalui perangkat komputer hingga *smartphone,* hal ini tentunya dapat mempengaruhi tingkat ketertarikan anak terhadap buku fisik. Selain pengaruh teknologi, ketertarikan anak terhadap buku fisik juga dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti, gambar atau ilustrasi yang terdapat didalam buku, warna-warna yang diggunakan, teks yang mudah dimengerti, serta citra yang diberikan oleh buku. Hal tersebut akan mempengaruhi tingkat penggunaan buku fisik, yang akan berdampak pada kurangnya pembiasaan diri anak untuk belajar melalui buku yang memiliki konten lebih jelas dengan

maksud bahwa buku memiliki sedikit distraksi yang dapat ditimbulkan serta konten-konten yang lebih berfokus pada suatu pembahasan atau topik.

Memasukkan aspek pembelajaran ke dalam buku khususnya edukasi religi dengan bentuk pembelajaran doa Agama Islam merupakan salah satu cara membentuk moralitas atau akhlaq pada anak-anak. Doa sendiri merupakan sebuah permintaan atau permohonan, seperti dibebaskan dari segala sesuatu yang bersifat buruk. Namun, untuk pengaplikasiannya dalam belajar berdoa, kembali lagi kepada permasalahan yang dihadapi anak teradap ketertarikan buku fisik.

Dari ketiga aspek diatas yaitu belajar, bermain, dan berdoa, penulis memberikan sebuah ide untuk anak dalam belajar doa Agama Islam dengan cara yang menarik dan menyenangkan, membuat anak-anak dapat bermain sambil belajar. Penulis akan membuat sebuah rancangan buku doa dengan menggunakan media permainan yaitu permainan “bongkar pasang kertas”. Doa-doa yang akan dicantumkan pada buku ini merupakan doa sehari-hari yang dapat diaplikasikan di kehidupan. Buku ini nantinya tidak hanya bisa dibaca, tetapi dapat menjadi media hiburan hingga media interaktif anak untuk bermain. Diharapkannya dengan adanya rancangan buku doa ini dapat dijadikan media pembelajaran doa Agama Islam bagi anak yang efisien sekaligus menyenangkan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Permainan era 90-an yang sudah jarang dimainkan salah satunya yaitu permainan “Bongkar Pasang Kertas”, disebabkan oleh seiring berkembangnya teknologi dan faktor lainnya yang telah menggantikan sistem dari permainan tersebut.
2. Permasalahan ketertarikan anak terhadap buku fisik.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah perancangan buku permainan yang efisien untuk media edukasi religi khususnya pembelajaran doa Agama Islam bagi anak?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 **Apa yang Dibahas**

1. Batasan masalah pada penulisan kali ini hanya akan ada di ruang lingkup orang tua dan pengajar sebagai pembimbing anak saat di rumah dan di sekolah, serta anak-anak yang mana lebih difokuskan kepada anak usia 7-10 tahun, sebab berdasarkan kementerian pendidikan anak-anak diusia tersebut telah memasuki jenjang Sekolah Dasar yang siswa/i-nya telah mampu membaca, menulis, dan berhitung.
2. Ruang lingkup penelitian ini juga hanya di dalam salah satu kepercayaan yaitu Islam yang akan diangkat nantinya menjadi edukasi religi dalam bentuk pembelajaran doa.

1.3.2 Dimana

1. Pengumpulan data akan dilakukan di daerah Bandung, Jawa Barat.

2. Proyek ini akan diterapkan di salah satu sekolah dasar swasta yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat.

1.3.3 Kapan

Pengumpulan data, proses perencanaan dan penerapan akan dilaksanakan kurang lebih dua bulan dimulai dari Bulan Januari – Mei 2019, dilanjutkan dengan proses perancangan buku permainan dimulai dari Bulan Juni – Juli 2019.

1.4 Tujuan

Dalam melakukan penelitian ini, penulis tentunya tidak luput dari tujuan yang ingin dicapai, hal ini penting agar penelitian dapat terarah dan berguna sebagai mana mestinya. Tujuan penelitian ini seperti:

1. Membantu anak-anak mendapatkan media belajar doa yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan penggunaan buku fisik terhadap anak.
2. Mengetahui perancangan buku permainan seperti apa yang dapat membantu anak-anak dalam belajar doa Agama Islam dengan efisien dan menyenangkan.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis akan menggunakan beberapa metode yang digunakan untuk mempermudah pengumpulan data. Adapun metode yang akan digunakan sebagai berikut:

a. Wawancara

   Akan dilakukan kepada orang tua dan guru sekolah dasar yang mengajar anak-anak usia 7-10 tahun yang mana mereka selaku pengajar dan pembimbing.

b. Kuesioner

   Disebar secara random dan memuat beberapa pertanyaan yang akan menjadi data acuan dalam perancangan.

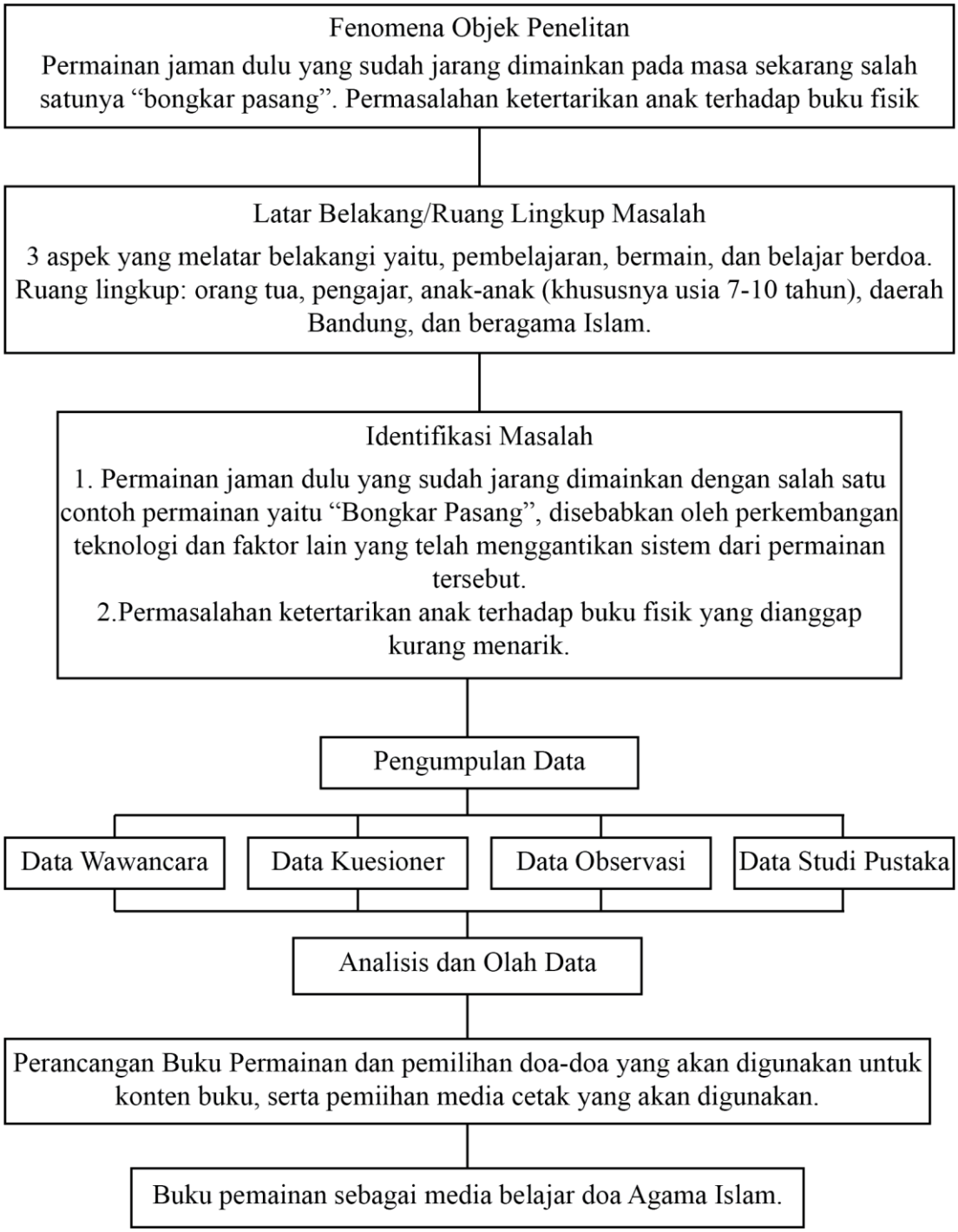
c. Observasi

   Dilakukan untuk mengetahui tingkah laku anak dalam belajar dan analisis SWOT untuk melihat produk kompetitor.

d. Studi Pustaka

   Pengumpulan data dokumen yang akan menjadi informasi guna membantu perancangan buku permainan ini. Informasi yang dikumpulkan akan bersumber dari beberapa buku mengenai permainan, ilustrasi, warna, agama, hingga psikologi, juga dikutip dari jurnal tugas akhir sejenis, dan dokumen yang dapat dengan mudah diperoleh yaitu web.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber:Data Pribadi)

1.7 Pembabakan

a. BAB I : Pendahuluan

   Menjelaskan latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengambilan data dan analisis, kerangka perancangan, hingga pembagian bab yang mana akan membahas mengenai doa dan permainan bongkar pasang kertas.

b. BAB II

   Bab ini akan menjelaskan teori-teori yang bersangkutan untuk digunakan sebagai pijakan guna merancang buku permainan ini seperti; teori ilustrasi, permainan, Agama Islam khususnya doa, dan buku sebagai media yang akan digunakan.

c. BAB III

   Berisikan hasil dari data menurut metodologi yang disebutkan sebelumnya.

d. BAB IV

   Memaparkan konsep perancangan, konsep bisnis, hingga hasil perancangan buku permainan mulai dari coretan rancangan hingga penerapan visual pada media untuk belajar doa Agama Islam.

e. BAB V

   Berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.