

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Al-Qur'an sangat penting diberikan kepada anak sejak usia dini karena Al-Qur'an merupakan pedoman hidup bagi setiap umat muslim, artinya jika seorang muslim menginginkan kebahagiaan dan keselamatan dalam hidupnya baik didunia maupun di akhirat harus senantiasa menjadikan Al-Qur'an sebagai pedoman dan pegangan hidupnya . dalam Al-Qur'an maupun dalam al-Sunnah bahkan deretan ayat yang pertama kali turun (al-'Alaq [96]: 1-5) juga terkait dengan pendidikan yang ditunjukkan dengan adanya perintah membaca. Oleh karena itu diperlukan perhatian khusus untuk mengajarkan Al-Qur'an kepada anak-anak dengan metode yang menyenangkan dan mudah dipahami agar anak memiliki minat dan keinginan untuk mempelajarinya. Belajar Al-Qur'an dimulai dari membaca, menulis, dan menghafal huruf hijaiyah.

Membaca adalah suatu aktivitas untuk melihat dan memahami isi dari apa yang tertulis baik yang diucapkan maupun didalam hati. Sedangkan menulis adalah suatu aktivitas melahirkan pikiran dengan tulisan. Menghafal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah meresapkan kedalam pikiran agar selalu ada. Sedangkn menghafal Al-Qur'an adalah meresapkan ayat-ayat Al-Qur'an ke dalam pikiran melalui proses pengulangan[1]. Ada banyak cara dan metode yang dapat digunakan untuk mempermudah anak-anak dalam menghafal huruf hijaiyah di sini peneliti menggunakan teknik *motion graphic*.

Semua kegiatan tersebut memiliki tujuan terhadap pengamalan nilai-nilai ajaran yang terkandung dalam Al-Qur'an harus dimulai dari kegiatan dasar membaca, menulis dan menghafal Al-Qur'an. Karena pengamalan nilai-nilai ajaran Al-Qur'an tidak mungkin bisa dilakukan jika tidak diawali dengan penguasaan bacaan Al-Qur'an. Mengingat pembelajaran Al-Qur'an memerlukan proses yang bertahap dan memerlukan waktu yang cukup banyak, untuk itu pembelajaran Al-Qur'an harus diberikan sejak anak-anak berada pada usia dini dasarnya yaitu pembelajaran menghafal huruf hijaiyah.

Anak usia dini memiliki karakter mudah bosan dan kurang minat dalam belajar mengingat dan memahami huruf hijaiyah, sehingga penggunaan metode video *motion graphic* yang sifatnya memiliki banyak warna dan gambar-gambar yang bergerak disertai audio yang menarik akan menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu sehingga memunculkan motivasi

belajar pada anak yang lebih menyenangkan. Dengan penggunaan metode video *motion graphic* yang menarik diharapkan semakin banyak anak menjadi antusias dalam belajar.

Kemudian bagaimana anak-anak dapat belajar dengan mudah dan cepat?

Tujuan dari perancangan ini adalah dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini penulis ingin membuat varian baru yaitu sebuah media pembelajaran berbasis video *motion graphic* sebagai media pembelajaran anak yang membahas materi menghafal huruf hijaiyah namun tetap mengutamakan info pengetahuan yang mudah untuk dipahami bagi anak usia dini. Meningkatkan minat dan antusiasme anak dalam belajar menghafal huruf hijaiyah. Sehingga anak-anak menjadi terbiasa mempraktekan dalam mengaji sehari-hari dan diharapkan dapat membantu guru atau ustad dalam proses belajar mengaji di Yayasan dan juga masyarakat umum.

Penelitian, perancangan dan pembuatan *motion graphic*, [2] dalam tugas akhirnya, Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / teknologi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, sehingga dapat dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini sebagai berikut : Bagaimana video dengan teknik *motion graphic* dapat meningkatkan antusiasme anak usia 5 sampai 7 tahun dalam belajar menghafal huruf hijaiyah ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat supaya penelitian yang dilakukan terarah dan dapat mencapai sasaran. Beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Lingkup pembahasannya hanya sebatas pada pengenalan huruf hijaiyah.
2. Media yang akan dibuat adalah video motion graphic dimana pembuatannya menggunakan teknik *motion graphic*.
3. Video *motion graphic* dibuat dengan durasi 4 menit 58 detik, resolusi 1920x1080 pixel, format MP4.

4. Sasaran utama penontonnya adalah anak usia 5 sampai 7 tahun, dan juga anak-anak di Yayasan Yatim-Piatu YMIC Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian yang ingin didapat dari pembuatan video motion graphic pembelajaran menghafal dan memahami huruf hijaiyah untuk anak usia 5 sampai 7 tahun adalah :

1. Untuk menyampaikan Informasi dalam bentuk video pembelajaran menghafal huruf hijaiyah untuk anak usia 5 sampai 7 tahun.
2. Mengetahui keefektifan teknik *motion graphic* dalam pembuatan video pembelajaran tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari 2 hal yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah sebagai acuan atau panduan untuk penelitian selanjutnya dan juga diharapkan kedepannya penelitian ini bisa dikembangkan lagi dengan lebih baik.
2. Manfaat Praktis
Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk guru/ orang tua dan anak-anak usia dini diantaranya:
 - a. Dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru ataupun orang tua baik di rumah maupun di sekolah.
 - b. Untuk anak usia 5 sampai 7 tahun video ini dapat memudahkan mereka dalam memahami dasar-dasar pembelajaran dan dapat belajar dengan lebih berwarna dan menyenangkan

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam Perancangan dan Pembuatan *Motion Graphic* " Belajar Menghafal Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia 5 Sampai 7 Tahun Di Yayasan Yatim-Piatu YMIC

Yogyakarta” adalah menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang berbentuk selain angka. Metode kualitatif nantinya dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil observasi, survey, studi pustaka, kuisioner.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan , maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun penelitian ini. Beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Untuk mendukung penelitian ini , penulis mendatangi salah satu tempat proses belajar mengajar berlangsung yakni di YAYASAN YATIM-PIATU YMIC Yogyakarta, dimana penulis bisa mengamati secara langsung dan mengumpulkan beberapa data yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini.

1.6.1.2 Metode Survey

Dalam metode ini bertujuan untuk menghasilkan opini (pendapat) dari mereka (Peserta didik, guru) mengenai interaksi terhadap apa yang telah mereka amati untuk gambaran umumnya.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk mengumpulkan referensi guna mendukung penelitian yang akan dilakukan, baik dengan membaca buku, catatan dan referensi dari beberapa sumber yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan.

1.6.1.4 Metode Quisioner

Metode pengumpulan data dengan berbagai macam pertanyaan mengenai tanggapan tentang hasil akhir video yang sudah jadi kepada viewer untuk menghitung data yang didapat dan kelayakan video animasi pembelajaran yang dihasilkan bagi penonton.

1.6.2 Metode Anallsi Tabel

Analisis tabel tunggal dilaksanakan lewat tabel frekuensi, dengan memasukan hasil data yang diperoleh dari kuisisioner sebelumnya kemudian dimasukan kedalam bingkai tabel dan dianalisis sesuai dengan jawaban yang ada.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan dan pembuatan video animasi pembelajaran ini, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1. Pra Produksi

Pada tahap awal sebelum masuk ke tahap produksi perlu sekali menentukan ide cerita, pembuatan plot cerita, sinopsis, desain karakter. Pembuatan naskah film, *storyboard*, dan pembuatan *animatic*.

2. Produksi

Setelah tahap pra produksi kemudian dikembangkan ke tahap produksi dengan pembuatan *keyframe* dan *in between*, pembuatan audio dan perancangan dari semua visualisasi.

3. Pasca Produksi

Kemudian di tahapan paling akhir yakni pasca produksi tahapan yang dilakukan yakni *composite*, *editing* dan *rendering*.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan pembahasan penelitian dalam skripsi ini dan membahas sekilas tentang animasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang alat dan bahan yang digunakan serta menguraikan gambaran pembuatan video animasi motion graphic belajar menghafal dan memahami huruf hijaiyah untuk anak usia 5 sampai 7 tahun di Yayasan yatim-piatu ymic Yogyakarta.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang Langkah-langkah pembuatan serta pembahasan dari video animasi yang telah dibuat, sebagai gambaran bagaimana cara pengoperasian dan pengujian sistem yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah dijabarkan dari hal-hal sebelumnya, serta saran yang merupakan kelanjutan dari kesimpulan.

