

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

Ashifa Syafana Maura ¹⁾ Setya Putri Erdiana²⁾ Fenty Fahminnansih ³⁾

Program Studi/Jurusan Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 18420100072@dinamika.ac.id 2) Tya@dinamika.ac.id , 3) Fenty@dinamika.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat 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-anak lebih fokus membacanya. Penelitian ini untuk mencetak generasi muda 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 penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, yang meliputi analisis kebutuhan, pengembangan konten, desain karakter, dan uji coba dengan kelompok sasaran. 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 tersebut. Oleh karena itu, media interaktif yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi sumber media pembelajaran yang relevan yang akan memberikan kontribusi positif terhadap generasi muda. Dan mencetak generasi muda untuk bisa membaca Al-qur'an dengan baik, lancar dan makhroj bacaanya benar.

Kata kunci: Media Interaktif, Media Pembelajaran, Metode UMMI

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.

Pengertian UMMI berasal dari bahasa arab dari kata "ummun" dengan tambahan ya muttakallim yang bermakna "ibuku (Masruri, 2007) Masruri menjelaskan metode UMMI ini metode langsung, diulang-ulang dan kasih sayang yang tulus. Metode UMMI adalah metode pembelajaran dari Ustad Masruri dan Ustad Ahmad Yusuf konferensien pendidikan islam (KPI). Metode ini memiliki kualitas untuk ustad dan ustadzah dengan pembelajarn yang mudah menyenangkan dan menyentuh hati (Masruri, 2007).

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 menirukan gerak – gerak orang lain. Untuk itu perkembangan anak semakin cepat bisa disebut perkembangan kognitif yaitu daya pikir yang sangat pesat dan daya pikir yang cepat . 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 Kentintang Madya Surabaya Timur, selama proses obeservasi 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 kondusif 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 diatas 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 audiorik 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 AlQur'an dari kedekatan ibunya kepada anaknya, untuk maskot dari Rani adalah anak perempuan yang sholehah yang ingin belajar Al-Qur'an. Dengan kedekatan Ibu dan Anaknya di generasi ini lebih banyak karena komunikasi dan saling percaya anak kepada ibunya . 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 silde dan scroll untuk bisa menangkap ilmu yang guru berikan dan bisa lebih fokus kembali dengan materi yang sudah disiapkan . Media interaktif digolongkan sebagai media kreatif yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. (Fika mahrizki ,dkk 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.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Pengumpulan data kualitatif merupakan jenis penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data kualitatif, yang berupa informasi verbal yang diungkapkan dalam bentuk angka atau statistik, melainkan berupa frase atau kalimat (Raco, 2018). Metode untuk pengumpulan data akan menggunakan metode design thinking yang dimana metode ini akan digunakan untuk memecahkan masalah dan mengembangkan ide inovatif dengan fokus kepada pengguna, pengumpulan data akan mencakup wawancara, observasi, brainstorming, dan menunjukkan hasil kepada TK Perwanida. Demikian penggunaan jenis kualitatif, hasil dari permasalahan dapat menjadikan aspek penyelesaian secara dasar kajian teori dan data lapangan.

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.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memecahkan masalah atau rumusan masalah sebagai berikut :

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.

Menurut Saroso (2017:47) wawancara adalah salah satu alat yang paling penting digunakan untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif. Wawancara adalah memungkinkan peneliti mengumpulkan data menggunakan responden , dan tanya jawab dan bertatap muka pada partisipan. Dengan hasil wawancara peneliti kurangnya media visual di TK Perwanida maka dari itu dengan media interaktif berupa slide dan scoll untuk memudahkan anak akan lebih fokus. Dengan demikian, penulis perlu adanya wawancara beberapa narasumber 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 suasana tenang mendengarkan bu guru menjelaskan.

Dokumentasi adalah metode untuk mengumpulkan data melalui gambar kegiatan yang sangat diperlukan untuk penelitian .Pengumpulan data melalui gambar kegiatan yang berkaitan dengan media pembelajaran oleh anak . Data melalui gambar kegiatan yang diperoleh akan disimpan untuk membantu memperluas data gambar dan menjamin keakuratannya. Contoh jenis data gambar kegiatan yang dapat dikumpulkan antara lain 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.

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

Studi kompetitor merupakan strategi untuk menganalisis pesaing . Pesaing dalam hal ini merupakan media pembelajaran lain yang juga mengajarkan metode pembelajaran bacaan Al-Qur'an dengan metode Iqra . Strategi ini dapat dilihat dengan kekurangan dan kelebihan dalam media bisa diketahui.

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.

Berdasarkan data yang peneliti kumpulkan seperti : observasi, wawancara dan pengumpulan data dan dokumentasi. Dapat dimasukan beberapa data yang relevan serta menggolongkan tahap reduksi data dengan cara yang tertarget dan mudah untuk menuju ketahap berikutnya.

Penyajian data secara kualitatif dalam bentuk dari data yang dikumpulkan akan disajikan dalam format naratif yang disusun

secara cepat dan efektif untuk menyempurnakan hasil reduksi data sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Tahap penarikan kesimpulan adalah tahapan yang dilakukan terakhir setelah menemukan data – data yang sudah dikumpulkan untuk menarik kesimpulan. Dengan data yang sudah dikumpulkan ini data yang diperoleh masih bersifat sementara atau dapat berubah jika bukti telah diidentifikasi secara valid.

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

METODE PERANCANGAN

Dalam metode ini perancang menggunakan DesignThinking metode ini merupakan metode yang bersifat komprehensif yang memiliki konsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan rasa empati terhadap suatu kebutuhan manusia menuju suatu inovasi yang berkelanjutan berdasarkan penggunaannya. 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).

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.

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.

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.

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.

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 .

Hasil Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi yang peneliti dilakukan bertujuan melihat 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 .

A.Observasi pada 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 , slinder , juga menggunakan buku jilid , buku jilid besar dan flashcard. Suasana dikelas saat ini berih dan nyaman untuk belajar terdapat gambar – gambar edukasi , dan tumpukan balok – balok stimulus untuk meningkatkan konsentrasdan kreatifitas setiap siswa. Karena diusia 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 pelajaranmengajar. 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 ,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 konsentrasi siswa di umur 4 tahun disaat pembelajaran berlangsung siswa ada yang ngelamun , siswa bermain sendiri dan siswa ada yang berlari – lari.

Media yang digunakan guru pada saat mengajar ini menggunakan media flashcard. Flashcard adalah media belajar menggunakan kertas yang tebal sedikit ,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 konsentrasi siswa di umur 4 tahun disaat pembelajaran berlangsung siswa ada yang ngelamun , siswa bermain sendiri dan siswa ada yang berlari – lari.

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 memfokuskan 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 diumur 4-5 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 4-5 tahun memiliki daya ingat yang berbeda – beda ada yang lebih cepat daya ingatnya ada juga yang lebih lambat. Untuk siswa denga 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.

B.Dokumentasi

Dalam perancangan ini Dokumentasi sangat penting untuk memberikan data seperti suasana dikelas, suasana anak – anak saat belajar mengajar dan suasana guru menerangkan kepada siswanya.

Hasil Reduksi Data

1.Observasi

Beberapa informasi yang dapat diambil dari observasi pertama sebagai berikut. Para siswa selau diberikan intruksi kepada guru dengan 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.

2.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 mudah belajarnya 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.

3.Dokumentasi

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 mengetahui proses pembelajaran di Tk Perwanida dan memperhatikan ibu guru mengajarsaat menjelaskan pelajarannya.

4.Studi Literatur

Studi literatur dalam perancangan ini berupa buku yang menjelaskan berkaitan dengan buku jilid UMMI . Peneliti menggunakan buku dari buku jilid untuk bisa memahami makhroj bacaanya .

5.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 menggunakan metode Iqra dan mari mengenal jenis binatang. Dengan dua media ini dipilih untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan terdapat didalamnya.

Hasil Penyajian Data

Dari hasil yang telah dicantumkan sebagai observasi, wawancara hingga dokumentasi dapat disajikan data 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 dan benda – benda - Untuk yang membawa flashcard hanya guru saja Dari hasil Kompetitor yang memiliki konten kurang dan untuk visualisasi konten kami menggunakan clue – clue supaya anak mengingat huruf hijaiyah tersebut , adanya pengulangan konten dan adanya kuis.

Kesimpulan

Kesimpulan tersebut peneliti kumpulkan dari analisa data, mulai dari reduksi data, observasi, hingga penyajian data.. Kemudian dari beberapa tahapan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu dibuatkan media interaktif untuk usia 4-6 tahun, untuk membantu belajar mengajar Al-Qur'an Metode UMMI.

STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)

1. *Segmentation*

<u>Segmentation</u>	<u>Keterangan</u>	
Geografis	Negara	Indonesia
	Teritorial	Jawa Timur
	Distrik	Surabaya
	Kepadatan Populasi	Kota Besar
Demografis	Jenis Kelamin	Laki-laki dan Perempuan
	Usia	4-6 Tahun
	Pekerjaan	Sekolah Dasar
	Ekonomi	Semua Kalangan

Sumber: Penulis, 2024

2. *Targeting*

Untuk target audience usia 4-6 tahun ini memiliki karakteristik yaitu banyak menggali informasi pengetahuan, banyak eksplorasi, daya tangkapnya juga cukup banyak .

3. *Positioning*

Perancangan media interatif 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 .

USP (*Unique Selling Point*)

Keunikan yang terdapat dalam media pembelajaran metode UMMI ini 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.

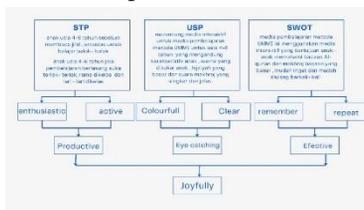
SWOT

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 		

Gambar 1 Bagan SWOT
Sumber: Penulis. 2024

Key Communication Message

Dengan data yang dikumpulkn seperti: analisis STP, USP, dan SWOT, peneli dapat mengidentifikasi kata kunci utama yang akan menjadi landasan dalam perancangan media utama dan pendukung yang akan dibuat. Berikut ini adalah gambaran tentangkata kunci yang telah terkumpul:



Gambar 2 Bagan Key Communication Message
(Sumber: Penulis, 2023)

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui analisa SWOT, STP, dan USP, peneliti telah menemukan key communication message adalah "Joyfull". 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.

Konsep Perancangan Karya

1. Tujuan Kreatif

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.

2. Perancangan "Media Interaktif" sebagai media pembelajaran usia 4-6 tahun

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

Strategi Kreatif

1. Tipografi

Mengenali
space kids

Mengenali
motley forces

Gambar 2 Gambar Jenis Font

Tipografi ini perancang pilih yang cocok untuk perancangan media interaktif akan menampilkan jenis huruf “sans serif” khususnya dengan typeface “Study Online” yang memiliki karakteristik mudah dibaca ,dengan lengkungan kecil dan akan menampilkan jenis huruf “sans serif “ khususnya dengan typeface “motley forces” yang memiliki karakteristik mudah dibaca dari jarak jauh dan tegas.

2. Warna



Gambar : warna

Sumber : Penulis (2024)

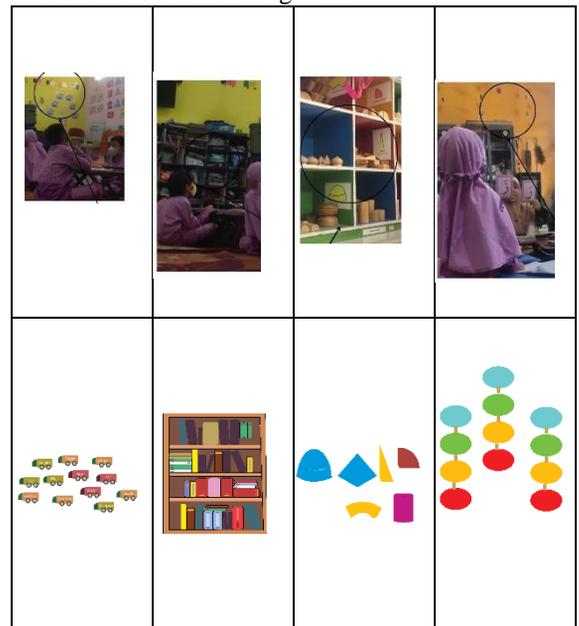
Perancang memilih warna dengan moodbord perayaan konser dengan lampu- lampu dengan warna- warni. Karena perayaan konser dengan lampu- lampu dengan warna – warni ini memiliki warna yang cerah sesuai dengan keyword “Joyfull”. Dengan warna pink , kunin , hijau dan biru muda .

3.Karakter



Perancang memberikan karakter untuk memudahkan visual pada media interaktif yang perancang akan rancang dengan menggunakan karakter ustadzah ini berperan sebagai UMMI dan Untuk anak perempuan ini sebagai rani dalam karakter tersebut , ada juga laki- laki.

4. Elemen Visual Background



Perancang memberikan elemen visual background untuk konten media interaktif pembelajaran metode UMMI . 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.

Storyboard konten media interaktif



Perancang memberikan Storyboard konten media interaktif ini untuk menunjang visualisasi yang perancang tampilkan.

Perancangan Media Pendukung

Perancangan Media Pendukung adalah perancangan yang sangat penting dalam merencanakan

media interaktif metode pembelajaran metode UMMI ini . Beberapa media pendukung antara lain :

1. Mercedise



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

2. X- banner



3. Maskot



Perancang memberikan media pendukung maskot untuk menarik anak – anak usia 4-6 tahun. Untuk

mendorong anak – anak usia 4-6 tahun bisa memahami media interaktif metode pembelajaran UMMI.

KESIMPULAN

Tujuan dari materi pembelajaran metode UMMI dengan menggunakan media interaktif ini adalah untuk membantu pembelajaran untuk usia 4-6 tahun , Untuk anak – anak semakin bisa memahami makhroj bacaannya dan tidak tertinggal dengan anak – anak lainnya. Dengan konsep kata “Ceria” . Dengan adanya kosep kata “Ceria” ini anak – anak akan memahami metode pembelajaran ini dengan baik. Yang diharapkan media interaktif sebagai media pembelajaran ini bisa diterima oleh khalayak umum

SARAN

Meskipun peneliti perancang media interaktif ini dengan baik , dan masih ada kurangnya , masih ada ruang untuk melnjutkan peneliti yang lebih lanjut untuk memperbarui peningkatan metode pembelajaran metode UMMI dengan *media interaktif* .

DAFTAR PUSAKA

Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru, Bandung : CV. Alfabeta
Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
Junaidin Nobisa & Usman 2021. Jurnal studi ilmu pendidikan dan keislaman. Universitas Muhammadiyah ,Kupang:Media Cetak
Encep Kurnia, Wahyuni. Media Learning Iqra for Early Childhood Multimedia Based. Warsita, Bambang. (2008) Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya, Jakarta: Rineka. Muh Aldy Hidar Hariadi Satriadi, Tipografi yang ramah untuk anak – anak ,Universitas negeri Makassar.
Rachmawati, *Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif*, 2007
Noeng Muhadjir ,”*Sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi , wawancara dan lainnya*”. 1998, 104 Jakarta
Teni Nurrita, *Media pembelajaran dan hasil belajar siswa* .2018
Menurut Saroso (2017:47),” *wawancara adalah salah satu alat yang paling penting digunakan untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif*

