

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

TK Islam As-Syafi'iyah 01 merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang bernaung dibawah Yayasan Perguruan Islam As-Syafi'iyah (YPIA), sebuah yayasan pendidikan Islam bersejarah warisan ulama besar Betawi, KH. Abdullah Syafi'ie. Secara akademis, TK ini memadukan Kurikulum Merdeka dengan pendidikan karakter berbasis Islam yang kuat. Fokus utamanya adalah menanamkan adab dan akhlak mulia sejak dini, pengenalan dasar-dasar ibadah (seperti sholat dhuha dan doa harian), serta kemampuan baca tulis Al-Qur'an (Iqra), sembari mempersiapkan kemampuan membaca, tulis, dan berhitung anak untuk jenjang Sekolah Dasar.

Metode pengajaran di TK Islam As-Syafi'iyah 01 menitikberatkan pada perpaduan antara pembiasaan nilai religius yang kuat dan pendekatan belajar secara fokus dan menyenangkan. Penanaman aspek keagamaan dilakukan melalui praktik langsung, seperti sholat dhuha berjamaah, hafalan doa harian, serta pengajaran baca tulis Al-Qur'an dengan metode Iqra secara bertahap. Hal ini bertujuan agar nilai-nilai adab tertanam dalam perilaku sehari-hari anak sebelum mereka melangkah ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.



Gambar 1. 1 Kegiatan Belajar Agama Islam TK Islam As-Syafi'iyah 01

Berdasarkan bukti pada gambar 1.1 serta hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran Agama Islam TK Islam As-Syafi'iyah 01, ditemukan bahwa media pembelajaran yang diterapkan belum menggunakan teknologi multimedia, dan pengajaran yang dilakukan hanya melalui praktik langsung, baca tulis, serta cenderung menghafal.

Tujuan pembelajaran Agama Islam kelas B yaitu hafalan rutin membaca surah-surah pendek dan doa kegiatan sehari-hari. Ketika hafalan, guru hanya berpusat kepada beberapa anak saja oleh karena itu murid mudah bosan dan terganggu fokus belajarnya dan mengakibatkan tujuan pembelajaran yang dibuat tidak tercapai sepenuhnya, anak-anak yang berhasil mengikuti pembelajaran hanya 5 dari 14 murid saja berdasarkan penjelasan pada saat wawancara. Maka dari itu, penelitian ini dibuat untuk menambah media pembelajaran yang ada di TK Islam As-Syafi'iyah 01 agar tidak hanya melalui praktik langsung, hafalan, serta baca tulis saja, melainkan ada tambahan media pembelajaran yang berbasis teknologi multimedia guna mendukung tujuan pembelajaran dan pemahaman murid.

Teknologi multimedia yang dapat diaplikasikan dalam penyebaran informasi salah satunya adalah *motion graphic*. Penggunaan *motion graphic* sebagai media pembelajaran tambahan dapat menyampaikan informasi menjadi lebih jelas serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja, *motion graphic* menjadi lebih mudah dipahami dan berperan penting dalam menyebarkan informasi atau gagasan yang ingin disampaikan. *Motion Graphic* merupakan animasi singkat dengan efek gerak dan rotasi yang umumnya dipadukan bersama audio untuk keperluan proyek multimedia. Anggraeni et al., (2022)

Oleh karena itu, pengembangan *Motion Graphic* merupakan salah satu media penyampaian informasi yang berpengaruh terhadap anak. Dengan desain yang kreatif, penuh warna, dan dilengkapi dengan karakter, anak-anak cenderung akan lebih tertarik, mirip dengan ketika mereka menonton kartun. Dalam era digital ini, *motion graphic* muncul sebagai media yang efektif untuk menyampaikan pesan yang kompleks kepada anak-anak. Suprianto et al., (2025)

Motion Graphic ini akan dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan *Four-D* menghasilkan animasi singkat yang dapat membantu pemahaman anak. Penelitian ini dibuat untuk menambah media pembelajaran dan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran di TK Islam As-Syafi'iyah 01. Maka dari itu, penelitian ini diberikan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Motion Graphic* di TK Islam As-Syafi'iyah 01 Menggunakan Model Pengembangan *Four-D*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka terdapat masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang diterapkan di TK Islam As-Syafi'iyah 01 belum menggunakan teknologi multimedia.
2. Terdapat keterbatasan dalam pemilihan cara mengajar, mengakibatkan murid mudah bosan dan terganggu fokus belajarnya dikarenakan guru hanya berpusat kepada beberapa murid.
3. Belum tersedianya media pembelajaran tambahan yang menarik secara visual dan audio yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini agar pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, ada beberapa pembatasan masalah yang perlu diperhatikan agar fokus penelitian tetap terjaga dan hasil yang diperoleh dapat lebih relevan. Pembatasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran yang menerapkan *motion graphic* mengenai materi doa sehari-hari.
2. Video pembelajaran yang menerapkan *motion graphic* pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Four-D*.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada Kelas B di TK Islam As-Syafi'iyah 01.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dirumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu: **bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* di TK Islam As-Syafi'iyah 01 menggunakan model pengembangan *Four-D*?**

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video *motion graphic* di TK Islam As-Syafi'iyah 01 menggunakan model pengembangan *Four-D*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis penelitian ini yaitu untuk menambah media pembelajaran dan memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dalam pembelajaran di TK Islam As-Syafi'iyah 01
2. Sedangkan manfaat praktis penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti, TK Islam As-Syafi'iyah 01, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
 - a. Bagi Peneliti, manfaat bagi peneliti diantaranya, yaitu meningkatkan keterampilan peneliti dalam proses pengembangan video *motion graphic* sebagai media pembelajaran.
 - b. Bagi TK Islam As-Syafi'iyah 01, yaitu untuk membantu TK Islam As-Syafi'iyah 01 dalam pengembangan video *motion graphic* mengenai materi pembelajaran doa sehari-hari sebagai media pembelajaran PAI di TK Islam As-Syafi'iyah 01.
 - c. Bagi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yaitu menambah referensi penelitian dan contoh implementasi nyata dalam pengembangan *motion graphic* dengan model pengembangan *Four-D* sebagai media pembelajaran.