

**PERANCANGAN BUKU DO'A HARIAN ANAK DENGAN
ILUSTRASI DAN AUDIO BERBASIS BARCODE SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK DI
TKS ISLAM CITRA INSANI**

SKRIPSI

GUNAWAN

20210060075



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2025**

**PERANCANGAN BUKU DO'A HARIAN ANAK DENGAN
ILUSTRASI DAN AUDIO BERBASIS BARCODE SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK DI
TKS ISLAM CITRA INSANI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam
Menempuh Gelar Sarjana*

GUNAWAN

20210060075



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN BUKU DO'A HARIAN ANAK DENGAN
ILUSTRASI DAN AUDIO BERBASIS BARCODE
SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF
ANAK DI TKS ISLAM CITRA INSANI

NAMA : GUNAWAN

NIM : 20210060075

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasilkarya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 23 Agustus 2023



Gunawan
Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN BUKU DO'A HARIAN ANAK
DENGAN ILUSTRASI DAN AUDIO BERBASIS
BARCODE SEBAGAI MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK DI TKS ISLAM
CITRA INSANI
NAMA : GUNAWAN
NIM : 20210060075

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 15 Agustus 2025 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 23 Agustus 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0431088506

Ketua Penguji

Raray Istianah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0422079203

Ketua Program
Studi



Icuuh Komala, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0409107907

Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn

NIDN. 0431088506

Plh. Dekan Fakultas Teknik, Komputer, dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN.Eng

NIDN. 0402037410

Motto

"Ngerjain skripsi itu kayak nonton serial Panjang ada episode seru, ada yang bikin ngantuk, dan ada juga yang bikin pengen skip aja. Tapi kalau kamu stop di tengah, kamu nggak akan pernah tahu ending-nya.

Santai aja, nikmati prosesnya. Mau pelan atau cepat, yang penting ceritanya tetap jalan. Ingat, skripsi itu bukan monster, dia cuma proyek yang butuh perhatian dan sedikit drama."

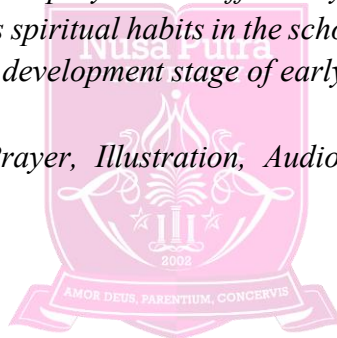
— *Gunawan 2025*



ABSTRACT

This research is motivated by the low interest of kindergarten children in memorizing and reciting daily prayers consistently, indicating an urgent need for more interactive and engaging learning media. Therefore, the main objective of this thesis is to design an innovative daily prayer book for children, featuring illustrations and barcode-based audio, to enhance cognitive abilities and prayer recitation among children at TKS Islam Citra Insani. The research methodology employed a Design Thinking approach, encompassing field research, in-depth interviews with teachers, direct observation of students, comprehensive literature review, and the media production process. This production process included developing child-friendly illustrations, intuitive layout design, recording and integrating barcode audio, compiling a Graphic Standard Manual (GSM), and creating other supporting media. The result of this design is a 21 x 21 cm hardcover prayer book, containing 40 pages with 17 daily prayers, complemented by engaging visual illustrations and interactive barcode audio. Additionally, supporting media such as posters, catalogs, packaging, and a GSM were produced to strengthen the product's identity. Based on trials and evaluations, it is concluded that the designed prayer book effectively assists children in correctly reciting prayers, supports spiritual habits in the school environment, and is highly suitable for the cognitive development stage of early childhood.

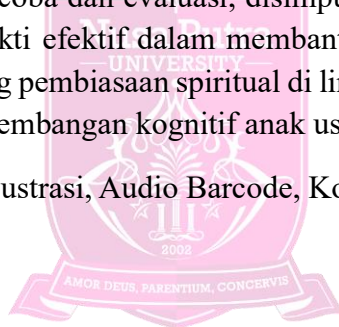
Keywords: *Children's Prayer, Illustration, Audio Barcode, Child Cognition, Religious Education.*



ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat anak Taman Kanak-kanak (TK) dalam menghafal dan melafalkan doa secara konsisten, yang mengindikasikan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, tujuan utama skripsi ini adalah merancang sebuah buku doa harian anak berbasis ilustrasi dan audio barcode yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan pelafalan doa pada anak-anak di TKS Islam Citra Insani. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan perancangan desain (Design Thinking), yang meliputi tahapan riset lapangan, wawancara mendalam dengan guru, observasi langsung terhadap siswa, studi pustaka komprehensif, hingga proses produksi media. Proses produksi mencakup pengembangan ilustrasi yang ramah anak, penataan layout yang intuitif, perekaman dan integrasi audio barcode, penyusunan Graphic Standard Manual (GSM), serta pembuatan media pendukung lainnya. Hasil perancangan ini adalah sebuah buku doa berukuran 21 x 21 cm dengan sampul keras, berisi 40 halaman yang memuat 17 doa harian, dilengkapi ilustrasi visual yang menarik dan fitur audio barcode interaktif. Selain itu, dihasilkan pula media pendukung seperti poster, katalog, kemasan (packaging), dan GSM yang memperkuat identitas produk. Berdasarkan uji coba dan evaluasi, disimpulkan bahwa media buku doa yang dirancang ini terbukti efektif dalam membantu anak-anak melafalkan doa dengan benar, mendukung pembiasaan spiritual di lingkungan sekolah, dan sangat sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Doa Anak, Ilustrasi, Audio Barcode, Kognitif Anak, Pendidikan Agama.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini guna melengkapi syarat kelulusan dalam mencapai Sarjana. Yang dimana Tugas Akhir ini penulis berikan judul:

PERANCANGAN BUKU DO'A HARIAN ANAK DENGAN ILUSTRASI DAN AUDIO BERBASIS BARCODE SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK DI TKS ISLAM CITRA INSANI

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Raray Istianah, S.Pd., M.Pd.
6. Dosen Penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
8. Kedua Orang Tua saya yang selalu mendoa'kan dan mensupport saya
9. Para teman dan para responden yang telah membantu saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin

Sukabumi, Agustus 2025

Penulis

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Penulis : Gunawan
NIM : 20210060009
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir (Skripsi)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti *Noneksklusif (Non-exclusive RoyaltyFree Right)*** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“PERANCANGAN BUKU DO’A HARIAN ANAK DENGAN ILUSTRASI DAN AUDIO BERBASIS BARCODE SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK DI TKS ISLAM CITRA INSANI”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama saya tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : Agustus 2025

Yang Menyatakan

Gunawan

DAFTAR ISI

COVER	i
JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
Motto	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Kerangka Penelitian	5
BAB 2	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Teori Desain Komunikasi Visual	7
2.1.2 Perkembangan Kognitif Anak.....	7
2.1.3 Konstruktivisme dan Dual Coding.....	8
2.1.5 Media Interaktif dan QR Code.....	10
2.1.5 Edukasi.....	11
2.1.6 Ilustrasi dalam Media Edukasi Anak.....	12
2.1.6 Teori Gestalt	15

2.2 Kerangka Teori.....	20
2.3 Penelitian terdahulu.....	21
BAB III.....	25
METODOLOGI PERANCANGAN.....	25
3.1. Metode Penelitian.....	25
3.2 Metode Pengumpulan Data	25
3.2.1 Observasi.....	25
3.2.2 Wawancara.....	26
3.2.3 Studi Pustaka.....	28
3.2.4 Studi Dokumentasi	29
3.3. Metode Analisis Data	31
3.3.1 Mind Mapping	31
3.3.2 Analisis S.W.O.T	32
3.4 Objek Penelitian	34
3.5 Metode dan Konsep perancangan	35
3.6 Alat dan Bahan Yang Digunakan	47
6.5 Storyboard.....	50
BAB IV	58
HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Hasil Perancangan dan Pembahasan	58
4.1.1 Hasil Perancangan.....	59
4.1.2 Pembahasan.....	87
4.1.3 Evaluasi jangka pendek.....	89
4.1.4 Evaluasi jangka panjang.....	89
4.1.5 Road Map.....	89
BAB V.....	91
KESIMPULAN DAN SARAN	91
5. 1 Kesimpulan	91
5. 2 Saran	91
5.2.1 Penggunaan di Sekolah	91
5.2.2 Pengembangan Konten	91
5.2.3 Saran Penelitian Lanjutan	92

Daftar Pustaka	93
Lampiran	95
Instrumen Wawancara Ke Wali Siswa	96
Dokumentasi Observasi	97
Dan Wawancara	97
Dokumentasi Riset Lapangan	98
Dokumentasi Uji Coba Media	99
Di TKS Citra Insani	99
Form/Angket Penilaian	103
Uji Coba Oleh Kepala Sekoah	103
Format Indikator penilaian.....	104
Uji Coba Media wali Kelas.....	104



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 2. 2 Analisis Dokumen Sekolah	30
Tabel 3. 1 Rincian Biaya	49
Tabel 3. 2 Storyboard Ilustrasi	50
Tabel 4. 1 Proses Desain Ilustrasi	69
Tabel 4. 2 Kriteria Responden Uji Coba	78
Tabel 4. 3 Indikator Tujuan Penelitian	78
Tabel 4. 4 Responden Siswa B2.....	79
Tabel 4. 5 Responden Wali Kelas.....	80
Tabel 4. 6 Hasil Responden Kepala Sekolah	80
Tabel 4. 7 Hasil Responden Psikolog.....	81
Tabel 4. 8 Roadmap 5 Tahun Kedepan	90



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian	6
Bagan 1. 2 Timeline Kerja.....	6
Bagan 2. 1 Kerangka Teori	20
Bagan 3. 1 Brainstorming.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Narasi	13
Gambar 2. 2 Ilustrasi Dekoratif.....	13
Gambar 2. 3 Ilutrase Simbolik.....	14
Gambar 2. 4 Ilutrase Informatif.....	14
Gambar 2. 5 Prinsip Kedekatan (Proximity).....	15
Gambar 2. 6 Prinsip Kesamaan (Similarity)	135
Gambar 2. 7 Prinsip Penutupan.....	146
Gambar 2. 8 Prinsip Kesenambungan.....	146
Gambar 2. 9 Prinsip Figur Ground.....	137
Gambar 2. 10 Tata Letak Buku	137
Gambar 3. 1 TKS Islam Citra Insani.....	147
Gambar 3. 2 Observasi Wawancara	28
Gambar 3. 3 Citra Visual	28
Gambar 3. 4 Tone Warna	39
Gambar 3. 5 Sketsa Prototype	39
Gambar 3. 6 Digitalisasi Desain Karakter.....	40
Gambar 3. 7 Referensi Ilustrasi Buku.....	44
Gambar 3. 8 Referensi Desain Karakter.....	44
Gambar 3. 9 Moodboard	44
Gambar 3. 10 Moodboard	45
Gambar 3. 11 Logo Merek Brand	46
Gambar 3. 12 Font Fredoka	46
Gambar 3. 13 Font Amiri	46
Gambar 4. 1 Desain Karakter Siswa Laki-laki.....	59
Gambar 4. 2 Desain Karakter Siswa Perempuan.....	59
Gambar 4. 3 Desain Karakter Pendukung.....	60
Gambar 4. 4 Proses Rekam Suara	60
Gambar 4. 5 Adobe Podcast.....	61
Gambar 4. 6 Editing Audio VEED.IO	61
Gambar 4. 7 Sketsa Layout Buku	62
Gambar 4. 8 Desain Pengembangan	63
Gambar 4. 9 Desain Komperensif Media Penunjang.....	64
Gambar 4. 10 Digitalisasi Identitas Merek.....	65
Gambar 4. 11 Digitalisasi User Guide	66
Gambar 4. 12 Finalisasi Desain Cover.....	67
Gambar 4. 13 Page Pengenalan Karakter.....	67
Gambar 4. 14 Page Satu	68
Gambar 4. 15 Page dua	69
Gambar 4. 16 Page Tiga.....	70
Gambar 4. 17 page Empat.....	70

Gambar 4. 18 Page Lima.....	71
Gambar 4. 19 Page Enam.....	71
Gambar 4. 20 Page Tujuh.....	72
Gambar 4. 21 Page Delapan.....	72
Gambar 4. 22 Page Sembilah.....	73
Gambar 4. 23 Page Sepuluh.....	73
Gambar 4. 24 Page Sebelas.....	74
Gambar 4. 25 Page Dua Belas.....	74
Gambar 4. 26 Page Tigabelas.....	74
Gambar 4. 27 Page Empat Belas.....	75
Gambar 4. 28 Page Lima Belas.....	75
Gambar 4. 29 Page Enam Belas.....	76
Gambar 4. 30 Page Tujuh Belas.....	76
Gambar 4. 31 GSM.....	79
Gambar 4. 32 Poster X Banner.....	81
Gambar 4. 33 Katalog.....	82



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan praktik spiritual. Dilansir oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), (2024) Indonesia menjadi negara kecanduan gadget nomor satu di dunia dengan menghabiskan waktu paling lama untuk melihat gadget. Menurut survei yang dilakukan di 34 provinsi di Indonesia, lebih dari 19% remaja di Indonesia diketahui mengalami kecanduan gadget. Hal ini menjadi ancaman utama untuk anak-anak sebagai generasi penerus, semakin terpapar pada gadget dan media digital yang mendominasi waktu dan perhatian mereka. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah pengguna gadget untuk anak usia dini di Indonesia sebanyak 33,44%, dengan rincian 25,5% pengguna anak berusia 0-4 tahun dan 52,76% anak berusia 5-6 tahun (TEMPO.CO, 2025). Kecanduan gadget pada anak menjadi fenomena yang semakin terpengaruh di era digital ini. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan pada orang tua murid di TKS Islam Citra Insani hampir semua anak diberikan fasilitas Gadget oleh orang tua karena berbagai faktor alasan yang berbeda. Didukung dengan Penggunaan Gadget oleh anak-anak ini cenderung untuk bermain *game* ataupun menonton yang mengakibatkan penurunan perkembangan kognitif anak yang mencakup kemampuan fokus, konsentrasi, dan memori yang di akibatkan oleh kecanduan gadget pada anak usia pra-sekolah hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dalam menjalankan peran pengasuhan di tengah maraknya penggunaan teknologi (Fauzan et al., 2024). Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi cara mereka belajar, tetapi juga cara mereka berinteraksi dengan nilai-nilai spiritual dan agama. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman berdoa anak-anak, sehingga mereka dapat membangun hubungan yang lebih dalam dengan praktik spiritual mereka.

Dalam konteks pendidikan agama, khususnya dalam ajaran Islam, doa harian merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada anak-anak. Doa tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi dengan Tuhan, tetapi juga sebagai bentuk penguatan karakter dan moral. Namun, banyak anak yang disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang dianggap monoton dan kurang menarik. Pendekatan pendidikan yang terstruktur sangat penting, karena banyak anak berjuang untuk memahami pentingnya doa wajib, yang menyebabkan ketidaktertarikan dan pengabaian (Sis et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan

inovasi dalam penyampaian materi doa agar anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menghayati makna di balik setiap doa yang mereka ucapkan.

Salah satu masalah utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah penurunan kemampuan kognitif anak mencakup kemampuan fokus, konsentrasi, dan memori akibat dominasi gadget dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan setelah penulis melakukan pengamatan, observasi dan wawancara dengan kepala sekolah ibu Reni Ariani, S.Pd. serta orang tua murid TK Islam Citra Insani yang berada di bawah naungan Yayasan Citra Insani Cendekia. Pengamatan dilakukan pada anak secara acak 8 dari 10 anak yang lebih memilih bermain game atau menonton video daripada membaca buku, termasuk buku-buku yang berkaitan dengan agama. Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan orang tua yang mengungkapkan kekhawatiran tentang waktu yang dihabiskan anak-anak di depan layar. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa anak-anak sering kali tidak memahami makna dari doa yang mereka ucapkan. Guru mencatat bahwa pendekatan pengajaran yang ada saat ini kurang menarik dan tidak mampu menjelaskan konteks spiritual dari doa dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak. Hasil observasi juga mengindikasikan bahwa beberapa anak memiliki persepsi negatif terhadap pelajaran agama, yang dianggap membosankan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam mengajarkan nilai-nilai spiritual kepada mereka dan ini berpotensi mengurangi pemahaman mereka terhadap nilai-nilai spiritual dan menghambat perkembangan karakter mereka. Wawancara dengan orang tua dan guru menunjukkan bahwa kolaborasi antara keduanya sangat penting dalam mendukung pendidikan karakter anak. Orang tua diharapkan dapat lebih aktif dalam mendampingi anak-anak mereka dalam belajar doa, sementara guru perlu mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik. Dengan demikian, penting untuk merancang suatu media yang dapat menarik perhatian anak-anak dan sekaligus meningkatkan minat baca mereka, terutama dalam konteks doa harian.

Penelitian sebelumnya tentang topik ini salah satu yang menjadi acuan dan berhasil dalam penelitian ini berjudul “Perancangan Buku Doa untuk Anak-Anak” yang dilaksanakan oleh Almaratul Muntaz, Yayan Hariansyah, dan Aryanto. Tujuan penelitian adalah merancang sebuah media buku doa berbentuk pilar dan kubah masjid, lengkap dengan ilustrasi berwarna cerah, cerita naratif, serta permainan edukatif agar anak usia 4–8 tahun lebih tertarik belajar doa dan memahami maknanya. Keberhasilan penelitian tampak dari terciptanya prototipe buku setebal 24 halaman yang menggunakan kertas konstruksi tebal dan teknik pewarnaan manual, dilengkapi teks Arab beserta transliterasi agar memudahkan anak mengenal bacaan doa. Pengujian dilakukan melalui observasi, wawancara kepada guru TK, dosen PAUD, dan 35 anak-anak usia 4-8 tahun, Hasilnya menunjukkan mayoritas anak menyukai pendekatan cerita dan permainan 66 % memilih metode permainan dan 34 % memilih cerita serta terdapat peningkatan antusiasme hafalan doa, di mana 54 % anak melaporkan “sedikit hafal” setelah

menggunakan buku ini. Kesimpulannya, buku doa ini efektif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat baca serta pemahaman doa pada anak-anak usia dini.

Untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan hafalan yang baik dibutuhkan kombinasi antara visual dan audio diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak (Kurniawaty, 2020). Secara khusus, penggunaan elemen audio dalam media pembelajaran sangat krusial bagi anak usia dini karena mendukung perkembangan fonologis dan pemahaman naratif mereka, sejalan dengan prinsip modality dalam Teori Pembelajaran Multimedia yang menyatakan bahwa informasi lebih efektif diserap ketika disajikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan pengalaman berdoa anak-anak, sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif mereka karena multimedia terbukti memperbaiki perkembangan kognitif melalui representasi visual dan auditif yang terpadu (Yafie et al., 2020). Pendampingan atau bimbingan dari pengajar maupun orang tua juga penting untuk memaksimalkan transfer pembelajaran, terutama dengan model scaffolding yang mendukung interaksi anak (Gentile et al., 2024). Dengan memanfaatkan teknologi secara positif, buku doa harian yang dirancang dapat menjadi alat yang efektif dalam mendidik anak-anak tentang pentingnya do'a khususnya karena media interaktif dapat menyamai efektivitas pengajaran tatap muka satu-satu dalam situasi tertentu (Chiong & DeLoache, 2016). Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pengajaran agama yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini, karena penggunaan elemen gamifikasi dan narasi multimedia terbukti meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini (The Influence Of Interactive Learning Media, 2024). Ketika digunakan dengan tepat, perangkat digital dapat meningkatkan kemampuan multitasking, pemrosesan informasi, serta keterampilan bahasa melalui eksposur simultan pada teks, audio, dan visual. Penggunaan audio dalam media pembelajaran memiliki dasar teori yang kuat. Menurut Dual Coding Theory (Paivio, 1971), informasi akan lebih mudah dipahami jika disajikan dalam dua bentuk sekaligus, yaitu visual dan verbal. Hal ini diperkuat oleh Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2002) yang menjelaskan bahwa otak memproses informasi melalui dua saluran berbeda—visual dan auditori—dengan kapasitas terbatas, sehingga kombinasi gambar dan suara dapat membantu anak memahami materi lebih baik.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, penulis melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Buku Do’a Harian Anak Dengan Ilustrasi Dan Audio Berbasis Barcode Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Di TKS Islam Citra Insani” Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku doa harian anak yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik dan audio berbasis barcode. Untuk mencapai pengalaman dan keberhasilan

penelitian penulis menggunakan pendekatan *Design Thinking* dalam proses perancangan . Priyo Suprobo (2011) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “Sebuah Metode Pengambilan Solusi untuk Masalah Pendidikan” *Design Thinking* adalah soal pola pikir seorang desainer. Prinsip-prinsip kehidupannya selalu mendahulukan kebutuhan manusia, mendorong kolaborasi, bereksperimen secara cepat, dan menjunjung optimisme untuk mewujudkan solusi atas berbagai permasalahan. Dengan pendekatan ini, kesuksesan tidak semata-mata hasil upaya individu, melainkan buah kerja sama kolektif yang menggali pemahaman mendalam tentang siapa yang kita layani dalam konteks pendidikan, yaitu siswa, guru, dan orang tua. Melalui urutan empati, interpretasi, ideasi, prototyping, dan evaluasi, Design Thinking membantu menciptakan media atau proses belajar yang inovatif dan relevan. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih tertarik untuk membaca dan memahami doa-doa yang mereka ucapkan juga membantu proses perkembangan kognitif anak yang mencakup kemampuan fokus, konsentrasi, dan memori berupa hapalan doa.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang telah disusun dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana perancangan buku doa harian anak berbasis ilustrasi dan barcode untuk meningkatkan pengalaman berdoa?
2. Sejauh mana efektivitas penggunaan ilustrasi dan barcode dalam meningkatkan kognitif dan keterlibatan anak dalam kegiatan berdoa?
3. Apa dampak buku doa berbasis barcode terhadap kemampuan anak dalam menghafal doa harian di TKS Islam Citra Insani?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak melebar, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Penelitian hanya difokuskan pada anak usia 4-6 tahun di TKS Islam Citra Insani.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya berupa buku doa harian anak dengan ilustrasi dan barcode untuk mengakses audio doa.
3. Evaluasi efektivitas media ini hanya dilakukan berdasarkan tingkat keterlibatan anak dalam kegiatan berdoa serta kemampuan mereka dalam menghafal doa setelah penggunaan buku doa berbasis barcode.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Merancang buku doa harian anak dengan ilustrasi berbasis barcode yang dapat membantu anak dalam menghafal doa.
2. Menganalisis efektivitas penggunaan ilustrasi dan barcode dalam meningkatkan pengalaman berdoa anak-anak.
3. Mengetahui dampak penggunaan buku doa berbasis barcode terhadap keterampilan spiritual anak di TKS Islam Citra Insani.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada pendidikan agama Islam untuk anak usia dini.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi anak-anak, penelitian ini memberikan sarana pembelajaran doa yang lebih menarik dan mudah dipahami.
2. Bagi guru PAUD/TK, buku doa berbasis barcode dapat menjadi alat bantu dalam mengajarkan doa secara lebih interaktif.
3. Bagi orang tua, penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran yang dapat digunakan di rumah untuk meningkatkan kebiasaan berdoa anak-anak.

1.6. Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:



Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Bagan 1. 2 Timeline Kerja
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba media buku ilustrasi doa harian dengan fitur audio barcode pada anak usia dini di TKS Citra Insani, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dalam membantu anak memahami, melafalkan, dan membiasakan doa dalam kegiatan sehari-hari. Kombinasi ilustrasi visual yang menarik dan panduan audio terbukti meningkatkan minat, konsentrasi, serta partisipasi anak dalam proses belajar doa.

Evaluasi jangka pendek menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan pelafalan doa, dengan 80% siswa mampu melafalkan doa dengan benar setelah tiga kali penggunaan, dan seluruh siswa menunjukkan antusiasme terhadap media. Guru dan kepala sekolah memberikan penilaian positif terkait kemudahan penggunaan, relevansi materi, serta kesesuaian dengan visi-misi sekolah. Psikolog anak usia dini menyatakan bahwa media ini aman, relevan, dan mendukung perkembangan kognitif serta afektif anak.

Secara teknis, media ini telah memenuhi tujuan perancangan yang menggabungkan pendekatan edukatif dan teknologi sederhana (barcode audio) untuk mendukung kegiatan pembelajaran agama. Namun, masih terdapat ruang pengembangan khususnya pada aspek penyesuaian tipografi, penyusunan cerita, serta panduan penggunaan yang lebih jelas bagi pendidik dan orang tua.

5. 2 Saran

5.2.1 Penggunaan di Sekolah

- Guru disarankan memanfaatkan media ini sebagai bagian dari rutinitas pembelajaran harian, terutama sebelum memulai kegiatan belajar, untuk menanamkan kebiasaan berdoa pada anak.
- Orang tua dapat menggunakan media ini di rumah untuk memperkuat pembiasaan doa yang telah diajarkan di sekolah.

5.2.2 Pengembangan Konten

- Menambahkan variasi doa sesuai kebutuhan anak usia dini, seperti doa sebelum belajar, doa saat hujan, dan doa untuk orang tua.
- Memperkaya ilustrasi dan warna agar lebih menarik bagi anak, dengan memperhatikan keterbacaan huruf untuk usia 3–5 tahun.
- Menyertakan teks cerita singkat sebagai pengantar sebelum doa, sehingga anak dapat memahami konteks doa yang dibacakan.

5.2.3 Saran Penelitian Lanjutan

- **Perluasan Jangkauan Uji Coba**
Menguji media di berbagai sekolah dengan latar belakang sosial dan budaya yang berbeda untuk melihat konsistensi efektivitas. Mencakup kelompok usia lain seperti PAUD dan kelas awal SD untuk mengidentifikasi perbedaan respon.
- **Penguatan Metode Evaluasi**
Menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan intervensi untuk mengukur dampak media secara lebih terukur. Melakukan evaluasi jangka panjang (3–6 bulan) untuk melihat pembiasaan doa di rumah dan sekolah. Menambahkan observasi perilaku non-verbal anak sebagai indikator minat dan keterlibatan.



Daftar Pustaka

- (APJII), A. P. J. I. I. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Abdillah, M. W. (2023). *Perancangan buku doa sehari-hari dan augmented reality sebagai fitur tambahan media belajar dan menghafal bagi anak usia dini*. 26.
- Birren, F. (1983). Color and human response. *Color Research & Application*, 8(2), 75–81.
- Boltz, M. G. (2004). The cognitive processing of film and musical soundtracks. *Memory & Cognition*, 32(7), 1194–1205. <https://doi.org/10.3758/bf03196892>
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: the basics*. Routledge.
- Elliot, A., Murayama, K., & Pekrun, R. (2011). A 3 x 2 Achievement Goal Model. *Journal of Educational Psychology*, 103, 632–648. <https://doi.org/10.1037/a0023952>
- Fauzan, M., Herdiana, P., Santoso, M. B., Studi, P., Kesejahteraan, I., Ilmu, F., Politik, I., Csr, P. S., Sosial, K., & Padjadjaran, U. (2024). *FENOMENA KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH SOSIAL Perilaku kecanduan anak pra-sekolah faktor lingkungan . Menurut data kementerian Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memiliki total jumlah penduduk sebanyak 282 riset yang dilakukan pa. 5(3)*.
- Hasani, N. T. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Belajar Doa dalam bentuk Pertualangan. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 2(2), 44–47. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v2i2.44>
- John W. Thomas, P. D. (2000). A REVIEW OF RESEARCH ON PROJECT-BASED LEARNING. *International Geology Review*, 63(1), 47–64. <https://doi.org/10.1080/00206814.2019.1702592>
- Kamongi, P., Kavi, K., & Gomathisankaran, M. (2016). *Predicting Unknown Vulnerabilities using Software Metrics and Maturity Models*.
- Kusrianto, □ Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi.
- Lupton, E. (2014). *Thinking with type: A critical guide for designers, writers, editors, & students*. Chronicle Books.
- Maulana, F. E. (2024). *PERANCANGAN BUKU POP UP DOA SEHARI-HARI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT HAFALAN BAGI ANAK USIA TK*. 26.
- Muntaz, A., Hariansyah, Y., & Aryanto, A. (2016). Perancangan Buku Doa Untuk Anak-Anak. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(1), 16–

24. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i1.41>

Neuman, S. B., & Wright, T. S. (2014). Teaching Vocabulary in the Early Childhood Classroom. *American Educator, Summer*, 4–13.

Nurgiantoro, B. (2018). Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak. *Yogyakarta, Gadjah Mada University Press, 2013*, 2.

Piaget, Jean. (n.d.). *THE ORIGINS OF INTELLIGENCE IN CHILDREN*. 4444. <https://archive.org/details/originsofintelli0000piag/page/n9/mode/2up>

Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Interacting with the External Environment: The Narrow Limits of Change Principle and the Environmental Organising and Linking Principle BT - Cognitive Load Theory* (J. Sweller, P. Ayres, & S. Kalyuga (eds.); pp. 39–53). Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-8126-4_4

TEMPO.CO. (2025). *Dampak Gadget pada Anak: Fakta dan Pengaruhnya*. <https://www.tempo.co/digital/dampak-gadget-pada-anak-fakta-dan-pengaruhnya-1209199>

Tinker, M. A. (1963). Legibility of print for children in the upper grades. *Optometry and Vision Science*, 40(10), 614–621.

Wertheimer, M. (2017). *Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt*. Springer.

Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. The Autodesk Foundation.

Mergendoller, J. R., Maxwell, N. L., & Bellisimo, Y. (2006). *The effectiveness of problem-based instruction: A comparative study of instructional methods and student characteristics*. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*.