

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran adalah salah satu bentuk visual yang sangat menarik dan memberikan banyak mamfaat untuk kepentingan dalam dunia pendidikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar juga membangkitkan motivasi belajar dan membawa pengaruh psikologi terhadap anak didik. dengan adanya aplikasi multimedia dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang interaktif karena lebih menyenangkan dimana multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi.

Taman Pendidikan Al-Quran At Taqwa adalah sebuah lembaga yang menyelenggarakan pendidikan informal yang membina anak-anak muslim untuk gemar dan pandai membaca kitab suci Al-Quran. Taman Pendidikan Al-Quran At Taqwa memiliki target pengajaran dalam 2 kategori yaitu belajar membaca dan menulis Huruf-huruf Hijaiyah Al-Quran melalui metode IQRO dan Pelajaran Hapalan surah-surah pendek, dan Doa Harian.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengimplementasikan metode pembelajaran Al-Quran dengan membuat media pembelajaran pengenalan Huruf-huruf hijaiyah sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi pada anak didik Taman Pendidikan Al-Quran At Taqwa berbasis multimedia interaktif dengan judul : "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF HJAIYAH PADA TAMAN PENDIDIKAN AT TAQWA".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di ambil suatu pokok masalah yaitu: Bagaimana Membuat Media Pembelajaran Interaktif sebagai media bantu belajar membaca dan mengenal huruf hijaiyah di Taman Pendidikan Al-Quran At Taqwa?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menjadi luas atau keluar dari kontek permasalahan, maka batasan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Media pembelajaran hanya mengenalkan huruf hijaiyah, tanda baca huruf hijaiyah dan game hijaiyah.
2. Bentuk aplikasi berupa multimedia interaktif
3. Media pembelajaran interaktif hanya di tujukan untuk anak didik Taman Pendidikan Al-Quran At Taqwa.
4. Media pembelajaran dibuat menggunakan Adobe Flash sebagai pembuatan aplikasi media interaktif.
5. Menggunakan Teknik Animasi, *Motion tween, Shape tween, classic tween, masking*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelttan

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut: Untuk Meningkatkan motivasi belajar anak didik dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu multimedia dalam pengenalan huruf hijaiyah di Taman Pendidikan Al-Quran At Taqwa.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Mamfaat bagi penelitti:

- a. Mampu memperdalam pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif, dan mampu memahami penggunaan Adobe Flash secara luas.
- b. Sebagai syarat kelulusan sarjana S1 di kampus STMIK Amikom yogyakarta

2. Mamfaat bagi Guru:

- a. Memudahkan guru ngaji dalam menyampaikan materi
- b. Sebagai alat bantu mengajar pengenalan huruf-huruf hijaiyah Al-Quran Taman Pendidikan Al-Quran At Taqwa

3. Mamfaat bagi Siswa:

- a. Siswa menjadi senang dalam belajar
- b. Dengan adanya media pembelajaran dalam mengenal huruf hijaiyah ini anak-anak didik lebih giat dan bersemangat dalam mempelajari huruf hijaiyah Al-Quran.

1.6 Metode Penelitian

Untuk dapat mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini, maka perlu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan kebutuhan pembuatan dan perancangan media pembelajaran hruruf hijaiyah. Literature-literatur yang di gunakan pada penelitian ini membaca buku-

buku referensi beberapa juga diambil dari perpustakaan STMIK Amikom yogyakarta.

2. Metode Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan langsung ke Taman Pendidikan Al-Quran Jami'i At Taqwa untuk mengamati metode pembelajaran yang diterapkan

3. Perancangan aplikasi

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi yang akan dibangun menggunakan Adobe Flash untuk membuat aplikasi

4. Pengembangan Aplikasi

Tahapan pengembangan Aplikasi sebagai berikut:
(Konsep), (Desain/Rancangan), (Pengumpulan,Materi), (Penyusunan dan Pembuatan), (Uji Coba), (Menyebarkan Luaskan).

5. Evaluasi Aplikasi

Metode evaluasi digunakan penulis pada saat aplikasi telah selesai dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah bekerja dengan baik dan sesuai dengan konsep yang dibuat sebelumnya.

6. Pembuatan Kesimpulan

Pada tahap ini adalah bagian akhir pembuatan tugas akhir. Dibuat kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi yang diperoleh sesuai dengan dasar teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi tersebut yang telah dikerjakan secara keseluruhan.

1.6.Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang di ambilnya Judul Skripsi, dan tujuan yang akan dicapai dalam pengerjaan skripsi ini. Penulis juga memberikan batasan-batasan masalah dalam pembuatan media pembelajaran.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai dasar teori yang berhubungan dengan topic penelitian dan gambaran hubungan dengan permasalahan yang dibahas serta gambaran umum tentang pembuatan animasi

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis kebutuhan aplikasi yang dilakukan selama pembuatan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Baba ini membahas tentang cara dan tahapan pembuatan media pembelajaran, urutan-urutan pekerjaan serta menampilkan animasi yang telah dibuat didepan dosen pembimbing untuk di evaluasi sebelum di publikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya serta saran-saran yang membangun.