

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Asma'ul Husna adalah nama-nama Allah SWT yang indah dan agung. Nama-nama tersebut menggambarkan sifat-sifatNya yang Maha Mulia. Mengenalkan anak sejak dini pada sifat-sifat Allah SWT, Insya Allah dapat membantu membentuk pribadi menjadi jujur, sabar, selalu berbuat baik, serta menghargai orang tua, guru, kawan dan saudara. Mereka akan yakin bahwa seluruh gerak-geriknya diawasi oleh Allah yang Maha Kuasa.

Saat ini, penyampaian materi Asma'ul Husna untuk taman kanak-kanak masih menggunakan metode konvensional oleh guru berupa penjelasan secara lisan. Sedangkan siswa taman kanak-kanak bukanlah siswa yang gampang diatur seperti siswa sekolah dasar. Mereka masih suka berlarian dan bermain sesuka hati. Sehingga suara guru tak jarang kalah dengan suara teriakan siswa. Hal inilah yang menyebabkan kurangnya semangat dalam belajar Asma'ul Husna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Markhanah, S.Pd selaku Kepala Sekolah di sekolah Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur adalah kurangnya semangat belajar siswa terhadap mata pelajaran agama. Begitupula dengan materi Asma'ul Husna.

Anak usia 4 sampai 6 tahun masih dalam tahap belajar mengenal dan mengeja huruf serta angka, sehingga kemungkinan mereka untuk belajar dengan cara membaca sangatlah kecil bahkan tidak mungkin. Namun, mereka memiliki ingatan yang kuat terhadap apa yang dilihat dan didengar, karena itulah mereka lebih cepat menangkap pelajaran dengan gambar dan suara.

Untuk itu penulis membuat aplikasi berupa media interaktif dengan judul "Aplikasi Pembelajaran Penghafalan Asma'ul Husna beserta Artinya Berbasis Multimedia 2 Dimensi untuk Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal" sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Asma'ul Husna. Dengan aplikasi pembelajaran yang didalamnya dilengkapi gambar, animasi, video, cerita, dan games diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa taman kanak-kanak untuk belajar Asma'ul Husna.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah disampaikan maka rumusan permasalahan yang dapat disimpulkan adalah bagaimana cara membuat media pembelajaran Asma'ul Husna untuk taman kanak-kanak supaya dapat meningkatkan semangat belajar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih fokus ke tujuan yang diinginkan, aplikasi ini terbatas pada beberapa hal berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran yang akan dirancang oleh penulis difokuskan untuk taman kanak-kanak.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition CS6.
3. Hasil akhir file berekstensi .exe.
4. Digunakan pada media komputer.
5. Aplikasi ini berupa media interaktif yang terdiri dari audio, video, gambar, teks, animasi.
6. Aplikasi ini mengenalkan tentang materi Asmaul Husna dan juga menyajikan cerita kisah dan hikmah Asma'ul Husna dengan *dubbing* suara pada 5 nama Asma'ul Husna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Pembuatan aplikasi bertujuan sebagai media pembelajaran bagi guru Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur tentang Asmaul Husna khususnya, atau taman kanak-kanan lain umumnya.

2. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur dalam belajar dan menghafal Asmaul Husna.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1. **Bagi penulis**
 - a. Mengetahui lebih jauh tentang Asma'ul Husna
 - b. Menambah pembendahraan ilmu tentang multimedia terutama yang terkait dengan media interaktif.
2. **Bagi siswa**
 - a. Mampu membuat materi mengenai Asma'ul Husna menjadi lebih menarik.
 - b. Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. **Bagi Guru**
 - a. Sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi.

- b. Memungkinkan pengembangan metode pengajaran yang lebih baik dalam suatu institusi pendidikan.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode Observasi

Dengan melakukan observasi langsung pada objek penelitian yaitu Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condong Catur.

2. Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

3. Metode Studi Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku panduan sebagai referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan.

4. Metode Studi Literatur

Dengan membaca di internet yang bisa dijadikan referensi dalam penulisan dan pembuatan aplikasi.

5. Penyusunan Laporan dan Kesimpulan Akhir

Pada tahap ini dilakukan penulisan laporan tentang pembuatan aplikasi yang dirancang sesuai dengan format penulisan laporan skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yakni mengenai pembelajaran, multimedia dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas mengenai tinjauan umum tempat menelitian, analisis sistem, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan media pembelajaran.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang perancangan aplikasi, pengujian sistem, menggunakan sistem, dan implementasi tampilan.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi berisi simpulan dan saran.

