

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Akhir akhir ini ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat, seiring dengan berkembangnya teknologi sehingga membuat manusia mau tidak mau harus mengikuti perkembangan teknologi agar dapat menjalani kehidupan dengan baik. Perkembangan teknologi tanpa dirasa sudah merambah diberbagai bidang kehidupan tidak terkecuali bidang pendidikan.

Metode pembelajaran lama yang selama ini digunakan oleh instansi pendidikan kita, dengan metode membaca, menulis, dan mendengarkan guru dirasa sudah tidak efektif lagi diterapkan pada anak anak masa sekarang yang cenderung aktif , penuh keingintahuan dan cepat bosan dengan hal hal yang menurut anak-anak tidak anak-anak sukai atau dalam anggapan anak-anak membosankan. Sehingga dengan rasa jenuh tersebut anak-anak tidak lagi bersemangat dalam mendengarkan materi materi yang guru berikan sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak sepenuhnya dapat ditangkap oleh murid.

Media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang efektif menghadapi permasalahan tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi menggabungkan audio, visual maupun menggabungkan keduanya dalam satu media yang disebut dengan teknologi multimedia. Media pembelajaran interaktif multimedia atau dengan kata lain media pembelajaran elektronik diharapkan dapat mengganti peran media

cetak yang selama ini digunakan dalam proses belajar mengajar dalam instansi pendidikan .

Banyak sekali jenis media pembelajaran interaktif yang ditawarkan pada saat ini. Dari jenis *E-Book* interaktif, *CD booklet*, *game* dan lain lain. Jika merujuk pada sasaran atau pasar yang dituju , yaitu anak khususnya anak-anak dari Raudathul Alfal (RA) Masyitoh Pak Randu. Maka media pembelajaran dengan berbasis *flash* merupakan media yang pas bagi anak-anak. Kecenderungan anak jaman sekarang yang aktif dan hobi bermain serta melihat kartun atau animasi. Solusi jitu sehingga anak-anak akan lebih bisa menangkap pelajaran yang diberikan dari media pembelajaran interaktif tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud merancang suatu aplikasi media pembelajaran *flash* dengan mengangkat judul "Media Pembelajaran Interaktif Hafalan 10 Surat Pendek Al-Qur'an untuk Raudathul Alfal (RA) Masyitoh Pak Randu " . Tema ini diangkat agar anak terlatih untuk membaca dan menghafalkan surat surat pendek dalam Al-Qur'an yang sebaiknya ditanamkan sejak dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan diatas, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis flash, menarik dan menyenangkan serta mudah dipahami anak anak tingkat Taman kanak-kanak ?

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai sesuai kebutuhan.

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *flash* untuk tingkat Taman Kanak-kanak
2. Batasan ruang lingkupnya adalah seputar Bacaan surat pendek Al-Qur'an sebagai objek tema media pembelajaran ini
3. Software yang digunakan Adobe *Flash*, Adobe *Photoshop*, Adobe *Soundboth*, *Corel Draw*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penulis melakukan penelitian adalah sebagai syarat kelulusan program diploma tiga pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta.

Sedangkan tujuan dari penulis ini adalah:

1. Sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak-anak agar dapat menghafalkan surat-surat pendek di dalam Al-Qur'an dengan mudah dan menyenangkan.

2. Memperkenalkan bacaan surat-surat pendek Dalam Al-Qur'an sejak dini.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini untuk menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat maka penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Studi pustaka

Penulis mencari referensi dengan membaca buku-buku dan browsing internet tentang materi dan tutorial yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis *flash* ini.

2. Wawancara

Penulis mencari data dengan melakukan wawancara. Wawancara dilakukan kepada beberapa anak Taman Kanak-kanak, diambil sampel beberapa siswa Raudathul Alfal (RA) Masyitoh Pak Randu.

3. Observasi

Penulis mencari data dengan melakukan tinjauan langsung pada objek.

4. Dokumentasi

Penulis mengambil gambar ketika melakukan tinjauan langsung pada objek sebagai bukti observasi. Juga disertai opini dan tanggapan anak-anak tentang media pembelajaran berbasis *flash* ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan Tugas Akhir yaitu sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi raport dan system perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III : Tinjauan Umum

Bab ini membahas sekilas tentang objek penelitian. Berisi tentang sejarah, profil sekolah, visi, misi, tujuan, dan struktur organisasi.

BAB IV : Pembahasan

Bab ini berisi implementasi dan perancangan sistem aplikasi yang diinginkan.

BAB V : Penutup

