

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Agama merupakan unsur penting bagi manusia untuk dalam menjalani kehidupan, baik dalam kehidupan bermasyarakat maupun bernegara. Agama islam merupakan salah satu agama yang diakui oleh Negara Republik Indonesia.

Ajaran-ajaran yang ada dalam agama islam, wajib diterapkan secara nyata dalam kehidupan para penganutnya. Dan ajaran-ajaran tersebut tentu saja tidak bisa langsung diimplementasikan dengan baik sebelum ada proses belajar secara teoritisnya. Dan berhasil atau tidaknya proses belajar itu tergantung pada daya serap orang tersebut dalam merekam informasi. Masa anak-anak merupakan masa yang paling mudah untuk menanamkan pemahaman tentang ilmu-ilmu agama.

Pada masa anak-anak, teknik yang digunakan dalam pembelajaran sangatlah berperan penting akan tersampainya informasi. Orang tua maupun guru/pengajar dituntut untuk berkeaktifitas mencari alternatif teknik pembelajaran selain teknik tradisional yang biasa digunakan. Disisi lain teknologi informasi dan komputer sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu bidang dalam teknologi informasi dan komputer yang sangat populer adalah multimedia.

Dengan memanfaatkan ilmu multimedia dan komputerisasi, penulis bermaksud membangun aplikasi yang berisi kumpulan *mini games* islami. Aplikasi ini nantinya diharapkan mampu memberikan pendidikan, kemudahan

dan hiburan bagi anak-anak khususnya yang berusia antara 7 sampai 12 tahun dalam mempelajari ajaran-ajaran agama islam.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun aplikasi kumpulan permainan-permainan islami yang bersifat mendidik untuk anak-anak berusia 7-12 tahun, dengan memanfaatkan teknologi multimedia sehingga mampu membantu dalam implementasi ilmu agama islam dalam kehidupan sehari-hari ?.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Pembuatan aplikasi ini hanya sebagai sarana bantu pemahaman ajaran-ajaran islam bagi anak-anak berusia 7-12 tahun sehingga dapat digunakan sewaktu-waktu di rumah.
2. Aplikasi ini memuat 4 macam permainan dasar ilmu pengetahuan islam dengan penjelasan singkat pada sesi akhir di tiap-tiap permainan.
3. Aplikasi hanya dapat dijalankan di computer desktop bersistem operasi Windows XP.

4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Director 11.5, yang merupakan versi terbaru Director. Selain itu penulis juga menggunakan beberapa software multimedia lain, seperti Adobe Photoshop CS4, Adobe After Effect CS4, Adobe Flash CS4 dan Adobe Audition CS 2 sebagai software pendukung.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk membuat aplikasi kumpulan permainan-permainan islami yang bersifat mendidik untuk anak-anak berusia 7-12 tahun menggunakan Adobe Director 11.5.

##### **1.4.1 Internal**

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mempelajari serta menggunakan software Adobe director 11.5.

### 1.4.2 Eksternal

Bagi anak-anak didalam dunia pendidikan, dengan dibangunnya aplikasi mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Mempermudahkan anak-anak agar tertarik untuk belajar dan agar dapat lebih mudah untuk dipahami, karena anak-anak dapat langsung melihat dan mendengar pelajaran yang penulis buat dalam CD Edukatif ini.
- b. Dapat memberi hiburan bagi anak-anak serta menarik minat anak-anak terhadap dunia teknologi komputer.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam Pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

#### 1. Interview

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan responden.

#### 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan permasalahan yang akan dipecahkan.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini maka penyusunannya, penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

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

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini Menerangkan tentang konsep dasar Multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak(Software) yang digunakan.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI**

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan Game edukasi islam bagi anak-anak berusia 7-12 tahun.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

