

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer sebagai salah satu teknologi yang berperan besar dalam berbagai bidang, memberikan kemudahan dan beragam fasilitas yang menarik. Pemakaian komputer dalam kehidupan manusia sangat meluas dan memasyarakat, tidak hanya terbatas pada lingkungan kerja, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, terlebih dalam dunia Pendidikan. Para guru harus dapat memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin untuk mendidik agar tidak tertinggal dari negara lain.

Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah adalah sebuah kelompok bermain dan belajar untuk anak-usia dini “Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah” memiliki 23 murid dan 6 guru. Saat ini sistem pengajaran “Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah” masih belum menggunakan komputer sebagai media belajar. Yaitu hanya dengan buku-buku, Iqro’ dan buku lainnya, Sehingga cara belajarnya kurang efektif dan tidak menyeluruh. Dengan ditambahkan *Perancangan Media Pembelajaran Cara Belajar Iqro’ Jilid 1 – 6 Berbasis Multimedia* pada “Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah” diharapkan murid-murid dapat lebih cepat bisa membaca Iqro’ dengan baik dan benar dan para guru juga lebih mudah untuk mengajarkannya kepada para murid-muridnya.

Dengan media pembelajaran berbasis Multimedia yang menarik, *Perancangan Media Pembelajaran Cara Belajar Iqro' Jilid 1 – 6 Berbasis Multimedia* bias menjadi salah satu cara yang efektif untuk “Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah” serta meningkatkan mutu pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah *Media Pembelajaran Cara Belajar Iqro' Jilid 1 – 6 Berbasis Multimedia* Pada Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka *Perancangan Media Pembelajaran Cara Belajar Iqro' Jilid 1 – 6 Berbasis Multimedia* Pada Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah yang akan di bangun memiliki batasan masalah sebagai berikut:

Media belajaran berisi huruf-huruf hijaiyah beserta harakatnya dengan huruf latin dan suara sebagai outputnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan baik bagi penulis maupun bagi Kelompok Bermain, yaitu:

1.4.1 Bagi Kelompok Bermain

1. Sebagai salah satu media pembelajaran Iqro' "Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah"
2. Sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan dan mengajarkan Iqro' kepada para murid "Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah".
3. Memudahkan para murid "Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah" untuk mempelajarinya.

1.4.2 Bagi penulis

1. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat baik di dalam maupun di luar bangku kuliah.
2. Memperoleh pengalaman tentang *Perancangan Media Pembelajaran Cara Belajar Iqro' Jilid 1–6 Berbasis Multimedia*.
3. Untuk penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1. Metode Observasi

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung pada obyek yang diteliti dan segala sesuatu yang akan diteliti.

2. Metode Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan yang sedang dilakukan sebagai literatur, juga sebagai landasan teori yang akan mendukung penelitian ini.

3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari perusahaan secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab.

Uraian masing – masing bab, antara lain:

1. **Bab I** : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. **Bab II** : Dasar Teori

Bab ini menguraikan tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian. Dasar teori yang didapat akan menjadi landasan bagi penulis untuk melakukan pembahasan dan pengambilan kesimpulan mengenai judul skripsi yang penulis pilih.

3. **Bab III** : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan membahas tentang analisis permasalahan yang terdapat pada Kelompok Bermain Tunas Melati Aisyiyah, perancangan media pembelajaran.

4. **Bab IV** : Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang implementasi dan pengujian media pembelajaran.

5. **Bab V**: Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian.

