

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam segala bidang terutam dalam bidang terutama dalam bidang informasi dan komunikasi, memaksa para pendidik untuk memberikan porsi besar bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Strategi yang lebih cocok adalah strategi *independent study*. Strategi tersebut dapat menggunakan berbagai metode instruksional, antara lain computer assisted instruction, learning activity package, correspondence lesson, dan lainnya. (CS Widodo & Jasmadi, STP, 2008 : 28) [1]

Media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode / teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. (Nana Sudjana 2008:18) [2]

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di Kelompok Bermain Mustika Melati, motivasi yang ditunjukkan siswa kurang pada waktu guru mengajak anak didik membaca doa. Karena tidak adanya gambar bergerak (animasi), musik, ataupun permainan warna. Hal ini cenderung membuat siswa merasa jenuh yang pada akhirnya menjadi pasif dalam menerima pelajaran, padahal fasilitas pengajar di Kelompok Bermain Mustika Melati yang sebagian banyak mampu dalam menggunakan komputer. Maka dari itu peneliti membuat

media pembelajaran yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Media Tumbuh Kembang Anak Menghafal Doa Sehari-hari dan Tugas Malaikat” untuk mempermudah anak didik di Kelompok Bermain Mustika Melati dalam menghafal dan memahami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penyusunan penelitian ini yaitu : Bagaimana merancang dan membuat animasi 2D media tumbuh kembang anak interaktif dengan adobe flash CS3 yang memudahkan penggunaanya dalam belajar menghafal dan memahami doa sehari-hari dan tugas malaikat?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini diberikan batasan masalah agar lebih fokus dalam pembuatanya yaitu :

1. Media pembelajaran animasi 2D menghafal doa sehari-hari dan tugas malaikat direkomendasikan di Kelompok Bermain Mustika Melati Cabeyan Panggunharjo Sewon Bantul.
2. Media pembelajaran digunakan secara *offline*.
3. Aplikasi media pembelajaran ini berisi tentang doa sehari-hari dan tugas-tugas malaikat.

4. Doa sehari-hari dalam media pembelajaran meliputi doa : masuk kamar mandi, keluar kamar, sebelum tidur, bangun tidur, sebelum makan, dan sesudah makan.
5. Tugas malaikat dalam media pembelajaran ini mencakup 10 malaikat yang wajib diketahui, yaitu : Malaikat Rokib, Malaikat Atid, Malaikat Mikail, malaikat Ridwan, Malaikat Munkar, Malaikat Nakir, Malaikat Israfil, Malaikat Izrail, Malaikat Jibril, Malaikat Malik.
6. Software yang digunakan dalam membuat media pembelajaran menghafal doa sehari-hari dan tugas malaikat yaitu : Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3, Coreldraw X3, Format Factory.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diperlukan untuk memberikan kerangka atau acuan dalam pembuatan system. Berikut adalah tujuan penulis :

1. Sebagai persyaratan kelulusan sarjana Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah media pembelajaran yang nantinya dapat dimanfaatkan semua pihak, khususnya Kelompok Bermain Mustika Melati Cabeyan Panggunharjo Sewon Bantul.
3. Membuat media pembelajaran menghafal doa sehari-hari dan tugas malaikat yang menyenangkan untuk anak didik.
4. Mempraktekan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat akademis
 - a. Menambah pustaka ilmu dalam bidang teknologi informasi khususnya pada bidang multimedia.
 - b. Sebagai acuan pengembang aplikasi perangkat lunak untuk membuat perangkat yang canggih dan inovatif.
 - c. Memajukan pendidikan di Indonesia agar dapat bersaing dengan negara lain.
2. Manfaat bagi lembaga/sekolah
 - a. Memanfaatkan dan mengembangkan teknologi yang ada sehingga dapat menjadi bahan dalam media pembelajaran.
 - b. Memberikan model media pembelajaran baru terhadap dunia pendidikan khususnya Kelompok Bermain Mustika Melati Cabeyan Panggunharjo Sewon Bantul.

1.6 Metode Penelitian

Dalam memperlancar penyusunan laporan skripsi ini, pengumpulan data sebagai sumber informasi dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Metode Observasi
Penulis melakukan observasi untuk pengumpulan data, menilik langsung Kelompok Bermain Mustika Melati Cabeyan Sewon Bantul untuk

mengetahui kondisi siswa ketika belajar konvensional dan dengan menggunakan multimedia.

b. Metode Kepustakaan

Selain melakukan observasi penulis juga melakukan pencarian informasi dari sumber – sumber tertulis yang mendukung penulisan laporan skripsi. Sumber – sumber yang digunakan adalah sumber yang membahas tentang multimedia, animasi, media pembelajaran dan agama islam.

c. Interview

Interview merupakan penelitian melalui wawancara secara langsung untuk memperoleh data berupa saran-saran dalam pembuatan media pembelajaran

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika di dalam penulisan skripsi ini dapat dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang gambaran umum penulisan skripsi, adapun isi yang terkandung dalam bab ini yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Pada bab ini akan dijelaskan tentang landasan teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi-definisi yang berkaitan langsung dengan penelitian maupun komponen-komponen lain yang digunakan pada penelitian

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua masalah maupun peluang yang ada, apabila disitu terdapat masalah maka akan dicari solusinya dan diselesaikan melalui penelitian, dan apabila ditemukan peluang maka peluang tersebut akan diraih menggunakan penelitian ini. Pada bab ini juga akan dilaporkan secara detail tentang mekanisme perancangan yang akan dilakukan.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan gambaran secara umum tentang aplikasi, prosedur operasional, analisis sistem, implementasi desain, hasil testing, spesifikasi hardware maupun software yang digunakan untuk membuat dan menjalankan animasi 2D media tumbuh kembang anak menghafal doa sehari-hari dan tugas malaikat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari keseluruhan isi laporan Skripsi serta saran yang disampaikan penulis untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.