

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Latar belakang dari penelitian ini adalah penulis ingin memudahkan orang tua dan guru dalam mengajarkan agama islam kepada anak-anaknya sedini mungkin menggunakan multimedia interaktif pengenalan agama islam.

Multimedia interaktif adalah media yang terdiri dari banyak komponen atau media yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain yang mampu untuk berinteraksi (Wirasamodra, 2008). Multimedia interaktif banyak dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media presentasi, pembelajaran (CD interaktif), kuis interaktif game, profil diri atau perusahaan dan lainnya. Secara lebih spesifik multimedia interaktif dapat menyimpan data berupa gambar, suara animasi, teks, table, diagram dan bentuk data lainnya dengan lebih menarik. Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pengajaran sangat penting. Karena dengan memanfaatkan media pengajaran, tenaga pengajar dapat memperkaya dan memperdalam proses belajar mengajar dikelas (Winkel, 1991). Multimedia interaktif juga dapat digunakan untuk menujung perkembangan otak anak pada masa golden age dengan mencampurkan edukasi-edukasi kedalam multimedia interaktif tersebut.

Golden age adalah fase dimana otak anak mengalami perkembangan yang sangat cepat dalam masa pertumbuhannya. Penelitian Keith Osborn, Benyamin S. Bloom (1993) terkait dengan pertumbuhan otak manusia ditemukan bahwa sejak

lahir hingga usia 4 tahun telah terbentuk 50% dari keseluruhan pertumbuhan otak manusia, kemudian antara usia 4 hingga 8 tahun bertambah 30%. Ini berarti pada masa golden age ini 80% otak anak mengalami perkembangan di usia 0-8 tahun. Pada masa ini setiap informasi akan diserap anak berupa informasi yang baik maupun yang buruk, terbentuknya karakter anak, kepribadian, serta kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif anak mencakup kemampuan intelektual yang sederhana seperti mengingat sampai cara bagaimana memecahkan suatu masalah menggunakan ide, metode ataupun gagasan yang dimiliki untuk memecahkan masalah tersebut. Untuk itu penting bagi anak mendapatkan pendidikan pada usia dini.

Rasulullah SAW juga menekankan betapa pentingnya seseorang belajar sedini mungkin, bahkan sejak dalam buaian. Tentu kesadaran akan perlunya belajar sejak usia dini ini tidak muncul dari si bayi yang 'belum bisa apa-apa', namun dimulai dari kesadaran orang tuanya untuk memberikan pembelajaran-pembelajaran kepada anaknya sejak dini. Pendidikan pada usia ini adalah peletak dasar bagi pendidikan anak selanjutnya. Dalam Al Mawsu'ah Al Fiqhiyyah (13:11) disebutkan, "Bapak dan ibu serta wali dari anak hendaknya sudah mengajarkan sejak dini hal-hal yang diperlukan anak ketika ia baligh nanti. Hendaklah anak sudah diajarkan aqidah yang mengenai keimanan kepada Allah swt, Malaikat, Al Qur'an, Rasul dan hari akhir. Begitu pula hendaklah anak diajarkan ibadah yang benar, diarahkan untuk mengerti sholat, puasa, dan bersuci". Sehingga pendidikan agama sejak dini hendaklah sudah ada di rumah keluarga muslim. Pendidikan tersebut adalah tanggung jawab orang tua. Sepatutnya orang tua sudah mengajarkan dasar-

dasar agama islam, jika orang tua tidak bisa mendidik tentang pengenalan agama islam, hendaklah anak diarahkan ke sekolah atau lingkungan yang kental dalam ajaran islamnya, sehingga anak memiliki bekal agama islam sejak dini.

Pengenalan dasar-dasar agama islam yang efektif dan efisien bisa dilakukan melalui berbagai media salah satunya dengan menggunakan media aplikasi pembelajaran. Mungkin kata aplikasi sudah tidak asing lagi terdengar ditelinga kita. Aplikasi media pembelajaran memiliki kelebihan dengan media visual yang lain karena aplikasi pembelajaran lebih interaktif, lebih menyenangkan karena pemain diajak langsung untuk terlibat didalam penentuan hasil dari aplikasi pembelajaran tersebut.

Aplikasi pembelajaran merupakan salah satu industri yang sangat besar. Perkembangan aplikasi pembelajaran saat ini sangat berkembang pesat sehingga menghasilkan berbagai macam aplikasi pembelajaran yang bisa dinikmati mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Salah satu aplikasi yang cocok untuk anak-anak adalah aplikasi edukasi. Dengan adanya aplikasi yang bisa mengedukasi pelajaran yang awalnya dianggap membosankan ataupun dianggap sulit menjadi mudah dan menyenangkan.

Dengan demikian akan dibuat media interaktif yang berjudul “Perancangan Media Interaktif Mengenal Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash” untuk membantu proses belajar anak dalam memahami dasar-dasar agama islam. Aplikasi ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi masyarakat luas dalam memahami dasar-dasar agama islam, sehingga dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana cara membuat system pembelajaran pengenalan agama islam untuk anak usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah tersebut, maka untuk membuat suatu aplikasi yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Media Interaktif Mengenal Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash” dibutuhkan beberapa batasan masalah diantaranya:

- a. Aplikasi ini dibuat untuk umum dan bersifat aplikasi offline.
- b. Merupakan aplikasi berbasis desktop.
- c. Aplikasi ini berisi dasar-dasar pengenalan agama islam .
- d. Aplikasi ini menyediakan materi mengenai kalimat syahadat, rukun islam, rukun iman, sifat Allah, sifat mustahil Allah, nama Nabi, sifat Nabi, sifat mustahil Nabi, nama Malaikat dan sifat Malaikat.
- e. File yang dihasilkan menggunakan ekstensi .exe.
- f. Menggunakan software Adobe Flash Cs6 dan Adobe Illustrator CS6.
- g. Aplikasi ini dibuat untuk anak usia 4-7 tahun.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk pembuatan edukasi pengenalan agama islam sejak dini. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah menghasilkan aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan dasar-dasar agama islam untuk anak usia dini.

1.5 Manfaat

a. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan wawasan keilmuan dan meningkatkan pemahaman tentang struktur dan sistem kerja dalam pengembangan aplikasi berbasis desktop.

b. Bagi Pengguna

Sebagai media pembelajaran agama islam untuk anak usia dini, remaja, hingga umum.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penusunan skripsi ini adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

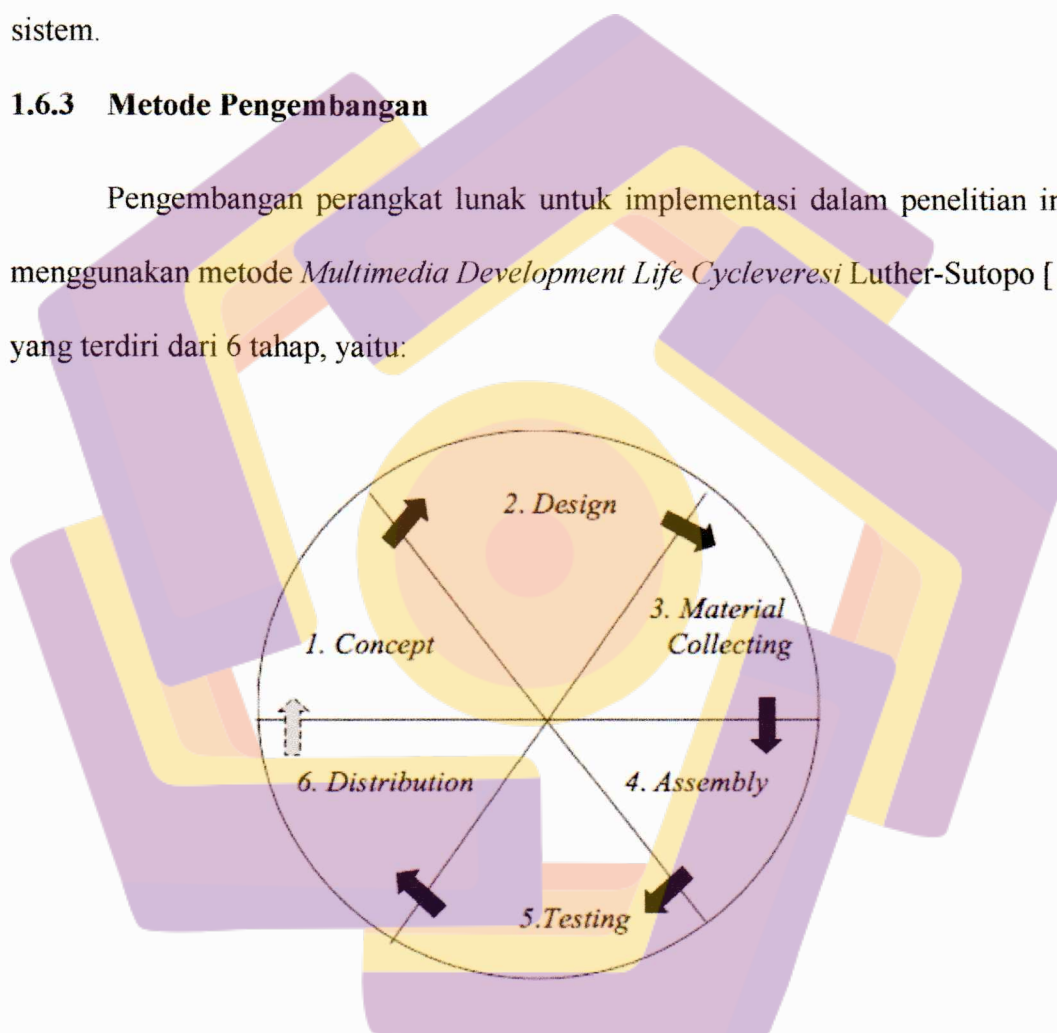
Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan, maka peneliti menggunakan metode studi pustaka. Studi pustaka merupakan usaha yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengadakan studi penelaahan, dan membaca terhadap buku-buku, literature-literatur, dan catatan-catatan yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Metode Analisis

Tahap analisis merupakan tahap menganalisa kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem.

1.6.3 Metode Pengembangan

Pengembangan perangkat lunak untuk implementasi dalam penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* versi Luther-Sutopo [] yang terdiri dari 6 tahap, yaitu:



Gambar 1.1 Siklus Pengembangan MDLC

Tahap-tahap metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* versi tersusun secara sistematis adalah sebagai berikut:

1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal dalam siklus MDLC

2. Perancangan (*Design*)

Konsep yang sudah matang akan memudahkan dalam menggambarkan apa yang harus dilakukan.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, foto, animasi, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan keseluruhan bahan multimedia.

5. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi multimedia sesuai dengan rencana.

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam siklus pengembangan multimedia.

1.6.4 Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literature sampai dengan implementasi aplikasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Dalam dokumentasi juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dari aplikasi pengenalan agama islam ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Sistematika penulisan laporan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Pada bab ini juga berisi tentang software atau tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti dan perancangan aplikasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplik