

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini menuntut keimanan dan moralitas yang tinggi, sebab ilmu dan pengetahuan yang tidak dibarengi dengan tingkat keimanan dan moralitas yang tinggi menyebabkan pendidikan kehilangan esensinya sebagai wahana memanusiakan manusia. Banyak orang yang memiliki kecerdasan yang luar biasa dan prestasi yang gemilang secara akademik namun tidak bisa memberikan manfaat yang berarti dalam lingkungan masyarakatnya.

Pendidikan merupakan upaya yang dirancang untuk membantu seseorang atau sekelompok orang dalam mengembangkan pandangan hidup sikap hidup, dan keterampilan hidup, baik yang bersifat manual maupun mental dan sosial. Sedangkan pendidikan sebagai fenomena adalah peristiwa perjumpaan antara dua orang atau lebih yang dampaknya ialah berkembangnya suatu pandangan hidup, sikap hidup atau ketrampilan hidup pada salah satu atau beberapa pihak dalam konteks pendidikan.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan yang di tempuh .

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu kurikulum wajib untuk anak Sekolah Dasar. Untuk membantu mempermudah dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka dibuat salah satu game edukasi yang memiliki unsur pendidikan agama islam untuk anak-anak Sekolah Dasar. Bentuk game yang dibuat adalah kuis dalam bentuk animasi yang berupa pertanyaan-pertanyaan tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi shalat, puasa, zakat. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan software Macromedia Flash 8.0 atau yang sekarang disebut dengan Adobe Flash. Kemudian untuk memperindah tampilan gambar digunakan Adobe photoshop.

Bermain game merupakan suatu proses *fine tuning* atau penyamaan frekwensi dari logika berpikir anak-anak dengan logika berpikir aplikasi komputer yang ada. Pada saat bersamaan, game juga mempertajam daya analisis penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan yang cepat. Maka diperlukan sebuah inisiatif untuk menggunakan fasilitas game yang berguna sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak – anak dan sebagai alternative pembelajaran lain bagi anak-anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis mengajukan judul penulisan : “**Aplikasi Kuis Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam**

Di SDN Wonodadi 2 Plantungan Kendal Jawa Tengah Berbasis Multimedia”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

“Bagaimana membuat sebuah kuis yang dapat menjadi media pembelajaran dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.”

1.3 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah ini sebagai berikut

1. Materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dimuat dalam kuis merujuk pada materi shalat, puasa, zakat.
2. Target pemain anak usia 10 - 12 tahun.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan yang akan dicapai dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan anak tentang perkembangan teknologi animasi.
2. Memberikan daya tarik pada anak untuk mempelajari pendidikan agama Islam dengan media yang berbeda.
3. Menjadi media alternatif dalam pembelajaran di sekolah.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat pembuatan kuis ini adalah :

1. Siswa dapat memahami materi tentang Pendidikan Agama Islam
2. Memberikan motivasi siswa untuk belajar.
3. Menjadikan game sebagai alternatif belajar selain dari buku.

1.6. Metodologi Penulisan Skripsi

Dalam pembuatan Tugas Akhir kali ini, penulis akan menjelaskan tentang metode yang digunakan selama penulis menyusun dan membuat Tugas Akhir ini.

a. Studi literatur.

Mengumpulkan referensi baik dari internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai pembuatan kuis ini, serta mencari alat yang diperlukan untuk membuat kuis sebagai tambahan referensi Tugas Akhir ini.

b. Analisa dan perancangan Aplikasi.

Menganalisa dan merancang suatu aplikasi game edukasi dengan menghubungkan antara fasilitas dengan fiturnya dengan membandingkan dengan aplikasi yang sudah ada.

c. Pembuatan Aplikasi.

Pada tahap ini merupakan tahap yang paling banyak memerlukan waktu karena model dan rancangan aplikasi yang telah dibuat akan diimplementasikan.

d. Uji coba dan evaluasi aplikasi.

Pada tahap ini setelah aplikasi selesai dibuat maka dilakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah bekerja dengan benar sesuai dengan konsep yang diajukan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah,

tujuan, manfaat penulisan dan sistematika pembahasan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab dua menjelaskan tentang teori yang berhubungan dengan game, Adobe Flash, Adobe Photoshop dan materi Pendidikan Agama Islam

BAB III: PERANCANGAN DAN DESAIN

Pada bab ini akan dibahas tentang langkah dan pembuatan perangkat lunak serta rancangan program.

BAB IV: HASIL DAN IMPLEMENTASI

Meliputi hasil yang dicapai dari perancangan sistem dan implementasi program. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil yang telah dicapai.

