

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.[1].

Kelebihan multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penertiban computer, yaitu computer technology research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar dan dilalukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif [2].

Istilah multimedia yang digunakan dalam pendidikan sekarang ini memberi gambaran terhadap suatu system computer dimana semua media, teks, grafik, audio /suara, animasi dan video berada dalam satu model perangkat lunak menjelaskan atau menggambarkan satu program pendidikan[3].

Kalimat thoyyibah yang berarti kalimat yang baik merupakan lafazh dzikir yang mengagungkan Allah, kalimat ini sebaiknya di baca sebanyak mungkin setiap saat, dimanapun, dan apapun yang dilakukan. Membiasakan dalam mnengucapkan kalimat Allah membutuhkan proses yang tidak terjadi begitu saja. Harus dibiasakan sejak kecil, sedikit demi sedikit sehingga menjadi kebiasaan yang melekat kuat dalam hati dan ucapan seiring dengan ibadah hingga lebih mendalami faham atau keyakinan aqidah.

Kalimat masyaallah bisa diartikan menjadi dua yakni inilah yang diinginkan oleh Allah atau apa yang dikehendaki oleh Allah, maka itulah yang akan terjad. Maka ketika melihat hal yang menakjubkan, lalu kita ucapkan masyaallah artinya kita menyadari dan menetapkan bahwa hal yang menakjubkan tersebut semata-mata terjadi karena kuasa Allah[15]

Hasil diskusi dengan Ibu Hj. Siti Markhanah selaku kepala sekolah TK ABA Perumnas Condongcatur diketahui bahwa TK ABA Perumnas Condongcatur merupakan sekolah yang menekankan Aspek Nilai Moral dan Agama karena merupakan hal yang sangat mendasar dan akan menjadi pondasi bagi kehidupan anak pada masa dewasanya serta melatih anak melalui pembiasaan beribadah dengan cara yang menyenangkan dan membiasakan mengucapkan kalimat thoyyibah masyallah atau tasbih ketika melihat sesuatu yang mengagumkan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis membuat animasi yang bersifat edukasi berupa pengenalan kalimat thoyyibah. Animasi ini bersifat edukasi karena penggunaannya sebagai alat pendidikan yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan anak didik serta menanamkan nilai aqidah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu "Bagaimana pembuatan media animasi edukasi pengenalan kalimat thoyyibah di TK ABA Perumnas Condongcatur?"

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam skripsi ini yaitu :

1. Media animasi ditujukan untuk peserta didik di TK ABA
2. Media animasi ini berisi pengenalan kalimat thoyyibah
3. Media animasi ini dibuat menggunakan software Adobe After Effect, Adobe Illustrator dan Adobe Audition.
4. Media pembelajaran ini bersifat offline.

1.4. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan urain yang di atas terdapat beberapa tujuan penelitian antara lain:

1. Membuat media animasi dengan memanfaatkan penggunaan multimedia guna membantu pengenalan kalimat thoyyibah pada anak didik TK ABA.
2. Memberi alternatif penyampaian materi pengenalan kalimat thoyyibah di TK ABA
3. Meningkatkan pengetahuan penulis dan pengguna tentang berbagai macam media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar di TK ABA.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Mendapat pengalaman belajar yang menarik dalam proses pengenalan kalimat thoyyibah bagi peserta didik di TK ABA
2. Animasi pengenalan kalimat thoyyibah dapat menjadi alat bantu bagi pengajar untuk menanamkan nilai aqidah.
3. Menambah koleksi media pembelajaran serta diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas TK ABA.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapat informasi-informasi tentang objek permasalahan dari penelitian yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Obervasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang penelitian yaitu TK ABA Perumnas Condongcatur Sleman Yogyakarta

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti langsung bertemu dengan sumber informasi yakni Ibu Hj. Siti Markhanah, S.Pd

3. Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari, membaca dan pengumpulan dokumen – dokumen sebagai referensi seperti buku artikel, dan literature tugas akhir yang berhubungan dengan topic yang dipilih yang berkaitan dengan objek penelitian. Pengumpulan data dilakukan di perpustakaan Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek, atau konsep bisnis berdasarkan factor internal (dalam) dan factor eksternal (luar) yaitu kekuatan (*strength*), kelemahan (*Weaknes*), Kesempatan (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*).

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan animasi dapat menggunakan standar produksi animasi yang didalamnya terdapat beberapa langkah seperti:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembahasan laporan ini dapat dikemukakan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pebahasannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan umum tentang permasalahan yang di bahas, yaitu meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan teori mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung perancangan serta pembuatan aplikasi multimedia.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Menerangkan mengenai tinjauan umum tentang TK ABA Perumnas Condongcatur serta menjelaskan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam pembangunan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan di uraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian terakhir dari laporan skripsi. Pada bab ini berisi kesimpulan yang ditarik berdasarkan hasil analisis, saran dan berbagai kemungkinan pengembangan serta perbaikan system.