

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu cara suatu sekolah untuk meningkatkan persaingan adalah dengan menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi atau pembelajaran. Adanya peningkatan teknologi merupakan perubahan penting dalam pendidikan anak usia dini saat ini yang akan mempengaruhi cara penyampaian guru.[1] Peran teknologi dalam program pendidikan anak usia dini dikarenakan karena anak-anak sekarang adalah generasi teknologi. Mereka banyak menggunakan teknologi untuk bermain dan belajar.

Aplikasi yang mudah digunakan dan menyenangkan di lembaga pendidikan anak usia dini dapat mulai menyamaratakan wilayah permainan edukatif dan menghilangkan perbedaan kepemilikan alat teknologi yang muncul antara anak yang berpunya dan ekonomi yang kurang beruntung. Perlunya metode pembelajaran *multimedia learning* mampu berimplikasi untuk meningkatkan pemahaman murid dan bisa belajar lebih baik.[2] Elemen-elemen grafis yang bergerak dinamis memiliki arti penting untuk memperkuat pesan yang disampaikan.

Saat ini, tuntutan teknologi di Indonesia tidak dapat dihindari yang juga berpengaruh pada dunia pendidikan seharusnya turut berperan untuk menerapkan pendidikan karakter bangsa sejak dini sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang

sesuai dengan perkembangan Anak Usia Dini (AUD). Melalui pengenalan Al-Hadits Bukhari Muslim yang merupakan salah satu pedoman bagi muslim, diharapkan mampu mendukung program pemerintah tersebut, yang menekankan pada pendidikan karakter. Terutama di TK Al-Islam yang kental dengan karakter islami termasuk pendidikannya.

Penggunaan media pembelajaran yang masih minim, mendorong penulis untuk membantu pembuatan sebuah media pembelajaran di TK Al-Islam untuk menyampaikan materi ajar dan membangun citra sekolah dalam rangka mendukung Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang sesuai dengan perkembangan Anak Usia Dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan suatu masalah yang dapat dikemukakan yaitu “Bagaimana membuat media pembelajaran menghafal hadits populer riwayat Bukhari Muslim di TK Al-Islam?”

1.3 Batasan Masalah

Dari Rumusan masalah tersebut, maka untuk membuat sebuah aplikasi yang berjudul “Media Pembelajaran Menghafal Hadits Populer Riwayat Bukhari Muslim di TK Al-Islam Tambakbayan” dibutuhkan beberapa batasan masalah diantaranya:

- a. Penelitian ini dibuat berbentuk *multimedia learning*.
- b. Aplikasi ini mengandung sepuluh hadits shahih populer yang terdapat dalam buku ajar anak.
- c. Aplikasi ini berbasis desktop.
- d. Menggunakan software Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, dan Audacity.
- e. Menggunakan ukuran frame 800 x 600 pixel.
- f. File yang dihasilkan menggunakan ekstensi .exe
- g. Menggunakan aplikasi ini tidak dikenakan biaya, karena merupakan aplikasi *offline*.
- h. Penelitian ini dilakukan hanya sampai uji coba aplikasi yang diserahkan kepada pihak TK Al-Islam.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan persaingan TK Al-Islam melalui *multimedia learning*.
2. Memberikan kemudahan kepada TK Al-Islam, untuk menyampaikan materi ajar, terutama hadits riwayat Bukhori Muslim.
3. Menghasilkan aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi ajar yang mendukung Undang Undang tentang Pendidikan Anak Usia Dini.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi multimedia interaktif sebagai media ajar untuk menghafal hadits populer riwayat Bukhori Muslim di TK Al-Islam Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini. Adapun beberapa tahapan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1.5.1.1 Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan cara bertatap muka secara langsung kepada responden dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung penelitian ini, yaitu yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang sudah ada.

Peneliti mengadakan tanya jawab langsung dengan kepala sekolah TK Al-Islam dan guru yang terkait dengan penelitian, untuk mendapatkan data yang benar.

1.5.1.2 Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung proses pembelajaran di TK Al-Islam dan di lapangan.

1.5.1.3 Studi Pustaka

Merupakan usaha yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data dengan mengadakan studi penelaahan, dan membaca terhadap buku-buku, literatur-literatur, dan catatan-catatan yang ada hubungannya dengan masalah yang di teliti.

Menggunakan buku-buku, perancangan aplikasi pendidikan, pendidikan Anak Usia Dini dan buku hadits shahih riwayat Bukhari Muslim sebagai rujukan konsep-konsep teoritis, atau situs *website* terpercaya sebagai bahan referensi.

1.5.2 Metode Analisis

Berdasarkan hasil wawancara, maka peneliti menggunakan model analisis SWOT dalam penelitian ini.

1.5.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode pengembangan pembelajaran multimedia interaktif menggunakan teori Iwan Binanto yaitu tahap Konsep (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Data (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Percobaan (*Testing*), dan Distribusi (*Distribution*). Tahap-tahap ini dilakukan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif sejak menentukan materi yang ada dalam aplikasi, hingga alur program media.

1.5.4 Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi pembuatan media pembelajaran sesuai dengan alur dalam *storyboard*, desain antarmuka yang dibuat dalam bentuk struktur navigasi. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan Adobe Flash CS6. Setelah itu, model selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi *review* hasil perancangan aplikasi, pemberian *sound effect* hingga tahap finishing berupa *application*.

1.5.5 Metode Testing

Peneliti melakukan testing atau percobaan terhadap aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan *blackbox testing*, melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi interaktif hasil pembuatan pada penelitian dan pendistribusian kepada sekolah lokal yang membutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika yang terdiri dari lima bab, adapun secara garis besar terdiri dari:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan merupakan penjelasan dan penyempurnaan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan dari laporan penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan, pembuatan, dan pengembangan aplikasi multimedia interaktif sebagai media ajar untuk menghafal hadits riwayat Bukhari Mulim di TK Al-Islam. Termasuk *software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi dan keperluan penelitian.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini membahas tentang tahap-tahap analisis sistem, yaitu meliputi kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem, perancangan aplikasi yang akan di implementasikan pada suatu perangkat.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang langkah-langkah pembuatan aplikasi hasil-hasil tahapan penelitian, implementasi desain, hingga hasil testing aplikasi multimedia interaktif sebagai media ajar untuk menghafal hadits populer riwayat Bukhari Muslim di TK Al-Islam Yogyakarta.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran keseluruhan dari bab-bab sebelumnya. Pada kesimpulan mengemukakan kembali masalah penelitian, merupakan jawaban yang menjadi pokok bahasan dari rumusan masalah, merupakan akhir penelitian, yaitu menemukan kesimpulan apakah hipotesis yang diajukan itu terbukti atau sebaliknya.

Saran yang diberikan merupakan harapan untuk pengembangan dan penyempurnaan dari hasil penelitian. Saran diperlukan untuk menemukan jalan keluar mengatasi masalah atau kelemahan penelitian.