

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat sehingga mempengaruhi dalam proses belajar pada dunia pendidikan. Permainan atau game tersebut tentunya memiliki visual yang menarik baik dari segi gambar atau bentuk dan juga warna sehingga memiliki bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Berdasarkan kegiatan yang di laksanakan oleh Taman Kanak kanak tersebut kurang adanya bimbingan akan tuntunan dasar doa yang diberikan guru kepada anak didiknya maka dengan adanya suatu media interaktif ini anak TK bisa memahami lebih, karena adanya anak TK yang kurang tertarik akan ajaran dari guru jadi ada yang main sendiri dan akhirnya tidak fokus untuk berdoa.

Permasalahan diatas disebabkan karena adanya kurangnya pendekatan akan anak TK pada saat mengawali dan mengakhiri pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan berakibat kurang adanya kemandirian bagi anak TK untuk memulai dan mengakhiri dengan doa yang baik dan dapat menjadikan kebiasaan akan kurang pahamiya dalam bersikap.

Dengan menggunakan media interaktif menghafal dasar doa ini diharapkan dapat membuat lebih mudah menghafal dan mengerti akan suatu doa yang diucapkan dan dihafalkan dibuatnya suatu gambaran

tentang bagaimana berdoa dengan baik dan adanya lagu lantunan biar cepat menghafal dengan disajikan dalam bentuk visual yang menarik baik gambar gerak maupun suara. Dalam penghafalan doa media interaktif ini, diharapkan dapat mengetahui tata cara atau sikap berdoa dengan baik dari segi gambar serta bahasa pengucapan akan adanya lantunan lagu tersebut dengan cara menekan tombol next atau previous untuk memilih gerakan dalam lantunan lagu tersebut dan menghafal setiap ucapan yang dinyanyikan agar lebih menyenangkan berdoa sambil bernyanyi.

Berdasarkan uraian diatas maka sangatlah penting dibuat sebuah media interaktif menghafal dasar doa yang berfungsi untuk mempermudah proses pengertian akan agama yang dia anut agar besok kelak bisa lebih hafal dan tau akan manfaat berdoa dengan konsep berdoa sambil belajar bernyanyi, sehingga munculah ide dengan judul " MEDIA INTERAKTIF MENGHAFAL DASAR DOA AGAMA KATOLIK DI TK SANTO YUSUF CONDONGCATUR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka dirumuskan permasalahan yaitu, bagaimana membuat media interaktif menghafal dasar doa agama katolik di TK Santo Yusup Condongcatur ?.

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah, agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat dicapai.

Adapun batasan masalah dari penelitian ini yaitu;

1. Media interaktif menggunakan adobe flash untuk menghafal dasar doa agama katolik tersebut.
2. Dengan dasar doa ini menghafal hanya menggunakan media interaktif.
3. Dimainkan pada perangkat desktop.
4. Perangkat masukan untuk media interaktif dasar doa agama katolik dengan menggunakan mouse dan keyboard.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat dikemukakan tujuan penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan menghafal dan dijamin modern bagi dunia pendidikan khususnya Taman Kanak-Kanak di TK Santo Yusup Condongcatur.
2. Sebagai media interaktif menghafal dasar doa agama katolik agar dapat dimengerti dan membantu ajaran agama pada usia yang masih belia.
3. Sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dalam kajian yang sama.

4. Persyaratan kelulusan program study Diploma 3 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A.Md).

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan maka diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi siswa di TK Santo Yusup Condongcatur.

2. Manfaat Praktis

(a) Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah sepirit rohani dan tau akan cara mendidik anak biar lebih mandiri dalam bersikap doa.

(b) Bagi Peneliti

Mendapatkan kesempatan untuk menerapkan bagaimana mempelajari cara memperlakukan anak TK agar lebih fokus dalam media interaktif menghafal dasar doa di TK Santo Yusup Condongcatur.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Tahap perencanaan

Dalam pembuatan media interaktif, diperlukan perencanaan yang matang dan tepat. Perencanaan dapat dilakukan dengan metode pengumpulan data, sumber data dan teknik pengumpulan data.

2. Tahap perancangan

Dalam tahapan ini penulis merancang dasar-dasar dalam pembuatan media interaktif menghafal dasar doa agama katolik.

3. Tahap pembuatan

Dalam tahap ini penulis mendesain objek yang dibutuhkan yang kemudian akan dikembangkan dan dibangun menjadi suatu media interaktif yang sudah dirancang sesuai naskah yang dibuat, kemudian akan dilakukan peragaan terhadap seseorang yang telah diperagakan tersebut untuk menjadi contoh media dalam penyampaian terhadap anak TK yang akan diuji nanti.

4. Tahap testing dan Implementasi

Dalam tahap ini dilakukan selesai pembuatan dan seluruh data harus diuji coba untuk menentukan letak kesalahan dan menjadikan koreksi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam beberapa bab yaitu:

Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini memuat teori-teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi untuk mendukung dalam penulisan tugas akhir ini, baik teori umum maupun teori khusus.

Bab III Perancangan

Bab ini berisi tentang rancangan bahan serta pembuatan media interaktif dan latar belakang TK Santo Yusuf Condongcatur, visi misi TK Santo Yusuf Condongcatur, data singkat TK Santo Yusuf Condongcatur .

Bab IV Pembahasan

Bab ini dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantatif, atau secara statistic. Kecuali itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

Bab V Penutup

Pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil bahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi ini dimasa yang akan datang.