BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi terus berkembang dengan sangat cepat hingga saat ini. Manfaat ini sangat dirasakan oleh organisasi, instansi pemerintah, perusahaan bahkan bagi masyarakat. Kecepatan dan keakuratan informasi sangat menentukan berkembang tidaknya suatu negara atau masyarakat. Perkembangan teknologi khususnya multimedia yang begitu pesat, dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut sehingga dapat memahami kepentingan masing-masing. Pemakai dapat melihat gambar, teks, suara yang menyebabkan informasi tersebut mudah dipahami dan mengena pada sasaran. Multimedia menggunakan komputer untuk menggabungkan grafik, animasi yang bersifat integrasi ke dalam suatu bentuk visualisasi yang interaktif.

Komputer dengan kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif. Teknologi multimedia merupakan salah satu bentuk

teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran menjadi lebih mudah. Dengan program aplikasi yang bersifat pengenalan, perpaduan antara pendidikan (education) dan juga hiburan (entertainment), diharapkan dapat menumbuh kembangkan minat, kreatifitas, dan imajinasi para anak dalam belajar.

Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, peranan media untuk proses belajar tidak dapat diabaikan. Tidak lain adalah untuk mewujudkan tujuan dari kegiatan belajar tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian dari orang tua dalam setiap kegiatan pembelajaran. Setiap media pembelajaran memilliki karakteristik tertentu yang perlu dipahami, sehingga dapat dipilih suatu media yang sesuai dengan kebutuhan dan juga kondisi yang ada. Maka akan menjadi lebih baik apabila dibangun suatu aplikasi yang dinamis yang dapat membantu dalam penyampaian materi untuk memberikan gambaran umum mengenai do'a sehari-hari.

Memperhatikan hal seperti di atas, maka dipilihlah judul "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Do'a Sehari-Hari Untuk Anak-anak".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi sistem pembelajaran do'a sehari-hari untuk anak-anak dan menyajikanya dalam bentuk multimedia interaktif dan menarik.
2. Bagaimana menguji aplikasi ini dapat berjalan baik dan mampu diterapkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran menghafal do'a sehari-hari dengan objek pengujian pada anak-anak. Dengan tolak ukur dalam 1 minggu harus dapat menghafal 5 do'a, di tes untuk membacakan kembali do'a yang sudah dihafal.

1.3. Ruang Lingkup Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang timbul dan banyaknya aspek dalam membangun aplikasi media pembelajaran do'a berbasis multimedia ini maka diperlukan ruang lingkup yang jelas untuk menghindari meluasnya dalam pembahasan. Ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut :

1. Materi yang ditampilan pada media pembelajaran hanya terbatas pada materi do'a sehari-hari.

2. Perancangan aplikasi hanya menggunakan Adobe Flash dengan bahasa pemrograman actionscript 2.0.
3. Unsur multimedia yang digunakan hanya sebatas teks, gambar, dan suara.
4. Media pembelajaran do'a yang dikembangkan hanya merupakan alat bantu pembelajaran, bukan pengganti pembelajaran secara formal seperti sekolah, pondok pesantren atau Guru agama.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi yang mana hasilnya diharapkan dapat memudahkan dalam pembalajaran membaca dan menghafal do'a sehari-hari serta menarik minat anak-anak untuk belajar.