

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa balita adalah masa yang sangat penting yang menjadi pusat perhatian dalam membentuk dan meningkatkan kecerdasan anak dengan memberikan asupan makanan yang bergizi dan sehat. Disamping itu, masa belita sangat bagus untuk perkembangan akhlak dengan cara meningkatkan ilmu agama. Banyak metode pembelajaran diterapkan dalam pendidikan dasar di Indonesia, penerapan metode belajar yang baik dan tepat akan membawa dampak yang signifikan bagi hasil belajar itu sendiri.

Banyak alternatif media belajar, dimana media ini mendatangkan beberapa keuntungan dalam prakteknya misalnya tidak terikat waktu, kapan saja, di mana saja tanpa harus tergantung pada guru sebagai pendamping. Begitu pula dengan pendidikan untuk anak-anak, yang tentunya sudah tersentuh dengan perkembangan teknologi informasi. Diperlukan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan namun dapat dipahami dengan mudah. Dalam hal ini kita bisa menggunakan sarana multimedia interaktif. Dengan harapan dapat mempermudah kegiatan dalam proses belajar dan untuk meningkatkan pemahamannya lebih cepat dibandingkan dengan hanya membaca.

Seperti yang kita ketahui saat ini bahwa metode pembelajaran anak masih berpusat pada guru, anak kurang diberi kesempatan untuk membangun

pengetahuannya sendiri tentang suatu hal. Guru lebih banyak ceramah sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian anak. Materi yang hanya di sampaikan oleh guru ke anak-anak tidak merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Menurut Pertiwi dan Wardijono (2014:248) menyebutkan bahwa *handphone* pada saat ini memiliki kemampuan yang sangat banyak tidak hanya terpaku sebagai media komunikasi (telephone dan sms), melainkan dapat digunakan untuk mendengarkan *music*, merekam video, menulis memo, surfing di dunia maya atau bermain *game*. Berkaitan dengan *handphone* salah satu sistem operasi mobile yang menjadi *trending topic* saat ini adalah *Android*. *Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti.

Pada skripsi ini penulis ingin memberikan solusi atau kemudahan dalam mengenal huruf hijaiyah. Dengan adanya teknologi *mobile* yang semakin berkembang pesat ini merupakan suatu kesempatan untuk memperkenalkan aplikasi yang dapat membantu proses belajar berbasis *android* kepada anak-anak khususnya pada Paud Permata Hati. Dengan adanya aplikasi pembelajaran dasar ini dapat meningkatkan dan menarik minat anak-anak terhadap belajar huruf hijaiyah. Berdasarkan uraian diatas penulis bermaksud merancang sebuah aplikasi Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Berbasis *Android*. Dengan demikian pemanfaatan teknologi informasi dapat dioptimalkan. Oleh karena itu penulis memilih *topic* ini untuk tugas akhir skripsi dengan judul "PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF BELAJAR MENGENAL HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID PADA PAUD PERMATA HATI".

1.2 Latar Belakang Masalah

Identifikasi masalah dalam skripsi ini yaitu :

1. Media pembelajaran menggunakan cara-cara tradisional misalnya belajar mengajarnya masih menggunakan kartu huruf. Pada saat ini kurang menarik bagi anak-anak, sehingga anak-anak cepat merasa jenuh dengan media pembelajaran yang ada yang hanya melalui media buku cetak.
2. Tidak ada pembelajaran yang menggunakan *game* edukatif untuk membantu memudahkan guru dan anak-anak dalam proses belajar mengajar.
3. Guru lebih banyak ceramah, sehingga pembelajaran kurang bermakna, pengetahuan yang di dapat anak tidak dapat bertahan lama dari ingatannya.

1.3 Perumusan Masalah

Dari permasalahan diatas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membuat media *game* edukasi yang dapat membantu pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia awal sekolah?
2. Bagaimana membuat daya tarik anak dalam proses belajar mengajar?

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat media *game* edukasi untuk membantu pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia awal sekolah melalui media pembelajaran berbasis android.

2. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan adanya permainan atau hiburan yang menyenangkan mengandung unsur pengetahuan.
3. Mengenalkan anak-anak pada teknologi sejak dini yang dapat membantu dalam proses belajar.

Tujuannya adalah untuk melengkapi salah satu syarat yang telah ditentukan dalam mencapai kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Study Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK Nusa Mandiri).

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat mengenai proses belajar mengajar untuk dianalisa agar penulis dapat mengetahui kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran pada PAUD PERMATA HATI.

Adapun metode penelitian yang penulis gunakan antara lain :

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Pengamatan secara langsung di tempat PAUD PERMATA HATI, dengan mengamati proses cara belajar mengajar dan mengamati apa yang menjadi kebutuhan anak-anak dalam belajar mengenal huruf hijaiyah, membaca iqro dan menghafal huruf hijaiyah.

B. Wawancara

Penulis mendapatkan informasi secara lengkap dengan melakukan wawancara langsung kepada Ibu Muthaharoh selaku kepala sekolah PAUD PERMATA

HATI, dengan menanyakan proses belajar mengajar, apa yang membuat anak-anak sulit dalam belajar mengenal huruf hijaiyah, membaca iqro', menghafal huruf hijayah, dan apa yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

C. Studi Pustaka

Selain melakukan kegiatan tersebut penulis juga melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan informasi atau referensi mengenai topic terkait melalui buku-buku, jurnal-jurnal, *e-book* dan *Internet*.

1.5.2 Model Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan Software

Dari analisa diatas, anak-anak dan guru memerlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mudah dimengerti. Dalam hal ini pembelajaran animasi interaktif adalah salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

B. Desain

Tahap animasi merupakan salah satu tahapan perancangan dalam pembuatan aplikasi multimedia, arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Desain multimedia menggunakan *story board*.

C. Code Generation

Animasi merupakan bagian dari sebuah desain objek yang kerap kali digunakan untuk membuat sebuah karya yang menarik dan interaktif, yang dapat berpindah, berubah bentuk dan posisi secara cepat sehingga akan menimbulkan pergerakan terhadap objek tersebut. Salah satu software yang

digunakan untuk pembuatan animasi tersebut adalah *Adobe Flash CS6 Professional* dengan kode program ini digunakan *actionscrip2.0*.

D. Testing

Tahap *testing* (uji coba) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan. Pertama-tama dilakukan uji coba secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. Selanjutnya dilakukan uji coba untuk evaluasi yang melibatkan siswa dan guru. Dari hasil uji coba dilakukan perbaikan sesuai dengan saran masukan dari guru. Dari hasil perbaikan dilakukan uji coba lagi agar meningkatkan kinerja aplikasi sehingga memenuhi kebutuhan dalam belajar mengajar. Tahap *testing* menggunakan *white box*.

E. Support

Hardware atau Perangkat keras adalah sebuah alat/benda yang kita bisa lihat, sentuh, pegang dan memiliki fungsi tertentu. *Software* atau Perangkat lunak adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer. Data elektronik yang yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa proram atau intruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui *software* atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.

F. *Software* secara fisik tidak ada wujudnya. Untuk mengaktifkan hubungan antara komputer dan hardware perlu dibuat perangkat lunak. Perencanaan perangkat lunak meliputi : perangkat lunak untuk menjalankan fungsi-fungsi pengontrol antarmuka *hardware*, fungsi-fungsi pendeteksian dan validasi data antara PC dan *hardware* dan enkripsi data.

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang terdapat pada perancangan animasi interaktif belajar mengenal huruf hijaiyah ini yaitu meliputi bagaimana cara belajar membaca dan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini, yaitu mengenal huruf hijaiyah dasar, mengenalkan huruf hijaiyah beserta harakat, dan mengenal huruf hijaiyah beserta tanwin. Serta terdapat pula latihan untuk mengasah otak anak dalam mempelajari hijaiyah dengan cepat dan tanggap beserta terdapat langsung penilaian soal setelah anak menebak semua soal latihan tersebut.