

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Teknologi komputer merupakan suatu modal utama manusia dalam membantu menyelesaikan suatu pekerjaan. Tidak hanya dibidang pekerjaan saja dibidang pendidikan pun komputer suatu sarana yang sangat membantu. Sistem pendidikan yang sering diterapkan saat ini tergantung pada faktor tempat dan waktu yang sama sehingga menimbulkan rasa jenuh dan suasana yang membosankan karena kurang bervariasi.

Dalam dunia pendidikan sekarang ini banyak orang tua yang memberikan keterangan mengenai agama dengan cara menceritakan. Dengan cara itu anak-anak akan susah menangkap makna yang sedang disampaikan oleh para orang tua karena dianggap kurang menarik. Pengetahuan masyarakat tentang pendidikan agama masih sangat kurang. Dengan Aplikasi tutorial ini terutama tatacara shalat pada masyarakat sejak dini, mungkin akan lebih mudah diterima apabila diterapkan pada usia yang masih muda.

Dengan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi menarik, anak-anak akan lebih cepat mengerti dan memahami apa yang sedang dipelajarinya. Oleh karena itu, penulis merasa perlu merancang suatu media pembelajaran sebagai skripsi dengan judul **“Aplikasi Tutorial Gerakan Sholat Untuk Anak Berbasis Multimedia”** untuk dapat membantu masyarakat dalam belajar gerakan sholat.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga di adopsi oleh dunia *Game*. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan sensrialistis.

Dengan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi menarik, anak-anak akan lebih cepat mengerti dan memahami apa yang sedang dipelajarinya. Oleh karena itu, penulis merasa perlu merancang suatu media pembelajaran sebagai skripsi dengan judul **“Aplikasi Tutorial Gerakan Sholat Untuk Anak Berbasis Multimedia”** untuk dapat membantu masyarakat dalam belajar gerakan sholat.

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melakukan identifikasikan terhadap masalah yang akan diangkat dalam skripsi, merumuskannya serta membatasi permasalahan tersebut agar tidak menjadi terlalu luas.

I.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, penulis melakukan identifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Belum banyaknya aplikasi tutorial gerakan sholat berbasis multimedia.
2. Kurangnya waktu anak untuk mempelajari gerakan sholat dikarenakan kejenuhan dan tidak menarik baginya.

I.2.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara membuat aplikasi tampilan menarik bagi anak?

2. Bagaimana membuat tentang gerakan sholat berbasis multimedia?

I.2.3 Batasan Masalah

Untuk memberikan arahan yang jelas terhadap penulisan skripsi ini maka penulis memberi batasan terhadap permasalahan yang terjadi yaitu.

1. Aplikasi tutorial gerakan Sholat hanya memberitahukan tentang gerakan Sholat 5 waktu.
2. Aplikasi tutorial hanya untuk mengajar kan anak-anak.
3. Aplikasi tutorial gerakan sholat menggunakan Visual basic.Net 2010

I.3 Tujuan dan Manfaat

Dari ruang lingkup permasalahan di atas, penulis menetapkan tujuan dan manfaat dari perancangan perangkat lunak yang diangkat dalam skripsi ini.

I.3.1 Tujuan

Sedangkan tujuan dari penulis skripsi ini adalah :

1. Memberikan alternatif bagi anak sekaligus mengenalkan tentang pentingnya ibadah sholat dalam kehidupan anak semenjak dini dengan harapan dapat tumbuh pembiasaan baik berupa hafalan bacaan ataupun cara gerakan – gerakan sholat.
2. Sebagai sarana atau media pembelajaran sholat yang bersifat interaktif.

3. Untuk membangun sistem aplikasi tutorial gerakan sholat untuk anak berbasis multimedia.

I.3.2 Manfaat

Sedangkan manfaat dapat diperoleh dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Program yang dibuat dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan tentang bagaimana tatacara sholat pada anak usia dini yang memuat banyak gambar-gambar agar mudah dipahami sesuai dengan daya nalar atau kemampuan alam berfikir mereka.
2. Anak-anak yang menggunakan program ini akan mendapatkan suatu pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga anak-anak akan senang untuk mempelajari sholat.

I.4 Metode Penelitian

Penelitian merupakan suatu kerja ilmiah yang dilakukan untuk dapat menemukan fakta dan hal-hal yang perlu untuk membantu peneliti dalam menganalisa atau membuat suatu karya.

Dalam pembuatan skripsi ini, ada beberapa metode penelitian yang penulis lakukan. Metode-metode tersebut adalah :

1. Riset Pustaka

Penulis mengambil dan mengumpulkan teori-teori dari buku yang berkaitan dengan topik pembahasan dari berbagai sumber.

2. Identifikasi Masalah

Tahap ini merupakan tahap penentuan sebagai dasar dari permasalahan yang akan dianalisis. Tahap ini merupakan tahap untuk mengkaji dan membatasi masalah yang akan diimplementasikan dalam sistem.

3. Konseptualisasi

Konseptualisasi yaitu hasil identifikasi masalah dikonseptualisasikan dalam bentuk hubungan antara pengetahuan maupun relasi antar data yang akan diterapkan dalam sistem.

4. Implementasi

Pemecahan masalah yang telah dikonseptualisasikan ke dalam modul-modul sesuai dengan garis besar masalah dengan menentukan input, proses, dan output sistem, kemudian diubah ke dalam bahasa pemrograman yang mudah dimengerti komputer.

I.5 Sistematika Penulisan

Langkah-langkah atau tahapan-tahapan yang ditempuh dalam menyelesaikan penelitian ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan BAB ini menerangkan tentang latar belakang. Ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB ini menerangkan tentang teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang, serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISIS MASALAH RANCANGAN PROGRAM

Pada BAB ini mengemukakan tentang analisis masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PROGRAM

Pada BAB ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan, serta perangkat yang dibutuhkan, serta analisa sistem yang dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB ini berisi kesimpulan penelitian dan saran dari penelitian sebagai perbaikan di masa yang akan datang.