

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Pendidikan agama merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh setiap siswa. Bagi seorang muslim pendidikan agama islam bukan hanya untuk dipelajari materinya saja, bukan juga sebuah buku yang terus menerus dibaca ataupun dihapal tetapi harus juga dipahami dan dipraktikkan. Salah satu materi pendidikan agama islam adalah memahami Asmaul Husna sesuai dengan apa yang terkandung dalam Al Qur'an perlu kita lakukan karena Asmaul Husna hanyalah milik Allah SWT dan cara yang dapat kita lakukan untuk memohon kepada Nya. Asmaul Husna adalah nama-nama indah yang dimiliki oleh Allah SWT merupakan cerminan dari perilaku Allah SWT terhadap umatnya. Karena itu bila nama-nama itu selalu disebut sebagai suatu permohonan, maka akan mempunyai pengaruh yang sangat besar.

Mengetahui Asmaul Husna dengan baik dan memahaminya dengan benar merupakan salah satu metode terbaik dalam mengenal Allah SWT. Bahkan, merupakan metode yang sah dan akurat, dalam pembelajaran pendidikan agama islam yang diterapkan untuk anak-anak sekolah dasar. Dengan mengenal nama-nama-Nya yang mulia dan indah akan semakin jelas dan dekat. Apabila anak-anak sekolah dasar mengikuti dan mengamalkan Asmaul Husna, hal itu akan menjadi penguat iman yang paling besar. Semakin mendalam pemahaman anak-anak sekolah dasar tentang Asmaul Husna, semakin kuatlah imannya kepada-Nya.

Dalam pembelajaran agama islam pada anak-anak sekolah dasar sering sekali mereka mengalami kejenuhan dan kebosanan pada saat mempelajari pelajaran yang bersifat teoritis. Dengan demikian dibutuhkan sebuah media pembelajaran agama yang bersifat animasi, mereka membutuhkan sebuah alat bantu yang berbentuk animasi untuk mempermudah daya serap dan daya ingat mereka sewaktu belajar.

Mencermati betapa pentingnya teknologi informasi dalam proses pembelajaran tersebut maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan sebuah perancangan aplikasi dengan judul : **“Rancang Bangun Animasi Asmaul Husna Untuk Sekolah Dasar”**.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah pada Rancang Bangun Animasi Asmaul Husna adalah sebagai berikut :

1. Minimnya suatu animasi yang mempermudah proses belajar dan mengajar kepada anak sekolah dasar mengenai pelajaran agama islam khususnya mengenai Asmaul Husna.
2. Kurang menariknya *interface* suatu media pembelajaran yang ada selama ini sehingga timbulnya kejenuhan para siswa untuk mempelajarinya.
3. Sangat sedikit dijumpai sistem aplikasi yang dikhususkan dalam membantu proses pengajaran materi-materi keagamaan seperti pengenalan Asmaul Husna.

### **I.2.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah “Bagaimana merancang dan membangun animasi yang dapat menjadi alat bantu dalam proses mempelajari pelajaran Asmaul Husna ?”

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Permasalahan yang telah dirumuskan di atas dapat memiliki jangkauan yang sangat luas, sehingga untuk mempersempit dan memfokuskan kajian perlu dilakukan pembatasan masalah.

Adapun pembatasan masalah dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Animasi yang dibangun dengan menggunakan program macromedia flash 8.
- b. Output dalam animasi ini adalah meliputi suara dan gambar dari Asmaul Husna.
- c. Aplikasi ini tidak online.
- d. Animasi ini digunakan untuk siswa sekolah dasar dari kelas 4 - 6.

## **I.3. Tujuan dan Manfaat**

### **I.3.1. Tujuan**

Tujuan merupakan sasaran utama yang akan dicapai untuk membangun animasi Asmaul Husna ini. Adapun yang menjadi tujuan dalam perancangan bangun animasi Asmaul Husna ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan media pembelajaran interaktif dengan tampilan animasi yang bagus agar dapat menarik minat anak-anak dalam proses belajar.
2. Merancang dan membangun animasi yang optimal untuk sebuah pembelajaran agar anak-anak sekolah dasar lebih mahir dalam pengucapan Asmaul Husna dan bisa mengamalkannya.

### **I.3.2. Manfaat**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil perancangan proyek tugas akhir ini adalah:

1. Dapat menjadi alat bantu bagi proses pembelajaran agama islam, khususnya dalam mempelajari Asmaul Husna.
2. Dapat menambah wawasan serta pemahaman tentang Asmaul Husna bagi anak-anak.
3. Dapat menjadi salah satu penyeimbang atas banyaknya dampak perkembangan teknologi informasi bagi perkembangan moral dan kecerdasan anak-anak seperti maraknya game online yang memberikan dampak negatif terhadap perkembangan moral anak.

### **I.4. Metode Penelitian**

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain :

### **I.4.1. Analisa Sistem**

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi selama penelitian serta membuat tugas akhir dengan benar sesuai dengan fakta yang ada maka dilakukan beberapa metode pengumpulan data. Adapun metode yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah :

#### **a. Studi Lapangan**

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi di SD Swasta Bahagia Jl. Bahagia No. 5 Mabar.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

- 1) Pengamatan (*Observation*), yaitu melakukan penelitian tentang belajar dan mengajar di SD Swasta Bahagia.
- 2) Pertanyaan (*Questioner*), yaitu dengan mempersiapkan beberapa pertanyaan kepada guru agama islam yang sifatnya langsung kepada pembelajaran Asmaul Husna yang dianggap dapat memberikan keterangan untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

#### **b. Studi Kepustakaan (*Library Research*)**

Yaitu melakukan pengumpulan data yang akan dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber-sumber yang berasal dari jurnal, buku, artikel mengenai pengertian pembelajaran Asmaul Husna dan tahap-tahap perancangan aplikasi menggunakan macromedia flash 8 yang akan dijadikan gambaran dari penulisan tugas akhir ini.

## **I.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan ini sendiri.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan tampilan animasi, membahas tentang simulasi, animasi, modeling, dan Macromedia Flash 8.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan dari desain animasi yang dirancang.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan Tugas Akhir ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan serta berisikan saran-saran.