

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Secara umum, Ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Oleh karena itu dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pembelajaran. Dan perkembangan teknologi komputer sangatlah pesat, Saat ini teknologi komputer sudah menjadi sarana informasi dan pendidikan. Dalam dunia pendidikan, Komputer dapat dipergunakan sebagai alat bantu (media) dalam proses belajar mengajar baik untuk guru maupun santri yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga, dan juga alat uji.

Komputer dengan kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif. Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap.

Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan secara dini kepada anak yaitu dengan program-program aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment*). Dengan program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat, kreatifitas dan imajinasianak sehingga anak – anak tertarik untuk belajar.

Salah satu pendidikan yang diberikan kepada anak adalah bahasa Arab Dengan mengenalkan bahasa Arab sejak dini. Diharapkan nantinya anak – anak

dapat menguasai dan berkomunikasi secara lancar dengan menggunakan bahasa Arab tersebut. Untuk memudahkan penyampaian materi (bahasa Arab) kepada anak, maka pendidikan yang diberikan dikemas dalam bentuk multimedia yang bersifat menghibur sekaligus mendidik.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis dalam melakukan penyusunan tugas akhir ini mengangkat judul “**Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Sayuran dan Buah dalam Bahasa Arab Berbasis Multimedia**”. Hal ini dilakukan untuk membantu anak mengenal tentang sayuran dan buah dalam bahasa Arab dengan multimedia secara menarik untuk dipelajari.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada Aplikasi Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Sayuran dan Buah Berbasis Multimedia adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran anak saat ini kurang menarik sehingga mengurangi minat belajar anak.
2. Kurang tertariknya anak untuk mengetahui tentang sayuran dan buah.
3. Kurang tertariknya anak untuk mengonsumsi sayuran dan buah.
4. Kurangnya media pembelajaran dalam bentuk visual yang mengilustrasikan tentang sayuran dan buah.

I.2.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang akan dibahas pada tugas akhir ini :

1. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran mengenal sayuran dan buahan berbasis multimedia untuk anak dengan tampilan yang menarik?
2. Bagaimana agar informasi yang disampaikan agar mudah dipahami dan menambah semangat belajar anak?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya yang akan di bahas pada tugas akhir ini :

1. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan *Software Adobe Flash CS6*.
2. Media pembelajaran ini hanya berisi tentang mengenal sayuran dan buahan dalam bahasa arab, Ada 20 sayur dan 20 buah yang akan dibuat.
3. Media pembelajaran ini disarankan untuk anak PAUD dan TK islami.
4. Selain bahasa arabnya ada juga manfaat dari masing-masing buah dan sayur tersebut.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang suatu media pembelajaran untuk anak menggunakan *Adobe Flash CS6*.
2. Merancang sebuah media pembelajaran tentang mengenal sayuran dan buahan dalam bahasa Arab dengan tampilan semanarik mungkin.
3. Menciptakan sebuah media pembelajaran untuk anak menggunakan *Flash*.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui pengerjaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik bagi anak.
2. Menambah wawasan anak mengenai sayuran dan buahan dalam bahasa Arab.
3. Membantu perangsangan pada otak anak dalam mengingat tentang buah dan sayuran dalam bahasa Arab.
4. Membantu para ibu untuk menyemangati anak-anak untuk lebih rajin mengkonsumsi sayuran dan buahan.

I.4. Metode Penelitian

Dalam memperoleh data-data dan keterangan yang berhubungan dengan judul ini, Penulis melakukan cara :

1. Studi Pustaka

Adalah metode yang dilakukan dengan cara menggunakan referensi dari buku-buku yang mendukung dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menulis tugas akhir.

2. Studi Literatur

Adalah metode pengambilan data menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan materi yang dibutuhkan dalam 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 : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian *Flash* dan tujuan mempelajari *Flash* dan *Scripty* yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi perancangan Media Pembelajaran Mengenal Sayuran dan Buah Berbasis Multimedia.

BAB III : ANALISA 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 aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan tugas akhir ini yang berisikan kesimpulan atas hasil perancangan serta berisikan saran-saran.