

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya ilmu pengetahuan pada era saat ini yang telah banyak menghasilkan teknologi yang sangat membantu dan menunjang kemajuan dalam berbagai bidang individu maupun organisasi baik pemerintah maupun swasta demi terciptanya daya saing secara profesionalisme salah satunya teknologi informasi, menuntut pentingnya informasi terhadap berbagai aspek kehidupan.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi ini di maksudkan agar terciptanya proses kerja yang yang cepat dan tepat dalam berbagai kegiatan seperti dalam bidang militer, industry, pertanian, kesehatan, maupun bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik maka diperlukan suatu media yang dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga metode dan media belajar akan sangat mempengaruhi dalam pengembangan kemampuan peserta didik, misalnya dengan cara melibatkan teknologi kedalam media pembelajaran. Teknologi pada saat ini salah satunya komputer, teknologi komputer tidak hanya digunakan untuk alat perhitungan saja tetapi menuntut pentingnya kebutuhan teknologi komputer, salah satunya kebutuhan multimedia. Dalam bidang pendidikan di butuhkan multimedia sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran tujuannya agar peserta didik lebih tertarik dan fokus dalam

mengikuti proses belajar yang pada akhirnya siswa akan lebih cepat memahami apa yang di jelaskan oleh guru.

Media pembelajaran yang menarik berupa visualisasi gambar, suara, dan animasi yang akan meningkatkan minat belajar dalam memahami hal yang baru dan diharapkan untuk para peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Pada masa anak dengan usia dini adlah dimana masa anak lebih banyak bermain oleh sebab itu guru pun di tuntut mampu menguasai dan memilih pendekatan dan metode pembelajaran sehingga menjadikan siswa aktif, kreatif, dan belajar dalam suasana senang, khususnya dalam pembelajaran membaca Al-Quran dalam proses mempelajari tahap demi tahap diperkenalkan melalui pembelajaran Iqra yang di lakukan di TK.

Pada Tk Avicenna Islamic Education Center proses pembelajaran saat ini masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan menggunakan literatur buku dan menerangkannya di papan tulis dan di dalam menerangkan materi membutuhkan waktu lama karena guru harus terlebih dahulu menulis materi di papan tulis sehingga jika ada siswa yang belum mengerti tentang materi sebelumnya maka guru pun harus mengulang atau menulis materi kembali, sehingga proses belajar mengajar pun menjadi kurang menyenangkan dan para siswa merasa bosan dan jenuh.

Dengan memanfaatkan teknologi multimedia, maka dapat dirancang dan di bangun sebuah media edukasi yang dilengkapi konten-konten gambar, animasi dan suara dengan tampilan yang akan di sesuaikan dengan tema anak-

anak sehingga siswa dapat mendengar melihat dan ikut menirukan secara langsung dalam mempelajari membaca Al-qur'an.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang tersebut, maka disimpulkan bahwa teknologi tersebut akan membantu guru di dalam menyampaikan pelajaran dan dengan proses bljar secara interaktif akan meningkatkan minat belajar anak sehingga proses belajar dalam konteks bermain akan mnyenangkan . Maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“MEDIA PEMBELAJARAN IQRA BAGI ANAK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA”**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka disimpulkan identifikasi masalah dan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Tidak adanya alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar.
2. Guru kesulitan dalam memvisualisasikan materi pelajaran dari buku.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumsan masalah nya sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran yang berjalan pada TK Avicenna Islamic Education Center?
2. Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran Iqra yang sesuai dengan tema anak dan interaktif?
3. Bagaimana pengujian media pembelajaran Iqra pada TK Avicenna Islamic Education Center?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran Iqra pada TK Avicenna Islamic Education Center?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian pada TK Avicenna Islamic Education Center, penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran guna membantu guru dalam proses pengajaran dan membantu untuk meningkatkan motivasi belajar agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses belajar.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang berjalan pada TK Avicenna Islamic Education Center.
2. Untuk merancang dan membangun media pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui visualisasi berupa gambar, suara dan animasi.

3. Untuk melakukan pengujian media pembelajaran yang di rancang dan di bangun pada TK Avicenna Islamic Education Center agar proses pembelajaran lebih efektif.
4. Untuk mengimplementasikan media pembelajaran Iqra bagi anak usia dini berbasis multimedia pada TK Avicenna Islamic Education Center.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian menjelaskan tentang manfaat dan hasil penelitian yang di lakukan. Kegunaan penelitian terbagi menjadi 2 kegunaan adlah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dibagi 2 adlah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Membantu guru dalam menyampaikan pelajaran agar lebih dapat dipahami dan interaktif khususnya dalam dasar pembelajaran membaca Al-Quran melalui pembelajaran Iqra.

2. Bagi Siswa

Membantu dalam proses belajar dalam suasana menyenangkan dan meningkatkan minat belajar.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis terbagi menjadi 3 adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan penelitian ini dalam pengembangan ilmu dapat lebih memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi informasi pada

bidang pendidikan sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini sebagai sarana pembelajaran agar dapat menambah wawasan dengan melihat kelengkapan secara langsung bagaimana proses pembelajaran yang di implementasikan selama ini.

3. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai salah satu referensi bagi peneliti lain apabila akan melakukan penelitian dengan pembahasan yang berhubungan dengan yang di bahas oleh peneliti saat ini.

1.5 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah di dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran ini berisikan materi untuk TK-A dan TK-B
2. Aplikasi ini mengambil materi dari sumber acuan guru pengajar yaitu dari buku Iqra
3. Aplikasi ini hanya membahas iqra 1, iqra 2 dan iqra 3
4. Modul yang terdapat pada aplikasi ini terdiri dari materi, latihan, video, permainan dan evaluasi
5. Materi yang di bahas hanya mengenal iqra tidak meliputi tajwid
6. Nilai yang terdapat pada modul evaluasi hanya sebagai acuan guru dalam melakukan penilaian

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah TK Avicenna Islamic Education Center yang beralamat di Jalan Cikutra Baru III No. 19 Bandung, Jawa Barat.

1.6.1 Waktu Penelitian

Berikut adalah waktu penelitian saat dilakukan :

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2019																				
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Mengidentifikasi Kebutuhan																					
2.	Perancangan dan pemodelan																					
3.	Pembuatan prototype																					
4.	Evaluasi prototype																					
5.	Implementasi																					

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini di bagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang referensi ,definisi, dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian yang di lakukan.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang objek penelitian, metode penelitian, metode pendekatan, metode pengemangan, dan analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang analisis sistem yang diusulkan mulai dari perancangan sistem, perancangan antarmuka, pengujian, dan implementasi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan atau hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah dan saran terhdap masalah yang belum diselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan untuk masa yang akan datang.