

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Masa kanak – kanak adalah masa yang sangat rentan, dimana masa ini sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Ketika anak masih di usia dini, orang tua harus mendidik dan mengajarkan nilai – nilai pendidikan kepada anak untuk membantu menunjang kehidupan anak di masa yang akan datang. Begitu banyak hal yang harus diajarkan oleh orang tua kepada anak – anaknya. Seperti mengajarkan pendidikan agama dan moral.

Pendidikan agama dan moral sangat membantu anak dalam memasuki tahapan selanjutnya. Karena pendidikan agama adalah salah satu pendidikan yang penting yang harus diajarkan dan dibiasakan kepada anak sejak usia dini. Pendidikan agama merupakan pendidikan dasar untuk anak. Karena jika anak ditanamkan pendidikan agama sejak usia dini, maka pendidikan umum yang lainnya juga akan mengikuti pendidikan agama. Pendidikan agama adalah pendidikan yang di dalamnya terdapat pengetahuan yang dapat membentuk kepribadian dan sikap seorang anak. Tujuan diajarkannya pendidikan agama kepada anak sejak dini yaitu agar anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang memiliki karakter yang baik sejak usia dini.

Secara global agama dimaksudkan sebagai sistem kepercayaan , ibadah, perilaku, dan lain - lain yang didalamnya terkandung aturan (kode etik) dan filosofi. Pendidikan agama Islam merupakan pendidikan Islami yang mempunyai

karakteristik dan sifat keIslaman, yakni pendidikan yang didirikan dan dikembangkan diatas dasar ajaran agama Islam.

Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan menonton kartun animasi di televisi. Padahal, ada hal lain yang lebih bermanfaat daripada menonton televisi yaitu, belajar. Bagi anak-anak belajar merupakan kegiatan yang membosankan. Sehingga para orangtua harus mencari cara agar anak-anak tidak mudah bosan dalam belajar. Salah satu cara yang yang dilakukan adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif sebagai sarana belajar, yang dibuat dengan menggabungkan materi pembelajaran dan animasi

Oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi interaktif yang bisa menunjang proses pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, dibuatlah sebuah “Aplikasi pembelajaran agama Islam untuk anak – anak berbasis desktop” .

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membangun sebuah aplikasi pembelajaran agama Islam untuk anak – anak berbasis desktop agar pengguna khususnya orang tua lebih mudah mengajarkan agama dan anak – anak lebih tertarik belajar agama dengan konsep multimedia seperti penambahan video, suara dan animasi.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Di dalam melakukan penelitian ini diperlukan adanya pembatasan suatu masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembuatan aplikasi. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna aplikasi ini adalah masyarakat umum khususnya orangtua yang memiliki anak sekolah TK dan SD kelas 1.
2. Aplikasi ini dibangun berbasis desktop.
3. Aplikasi ini dibangun dengan bahasa pemrograman *Flash Action Script 3.0*
4. Aplikasi ini menampilkan materi dasar pendidikan agama Islam rukun Islam, rukun iman, dan doa sehari – hari.
5. Data yang ditampilkan berupa teks, gambar, suara, animasi dan video.
6. Terdapat latihan soal pada setiap materi sebanyak 5 soal dan ditampilkan secara random
7. Soal dapat diperbarui oleh admin secara online.

#### **1.4 Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pembelajaran agama Islam untuk anak – anak berbasis desktop agar mempermudah para orangtua mengajarkan agama kepada anak – anaknya dengan konsep multimedia.

## **1.5 Manfaat**

Dengan menggunakan aplikasi ini orangtua dapat menyampaikan ilmu agama Islam kepada anak-anaknya secara menarik sehingga anak-anak lebih semangat dan tertarik belajar keagamaan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah yang mendasari penelitian dilakukan, rumusan masalah yang berisi masalah yang akan diteliti, ruang lingkup berisi uraian yang menjelaskan kompleksitas atau lingkup obyek yang diteliti, tujuan berisi penjelasan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan, manfaat berisi penjelasan hasil dari penelitian yang dilakukan, sistematika penulisan berisi beberapa unsur gambaran dari isi skripsi.

### **Bab II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori**

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang berisi kajian singkat, jelas dan sistematis tentang kerangka teoritis, kerangka pikir, temuan, prinsip, asumsi, dan hasil penelitian yang relevan yang melandasi masalah penelitian guna menggali pemahaman mengenai masalah penelitian. Dasar teori berisi uraian, penjelasan, definisi, pengertian dasar, dan istilah serta ulasan yang didapat dari berbagai sumber atau referensi yang telah dipublikasikan.

### **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini berisi bahan/ data yang berisi uraian bahan/ data yang digunakan dalam penelitian ini, analisis dan rancangan sistem berisi uraian analisis sistem yang dijelaskan secara deskriptif, rancangan sistem berisi rancangan arsitektur sistem, rancangan proses, rancangan prosedural, rancangan data, dan rancangan *user interface*.

#### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang dianggap penting atau inti dari penelitian serta pembahasan dari hasil pengujian.

#### **Bab V Kesimpulan**

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran – saran penelitian yang dilakukan.