

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di MI Al Ma'arif Gelang Banjarnegara adalah kurangnya minat belajar siswa yang menyebabkan kualitas hasil belajar siswa di MI Al Ma'arif Gelang Banjarnegara kurang memuaskan, keadaan tersebut terjadi karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi yang berasal dari dalam diri siswa sendiri ataupun dari luar siswa. Faktor yang berasal dari luar siswa yang cukup besar pengaruhnya adalah faktor metode dan media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Arab tersebut.

MI Al Ma'arif Gelang merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah atau setara dengan sekolah dasar yang berada di Kota Banjarnegara. MI Al Ma'arif Gelang menggunakan dua sistem mengajar yaitu visual dan konvensional. Visual yaitu guru menyampaikan materi menggunakan led dan laptop sedangkan konvensional yaitu guru menyampaikan materi menggunakan papan tulis dan spidol. Minat belajar menggunakan visual lebih diminati murid menurut beberapa guru dari observasi yang saya lakukan, dari pada yang konvensional yang membuat siswa kurang tertarik dalam belajar. Sistem mengajar yang konvensional sering digunakan dalam proses belajar mengajar karena materi untuk visual belum semuanya dibuat, padahal siswa lebih tertarik dengan metode visual. Sistem belajar yang konvensional kurang membant siswa memahami materi karena pelajaran bahasa arab membutuhkan gambar agar siswa lebih memahami pelajaran.

Dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh Guru MI Al Ma'arif Gelang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut. Identifikasi masalah yang timbul, yaitu pertama perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kedua mengenalkan multimedia dan meningkatkan fungsi komputer sebagai salah satu media pembelajaran agar dikemudian hari guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka dimaksudkan media pembelajaran interaktif yang berisi materi-materi Bahasa Arab untuk MI Al Ma'arif Gelang dapat membantu guru menyampaikan materi Bahasa Arab kepada siswa kelas I lebih mudah, sehingga proses pembelajaran akan lebih mudah dan siswa lebih cepat memahami materi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Merancang Media Pembelajaran Interaktif Audio Visual Bahasa Arab berupa multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS6".

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini diberikan batasan masalah agar lebih fokus dalam pembuatannya yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini untuk kelas I MI Al Ma'arif Gelang mata pelajaran bahasa arab semester dua.

2. Informasi diperoleh dari guru yang bersangkutan.
3. Media interaktif terdiri dari audio, gambar, teks, dan video.
4. Media interaktif ini dapat dijalankan pada sistem operasi Windows 7, Windows 8, dan Windows 10.
5. Software yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif meliputi Format Factory 3.9.0 untuk mengkonversi file audio, Adobe Photoshop CS6 untuk pengolahan gambar, Adobe Audition CS6 untuk mengolah suara, Adobe Flash Professional CS6 untuk mengolah animasi dan desain interaktif.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud

Maksud diadakannya penelitian ini adalah membantu proses belajar mengajar terutama untuk mata pelajaran bahasa arab MI Al Ma'arif Gelang, melalui media interaktif, guru dapat menyampaikan pelajaran dengan interaktif dan atraktif sehingga mutu belajar siswa dapat meningkat.

1.4.2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat sebuah aplikasi media pembelajaran bahasa arab.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a. Metode Observasi (*Observation*)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian untuk memperoleh informasi.

b. Metode Wawancara (*Interview*)

Yaitu mengumpulkan data dengan cara mengadakan wawancara dengan pihak yang bersangkutan.

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Digunakan untuk mengidentifikasi masalah, harus melakukan analisis untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*).

2. Analisis Kebutuhan

Digunakan untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan aplikasi media interaktif dengan menggunakan analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

3. Analisis Kelayakan

Mengidentifikasi aplikasi yang akan dibuat apakah media pembelajaran interaktif layak untuk diterapkan pada madrasah ibtidaiyah.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan yang dilakukan untuk membentuk konsep yang akan diubah menjadi spesifikasi yang *real*. Dalam tahapan ini dilakukan perancangan terhadap proses dan *interface*. Rancangan yang digunakan meliputi adalah struktur navigasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini menggunakan metode *Prototyping*. *Prototyping* adalah proses iteratif dalam pengembangan sistem di mana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerja sama antara pengguna dan analis. Metode *Prototyping* ada 4, yaitu:

1. Analis bekerja dengan tim untuk mengidentifikasi kebutuhan awal untuk sistem.
2. Analis kemudian membangun *prototype*. Ketika sebuah *prototype* telah selesai, pengguna bekerja dengan *prototype* itu dan menyampaikan pada analis apa yang mereka sukai dan yang tidak mereka sukai.
3. Analis kemudian menggunakan feedback ini untuk memperbaiki *prototype*.
4. Versi baru diberikan kembali ke pengguna.

1.5.5 Metode Testing

Black box Testing adalah cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi kedalam 5 bab dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar, yakni: membahas referensi-referensi yang pernah ada dengan tema sama, kemudian menguraikan teori-teori yang mendukung.

1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tujuan umum, identifikasi masalah, analisis kebutuhan, analisis biaya manfaat, dan perancangan aplikasi.

1.6.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi pembahasan tentang tahapan-tahapan pembuatan aplikasi dimulai dari perancangan, uji coba sampai dengan implementasi aplikasi.

1.6.5 BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dalam pemakaian media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat berguna bagi siswa dan guru madrasah ibtidaiyah.