

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di jaman era globalisasi seperti sekarang ini tidak luput dari perkembangan teknologi informasi. Teknologi informasi mampu memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat, tepat dan akurat. Salah satu pemanfaatan penggunaan teknologi saat ini adalah dalam bidang pendidikan. Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membangun sebuah negara menjadi lebih baik. Oleh karena itu dibutuhkan pendidikan yang merata bagi seluruh warga Indonesia. Sejalan dengan hal tersebut, peran pendidikan harus disejajarkan pada tuntutan era globalisasi saat ini.

Karena banyaknya kebutuhan yang sangat bergantung terhadap teknologi, maka teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran dimana adanya komunikasi yang berlangsung dalam sebuah sistem. Media pembelajaran selain memberikan materi yang akan dipelajari juga dapat membantu para peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar siswa, dan memberikan motivasi dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga diharapkan dapat mencapai proses belajar mengajar yang lebih baik. Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media memiliki peran yang cukup penting. Selain itu melalui media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari.

Saat ini banyak sekali anak-anak yang malas untuk membaca dan belajar, bahkan kegiatan belajar hanya dilakukan pada saat di sekolah saja. Perilaku anak jaman sekarang juga kurang memiliki akhlaq yang baik, hal ini dikarenakan kurangnya pendalaman agama terutama Agama Islam yang cenderung sukar untuk dipelajari. Banyak anak-anak yang hanya mendapatkan pendalaman agama di sekolah saja, tentu dengan seperti itu pelajaran yang didapatkan kurang maksimal. Dan juga banyak sekolah yang masih menggunakan metode pembelajaran hanya dengan penyampaian materi, ini menyebabkan banyak siswa menjadi bosan dan malas untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Di SD Negeri Balerejo sendiri masih menggunakan metode pembelajaran penyampaian materi di dalam kelas dengan menggunakan buku-buku materi, menggunakan papan tulis, dan siswa mendengarkan guru menyampaikan materi. Dengan adanya kegiatan belajar mengajar yang seperti itu disekolah, ini tentunya membuat para siswa menjadi mudah bosan dan malas untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Dengan ini penulis bermaksud membuat suatu media pembelajaran interaktif dan melakukan penelitian dengan judul "**Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Kelas II Mata Pelajaran Pendalaman Kitab Sucl Di SD N Balejero**" untuk membuat siswa memiliki semangat belajar yang lebih dan meningkatkan prestasi siswa dalam belajar dengan adanya media pembelajaran yang baru dalam penyampaian materi, yang tentunya lebih interaktif dengan menggunakan unsur-unsur multimedia. Selain itu membuat peserta didik dapat merasakan interaksi secara langsung dengan media pembelajarannya serta dapat membantu guru dalam proses pengajaran, namun tidak mengalihkan fungsi

guru sebagai pengajar tetapi dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih baik kepada peserta didik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran pendalaman kitab suci agama Islam yang cenderung sukar bagi siswa, yang dapat digunakan dalam menunjang proses pendidikan dan mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer di SD N Balerejo?

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan dari penelitian ini, maka agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif pendidikan agama islam ini sebagai sarana untuk membantu mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer untuk mata pelajaran pendalaman kitab suci agama Islam dengan materi yang diambil dari Buku Perbaikan dan Pengayaan Pendidikan Agama Islam AL-HIDAYAH diantaranya materi tentang Mengenal Al-Qur'an, Asma'ul Husna, dan Bacaan-bacaan Shalat, serta Soal Latihan kepada siswa-siswi kelas II SD N Balerejo.
2. Media pembelajaran pendidikan agama islam ini terdiri dari 2 jenis yaitu penyampaian materi dan soal latihan pilihan ganda.

3. Aplikasi ini minimal dapat dijalankan di komputer *desktop* bersistem operasi *Windows*

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1 Maksud dari penelitian adalah :**

Membuat dan merancang media pembelajaran interaktif untuk siswa-siswi kelas II SD N Balerejo mata pelajaran pendalaman kitab suci agama islam dengan materi Mengenal Al-Qur'an, Asma'ul Husna, dan Bacaan-bacaan Shalat, serta Soal Latihan pilihan ganda menggunakan *Adobe Flash CS6*.

##### **1.4.2 Tujuan yang ingin dicapai adalah :**

1. Meningkatkan pengetahuan tentang mata pelajaran pendalaman kitab suci agama islam yang berbasis teknologi komputer kepada siswa-siswi kelas II SD N Balerejo.
2. Meningkatkan prestasi siswa dalam belajar dengan adanya metode pembelajaran yang baru dalam penyampaian materi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah :

1. Bagi Penulis  
Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata.
2. Bagi Pengajar dan Anak Didik  
Sebagai sarana pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran berbantu komputer secara maksimal serta sebagai sarana meningkatkan pengetahuan terhadap mata pelajaran pendalaman kitab suci agama islam

kepada siswa-siswi SD N Balerejo. Dan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### 1. Metode Wawancara

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka penulis melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran pendalaman kitab suci agama islam agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai kebutuhan dan juga untuk memperoleh data berupa buku-buku pendalaman materi mata pelajaran pendalaman kitab suci agama islam.

#### 2. Metode Study Pustaka

Metode ini dilakukan untuk menambah referensi dan pengetahuan dari buku-buku maupun sumber internet yang ada kaitannya dengan penelitian ini dan yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan media pembelajaran interaktif sebagai acuan dalam merancang aplikasi ini.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah *media pembelajaran interaktif* yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan dengan melakukan analisis pada rancangan aplikasi ini.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Metode ini dilakukan untuk merancang konsep seperti perancangan gambaran umum media pembelajaran interaktif agar media pembelajaran ini dapat tersampaikan sesuai dengan yang diharapkan.

#### 1.6.4 Implementasi Sistem

Metode ini merupakan tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif dari awal sampai selesai.

#### 1.6.5 Evaluasi

Evaluasi sistem dilakukan untuk mengevaluasi semua tahapan dan untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang dan diimplementasikan sudah sesuai dengan tujuan penelitian atau belum.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai landasan teori yang mendukung judul penelitian serta *software* yang digunakan dalam merancang aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif.

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

Bab ini berisi tentang penjelasan dan penguraian tentang perancangan aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif seperti

merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang penjelasan dari implementasi aplikasi serta contoh pengoperasian aplikasi yang telah dirancang.

#### **BAB V PENUTUP**

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi obyek penelitian dan juga untuk pengembangan perancangan aplikasi selanjutnya.

