

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan, menyebabkan sebuah informasi dapat disampaikan dengan berbagai cara, salah satunya melalui guru. Guru adalah pelaku utama penyalur sebuah informasi didalam kelas yang merupakan potensi utama untuk melakukan perkembangan pendidikan. Begitu banyak metode pembelajaran yang bisa ditempuh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya dengan cara memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran begitu cepat berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini.

Di Indonesia, sampai saat ini masih banyak guru yang kurang menaruh perhatian terhadap media pembelajaran ketika mengajar dihadapan siswanya. Guru hanya mengandalkan metode ceramah atau membaca buku saja, anggapan yang ada bahwa ketika topik pembelajaran sudah disampaikan dengan lisan, maka siswa dianggap sudah mengerti. Padahal, justru dengan lisan saja siswa akan menjadi cepat lupa, sehingga tidak terdapat informasi yang melekat di dalam memorinya. Sedangkan belajar menggunakan sebuah media justru akan lebih mempermudah siswa untuk menyimpan pokok bahasan yang dipelajari kedalam memorinya.

Saat ini yang menjadi *trend* dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran adalah dengan menggunakan berbagai media (multimedia). Multimedia dibagi menjadi dua kategori yaitu multimedia *linier* dan multimedia *interaktif*. Disebut multimedia *interaktif* karena media ini merupakan kombinasi dari berbagai media yaitu menggunakan *audio, video, text, grafis* dan lain sebagainya yang didalamnya dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Namun pengembangan multimedia *interaktif* dengan menggunakan komputer tentunya memanfaatkan suatu *software*, salah satu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan multimedia *interaktif* adalah *software* Adobe Flash CS3, Adobe Flash CS3 merupakan *software* pembuat animasi 2D yang kompleks.

Uraian diatas telah menggambarkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang baik dan inovatif, berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia *interaktif* tentang cara bertayamum menggunakan *software* Adobe Flash CS3 sebagai perangkat lunak untuk membuat multimedia *interaktif*. Adapun pengembangan media pembelajaran tersebut pada pokok bahasan cara bertayamum untuk MI AL ISLAM BEDONO.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah: bagaimana caramembuat media pembelajaran berbasis multimedia *interaktif* yang baru bagi siswa MI AL ISLAM BEDONO?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan-permasalahan yang ada, maka lingkup permasalahan akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penulis hanya membahas tentang cara membuat multimedia *interaktif* dengan konsep 2D.
2. Penulis hanya akan membahas tentang cara bertayamum.
3. Pengguna dalam penelitian skripsi ini adalah siswa-siswi kelas II MI AL ISLAM BEDONO yang sedang mempelajari tentang pokok bahasan cara bertayamum.
4. *Software* yang digunakan Adobe Flash CS3, Corel Draw X6, dan Adobe Soundbooth CS3.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari Pembuatan Multimedia Interaktif untuk MIAL Islam Bedono dengan Topik Cara Bertayamum dengan konsep 2D Menggunakan Adobe Flash CS3 adalah:

1. Untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan dan sebagai persyaratan kelulusan jenjang strata satu di

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM"  
Yogyakarta.

2. Pembuatan Multimedia Interaktif untuk MI AL Islam Bedono dengan Topik Cara Bertayamum dengan konsep 2D Menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai media pembelajaran yang baru.
3. Mengenalkan metode pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif kepada guru dan murid MI AL ISLAM BEDONO.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang didapat penulis dari Pembuatan Multimedia Interaktif untuk MI AL Islam Bedono dengan Topik Cara Bertayamum dengan konsep 2D Menggunakan Adobe Flash CS3 adalah:

##### **1.5.1 Penulis**

Manfaat yang di dapat bagi penulis adalah untuk mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

##### **1.5.2 Guru**

Dengan dibuatnya Pembuatan Multimedia Interaktif untuk MI AL Islam Bedono dengan Topik Cara Bertayamum dengan konsep 2D Menggunakan Adobe Flash CS3 sangat bermanfaat sebagai masukan agar guru menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat menambah wawasan dan metode pembelajaran yang baru.

### 1.5.3 Murid

Manfaat untuk murid adalah sebagai cara belajar yang baru dalam pelajaran agama menggunakan media pembelajaran sehingga menumbuhkan minat, dan motivasi dalam belajar.

### 1.5.4 Sekolah

Manfaat untuk sekolah adalah sebagai pengalaman baru untuk pembelajaran agama menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang selanjutnya dapat dijadikan masukan atau contoh untuk mengembangkan metode pembelajaran disekolah tersebut.

## 1.6. Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data sangat diperlukan untuk mendapatkan bukti kebenaran suatu konsep dan teori yang diperoleh serta untuk menemukan dan menguji suatu pengetahuan. Untuk mengetahui bagaimana multimedia interaktif tersebut berjalan, diperlukan beberapa metode untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Metode-metode tersebut antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah metode yang sangat efektif digunakan, karena penulis melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti ditempat penelitian sehingga didapat data yang akurat.

2. Wawancara



Penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan yang merupakan narasumber untuk mendapatkan informasi.

### 3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan membaca buku untuk mendapatkan bahan tambahan yang bersifat teoritis dan *relevan* yang dapat menunjang laporan yang berkaitan dengan topik yang diambil serta pemecahan yang ada.

### 4. Metode Kearsipan

Metode kearsipan merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data arsip yang telah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

#### 1.6.2 Analisis

Dalam metode ini, penulis mengadakan pemeriksaan keabsahan data. Penulis juga mengoreksi kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran yang akan dibuat.

#### 1.6.3 Perancangan

Dalam metode ini, penulis mulai membuat sebuah rancangan desain untuk membuat sebuah multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang baru.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Skripsi pada dasarnya untuk memudahkan pengertian tentang isi Skripsi secara garis besar. Adapun penulisan tersebut dibagi dalam 5 bab sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

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

Bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan dalam proses pembuatan Multimedia Interaktif.

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

Bab ini berisi tentang analisis, dan perancangan pembuatan dan gambaran umum mengenai cara bertayamum.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI**

Bab ini berisi tentang implementasi pembuatan multimedia interaktif

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil yang diperoleh dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi mengenai referensi, baik buku maupun sumber internet yang digunakan penelitian.

**LAMPIRAN**

Lampiran yang berisi mengenai print screen hasil rancang bangun Pembuatan Multimedia Interaktif untuk MI AL Islam Bedono dengan Topik Cara Bertayamum dengan konsep 2D Menggunakan Adobe Flash CS3.

