

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi beberapa tahun belakangan ini semakin tinggi, teknologi tersebut dapat digunakan dalam berbagai media seperti halnya pendidikan. Pendidikan memang telah beralih dari metode konvensional ke metode digital sehingga ilmu pengetahuan dapat membentuk simulasi yang memudahkan dalam mencerna apa yang disampaikan. Dalam dunia pendidikan juga telah dikembangkan dalam bentuk digital baik dari pendidikan fisika, matematika, kimia hingga bahasa dapat dikemas jadi lebih menarik dengan bantuan perkembangan teknologi. Semua hal tersebut didalam dunia pendidikan termasuk dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran masih tergolong dalam aplikasi yang berisikan bahan atau informasi mengenai satu atau beberapa pelajaran yang dirangkum dan memiliki kemampuan interaktif dengan penggunaanya. Media pembelajaran dibutuhkan untuk mendukung pelajaran disekolah dari TK, SD, SMP, dan SMA, dan media pembelajaran sudah sangat banyak dikembangkan untuk mata pelajaran di sekolah umum.

Tidak semua ilmu pengetahuan sudah diterapkan dalam media pembelajaran contohnya saja ilmu pengetahuan tentang ajaran agama Islam pada beberapa sekolah pesantren seperti Madrasah. Oleh karena itulah ide dalam

mengembangkan mata pelajaran dalam bentuk media pelajaran mengenai ajaran Islam ini menjadi tujuan dalam penulisan skripsi ini. Sehingga penulis mendapatkan inspirasi untuk membuat media pelajaran pada sekolah Madrasah Aliyah setingkat SMA/SMU sederajat dengan judul skripsi “Pembuatan Media Pembelajaran Sistematika Ajaran Islam Pada Pondok Pesantren Ibnu Qoyyim”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimana cara membuat media pembelajaran sistematika ajaran Islam pada Pondok Pesantren Ibnu Qoyyim sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang akan diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pelajaran yang dibuat hanya untuk pondok pesantren Ibnu Qoyyim
2. Materi hanya berisikan mengenai sistematika ajaran islam yang dikhususkan pada pelajaran aqidah.
3. Media pembelajaran untuk siswa setingkat SMA/SMU dengan rentan umur 15 hingga 17 tahun.
4. Media pembelajaran hanya dapat dioperasikan pada desktop
5. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan action script 2.0.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membuat media pembelajaran sistematika ajaran islam pada pondok pesantren Ibnul Qoyyim
2. Sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) Jurusan Sistem Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Memberikan alternatif dalam penyampaian materi pondok pesantren Ibnul Qoyyim.
4. Memberi pengetahuan terhadap sistematika ajaran islam.
5. Mempelajari dan mengembangkan media pembelajaran berbasis flash

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat dijadikan acuan terhadap pengembangan penelitian selanjutnya
2. Dengan adanya media pembelajaran sistematika ajaran islam pada Pondok Pesantren Ibnul Qoyyim dapat menjadi media bantu kepada guru dalam menyampaikan materi.
3. Dapat menjadi media untuk meningkatkan semangat belajar dengan tampilan dan animasi yang sesuai untuk siswa SMA.
4. Dapat menjadi media informasi dan sarana mengembangkan pengetahuan mengenai ajaran Islam.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran sistematika ajaran islam pada Pondok Pesantren Ibnul Qoyyim adalah:

1.6.1 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan seperti mempelajari buku-buku referensi yang berhubungan dengan adobe flash untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran sistematika ajaran islam. Selain itu juga mempelajari web-web referensi seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang akan dibuat dengan menganalisa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan serta akan menggunakan analisis SWOT dalam perancangan awal sertan analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan akan mengikuti Systems Development Life Cycle (SDLC) menurut Sutopo dan Hadi Ariesto yang meliputi, *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

1.6.4 Metode Testing

Pengetasan media pembelajaran sistematika ajaran islam yang telah dibuat dengan metode black box testing dan white box testing, yaitu sebagai sarana untuk pengetasan jika terjadi bug atau error pada aplikasi yang telah dibuat.

1.6.5 Pengujian

Pengujian adalah tahap dimana pengujian terhadap perangkat lunak dimulai dari pengujian *software* agar *software* tersebut bebas dari eror dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran dan kerangka yang jelas mengenai pokok bahasan dalam setiap bab dalam penelitian ini maka diperlukan sistematika pembahasan. Berikut gambaran sistematika pembahasan pada masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan sebagai sistematika penyusunan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai penjelasan tentang teori dasar yang berhubungan dengan media pembelajaran, pengertian media pembelajaran, sistematika media pembelajaran serta pengenalan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan *media pembelajaran* ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan diuraikan mengenai tentang langkah dan pembuatan media pembelajaran serta perancangan (interface) program.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai hasil pembuatan media pembelajaran dan hasil uji media pembelajaran berdasarkan implementasi sebelumnya. Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil yang telah dicapai sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan serta kemungkinan pengembangannya.

