

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini sangatlah pesat, baik dalam hal teknologi informasi maupun dalam teknologi komunikasi. Sejalan dengan perkembangan teknologi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam hal bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu ajar atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Perkembangan teknologi dalam hal seperti ini hal yang sangat diperlukan dibidang pendidikan. Tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan di Indonesia akan lebih maju jika menggunakan teknologi canggih yang telah ada. Salah satunya dalam mata pelajaran fiqih dan aqidah, banyak para siswa sering mengalami kesulitan pemahaman materi pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui media buku, slide power point, maupun media papan tulis.

Sebelum perkembangan aplikasi media pembelajaran yang lebih canggih, buku merupakan salah satu media pembelajaran yang memegang peranan penting dalam informasi dan media belajar dalam bidang pendidikan. Dalam sistem mengajar pun lebih menggunakan acuan buku panduan pelajaran, dan para siswa merasa bosan dan tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan kondisi di atas, maka dibuat skripsi dengan judul **"Membangun media pembelajaran dasar fiqih dan aqidah islam untuk MAN Cigugur**

**Kuningan menggunakan aplikasi multimedia**". diharapkan dapat membantu memberikan fasilitas cara mengajar bagi para pengajar atau guru.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

" Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran dasar fiqih dan aqidah islam menjadi mata pelajaran yang dapat membuat para siswa dapat lebih memahami dan mendalami tentang yang disampaikan oleh guru?"

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk membatasi masalah-masalah yang terdapat pada penelitian. Batasan masalah yang ada pada Pembangunan media pembelajaran ini hanya berfokus pada hal-hal tertentu agar masalah yang dimaksudkan tidak melebar.

Berdasarkan asumsi tersebut,maka batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Dalam membuat aplikasi ini akan disertakan dengan unsur-unsur media pembelajaran yang berupa :
  - Materi

Mencakup semua pembahasan-pembahasan pelajaran fiqh dan aqidah yang sesuai dengan kurikulum yang ditentukan.

- Evaluasi

Fitur latihan-latihan soal untuk menguji siswa yang kemudian akan diberikan hasil nilai latihan.

- Game

Fitur game edukasi untuk siswa agar siswa dapat lebih tertarik dan mengerti.

2. Pembangunan media pembelajaran dasar fiqh dan aqidah islam ini memanfaatkan multimedia dalam bidang pendidikan untuk menghasilkan tampilan yang menarik.
3. Pembuatan aplikasi "Membangun media pembelajaran dasar fiqh dan aqidah islam untuk MAN Cigugur Kuningan menggunakan aplikasi multimedia" dalam penyampaian informasi ditampilkan dengan teks, narasi, backsound, dan grafik yang saling mendukung dalam satu alur cerita.
4. Aplikasi multimedia pembelajaran ini berisi tentang pelajaran-pelajaran fiqh dan aqidah sesuai dengan kurikulum yang dipakai di MAN Cigugur Kuningan.

Batasan masalah juga mencakup *software* yang dibutuhkan dan digunakan untuk membuat media pembelajaran ini. *Software* yang dibutuhkan dan digunakan

sebagai berikut : Adobe Flash CS3 Professional , Adobe Photoshop Profesional CS3, Adobe Audition 1.5, dan Adobe Dereamwaver CS3.oi

#### **1.4 Tujuan Penelittan**

Sehubungan dengan hal tersebut, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi syarat kelulusan bagi jenjang Strata 1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia sebagai sarana pembelajaran fiqih dan aqidah islam khususnya untuk guru kepada siswa agar dapat meningkatkan minat belajar para siswa.

#### **1.5 Manfaat Penelittian**

1. Dengan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memberikan kemudahan bagi para siswa dalam menguasai, mempelajari ilmu fiqih dan aqidah.
2. Dapat menerapkan ilmu dalam hal penyampaian pembelajaran, perancangan multimedia, dan komputer grafis, yang diperoleh selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data guna memperlancar proses pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

### 1. Metode Wawancara (*Interview*).

Menggunakan sumber daya yang ada yaitu guru/staf pengajar khususnya dalam bidang fiqih dan aqidah akhlak dan juga kepada siswa MAN Cigugur Kuningan Selaku sasaran dari penelitian ini, data yang penting juga mendukung dalam membangun media pembelajaran dasar fiqih dan aqidah islam ini dapat diolah dengan cara mewawancarai sebagian staf pengajar dan sebagian siswa, dapat mengerti apa itu pembangunan media pembelajaran menggunakan aplikasi multimedia ini. Dengan metode ini dapat diperoleh dengan jelas yang secara langsung dari pihak yang berkaitan dalam penelitian ini.

### 2. Metode kepustakaan (*Library*).

Metode kepustakaan (*Library*) adalah metode yang dimaksudkan untuk memperoleh dasar - dasar teontis dari buku dan sebagian bahan referensi untuk mendapatkan data serta informasi yang berhubungan dengan penelitian.

### 3. Metode Study Literatur

Metode study literature adalah metode yang digunakan dengan cara mencari, mengunjungi dan memanfaatkan fasilitas internet berupa situs-situs website yang berhubungan dengan fiqih dan aqidah akhlak, dan



pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi multimedia untuk kepentingan penelitian.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini akan memuat uraian secara garis besar dalam penyusunan dan penulisan format penelitian yang ada, agar memudahkan penulisan skripsi ini, penulis menjabarkan sistematika penulisan ini menjadi 5 bab, masing-masing di uraikan sebagai berikut :

- **Bab I Pendahuluan :**

Bab pendahuluan berisikan tentang materi yang berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian dan jadwal kegiatan penelitian.

- **Bab II Landasan Teori :**

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail tentang penelitian yang dilakukan. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

- **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem :**

Bab analisis dan perancangan system berisi, tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya

gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Bab ini poin utamanya adalah “analisis masalah”, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap cara sistem mempelajari fiqh dan aqidah islam, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem multimedia pembelajaran yang diusulkan, dan analisis kelayakan system yang diusulkan.

- **Bab IV Implementasi dan Pembahasan :**

Bab implementasi dan pembahasan merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

- **Bab V Penutup**

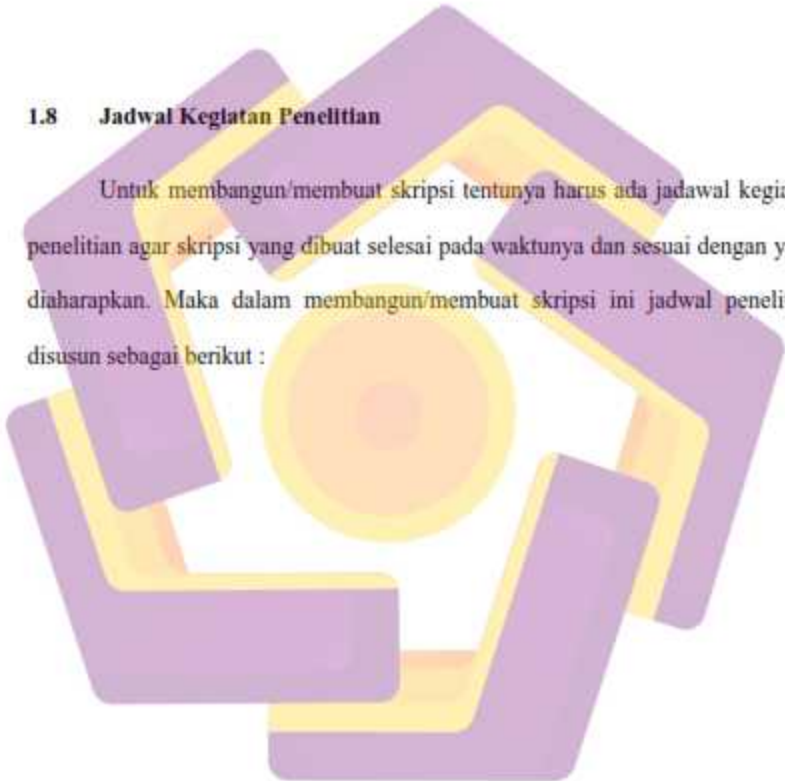
Bab penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan/dipakai (diimplementasikan). Penulis

tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.

- **Daftar Pustaka**
- **Lampiran**

### **1.8 Jadwal Kegiatan Penelitian**

Untuk membangun/membuat skripsi tentunya harus ada jadwal kegiatan penelitian agar skripsi yang dibuat selesai pada waktunya dan sesuai dengan yang diharapkan. Maka dalam membangun/membuat skripsi ini jadwal penelitian disusun sebagai berikut :





Tabel 1.1 Kegiatan Penelitian

NO	KEGIATAN	TARGET OUTPUT	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mel
1	Identifikasi Masalah	Dapat mengidentifikasi masalah pada sistem Lama							
2	Analisis Kebutuhan Sistem	Mengetahui Kebutuhan yang perlu dirancang pada sistem baru							
3	Pencarian dan Pengumpulan Data	Mendapatkan data yang diperlukan untuk membangun sistem							
4	Membuat Rancangan Sistem	Hasil dari rancangan sistem yang akan dibuat							
5	Pembuatan dan Pendesainan Program	Membuat dan Mendesain program dari awal sampai akhir							
6	Pengujian Program	Memastikan program telah bebas dari kesalahan							
7	Pengujian Sistem	Memastikan program telah memenuhi kebutuhan fungsional							
8	Implementasi Program	Pemasangan sistem baru pada Man Cigugur Kuningan							