

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi akhir - akhir ini sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan. Pemanfaatan kemajuan teknologi dalam penyampaian informasi juga mulai dikembangkan untuk diterapkan ke berbagai macam bidang salah satunya dalam dunia pendidikan. Sebagai contoh kemajuan teknologi penyampaian informasi adalah media pembelajaran interaktif, dimana siswa dapat mempelajari informasi atau materi yang disampaikan oleh guru. Pada dasarnya media pembelajaran interaktif berfungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung ke lapangan bahwa di hasilkan masalah utama pada objek yaitu keterbatasan guru atau ustadzah dalam mengajar materi ini karena pembelajaran yang sudah ada dianggap monoton dan tidak ada inovasi dalam proses belajar mengajar. Dan juga terdapat masalah lain yaitu tentang masalah kurangnya semangat atau motivasi santri untuk belajar dan datang ke TPA.

Dari masalah diatas penulis menyimpulkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dengan menambahkan informasi seperti teks, contoh gambar dan suara. Serta membuat kuis untuk menguji apakah siswa bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

### **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas , rumusan masalah yang dapat diambil adalah Bagaimana merancang aplikasi mengenal benda menggunakan Bahasa Arab sebagai media pembelajaran berbasis desktop.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah sehingga tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai yaitu:

1. Hanya menampilkan objek berupa gambar 2 dimensi beserta keterangan teks, animasi dan suara.
2. Informasi tambahan berupa teks, suara dan kuis.
3. Objek yang di jelaskan hanya benda benda yang sering ditemui oleh anak usia dini.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

#### 1.4.1. Maksud dari penelitian

Membuat aplikasi media pembelajaran interaktif untuk siswa TKA - TPA Sinar Putih Sorotopo dengan materi Bahasa Arab pada pokok bahasan mengenal benda.

#### 1.4.2. Tujuan dari penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagai persyaratan kelulusan bagi program S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membantu dan mempermudah siswa mempelajari materi mengenal benda menggunakan Bahasa Arab.
3. Membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi.
4. Membuat media pembelajaran interaktif berbasis desktop.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai metode pembelajaran alternative untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi
2. Sebagai metode pembelajaran yang menarik bagi siswa agar mudah dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru.
3. Diharapkan dapat menarik minat belajar siswa agar meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun dalam mengumpulkan data pada penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan penulis dalam penelitian dengan cara mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung kepada pengajar TKA- TPA Sinar Putih Sorotopo.

#### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah metode tanya jawab serta bertatap muka dengan pengajar TKA – TPA Sinar Putih Sorotopo bertujuan untuk memperoleh informasi data yang dibutuhkan penulis.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Metode Perancangan adalah menggunakan metode pra produksi yaitu dengan merancang konsep, merancang naskah, serta perancangan isi yang nantinya akan diterapkan kedalam produksi pembuatan media pembelajaran interaktif.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi M. Suyanto. Dimana model mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

### 1.6.4 Metode Pengujian

Metode Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat sudah berjalan sesuai harapan dan berfungsi seperti yang dibutuhkan. Pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini terdiri dari 5 bab yang diuraikan dan disusun agar penyajian skripsi ini dapat mempermudah pemahaman terhadap isi. Susunan sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

## BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini menguraikan tentang teori atau istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi, mencakup tentang tujuan pustaka, penjelasan beberapa teori multimedia, media interaktif, metode analisi, dan metode pengembangan.

### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran umum analisis dan perancangan aplikasi, yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan system, dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

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

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dari perancangan aplikasi secara keseluruhan dan pengujian aplikasi yang telah dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahan sesuai dengan yang diharapkan.

### **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bagian akhir yaitu menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini, dan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya di masa yang akan datang.