

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran disekolah yang mengajarkan nilai-nilai spiritual dalam beribadah, apalagi di kehidupan dan peradaban manusia seperti sekarang yang sudah mengalami banyak perubahan dimana manusia banyak berpacu mengembangkan ilmu sosial, ilmu terapan, maupun ilmu alam sehingga muncul sejumlah krisis dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Disinilah peran Fiqih banyak dipertanyakan dengan asumsi jika fiqih dilaksanakan dengan baik maka kehidupan masyarakat juga akan lebih baik.

Akan tetapi dalam pelaksanaan pengajaran Fiqih tersebut masih terdapat kelemahan-kelemahan yang mendorong dilakukannya penyempurnaan terus menerus. Kelemahan itu antara lain: materi fiqih lebih berfokus pada pengayaan pengetahuan (kognitif) dan minim dalam pembentukan sikap (afektif) serta pengamalan (psikomotorik). Kendala lain adalah kurangnya keikutsertaan guru mata pelajaran lain dalam memberi motivasi kepada peserta didik untuk mempraktekkan nilai-nilai fiqih dalam kehidupan sehari-hari. Lalu lemahnya sumber daya guru dalam pengembangan pendekatan dan metode yang lebih variatif, minimnya berbagai sarana pelatihan pengembangan, serta rendahnya peran serta orang tua peserta didik.

Dalam upaya ikut mengembangkan pengajaran fiqih, suatu media pembelajaran tentang fiqih dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan komputer akan dapat membantu memahami materi tentang fiqih, karena dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio, maupun visual sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas, maka dapat diambil suatu permasalahan yaitu : bagaimanakah merencanakan, membuat atau memproduksi dan menguji media pembelajaran fiqih kelas I MTs berbasis multimedia. Sehingga diambil suatu judul "*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA KELAS IMT&N CARUBAN MADIUN*".

### **1.3. Batasan Masalah**

Masalah pada mata pelajaran Fiqih sangat luas. Untuk mencapai sasaran dan tujuan, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Menyajikan suatu aplikasi pembelajaran dengan media komputer
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dibatasi sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu bab bersuci (thaharah) dan shalat untuk kelas I MTs (kelas VII) semester ganjil.
3. Latihan soal sebagai evaluasi kemampuan siswa dalam menyerap materi.

4. Pengujian perangkat lunak yang dibuat hanya sebatas pengujian program yang berisikan tentang materi-materi fiqh.
5. Jenis perangkat lunak yang akan dibentuk merupakan jenis tutorial off-line yaitu penyajian materi pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang berisikan objek gambar, teks dan suara.
6. Software pendukung yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition 1.5.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan pembuatan media pembelajaran ini sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke sebuah aplikasi.
3. Mengembangkan, merencanakan, membuat serta menguji perangkat lunak yang berupa media pembelajaran fiqh berbasis multimedia untuk menunjang proses belajar mengajar kelas 1 di MTsN Caruban.
4. Menganalisis dan merancang media pembelajaran untuk membantu penyampaian materi pada mata pelajaran Fiqh mengenai thoharoh dan sholat kelas 1 MTsN Caruban semester ganjil.
5. Menghasilkan media pembelajaran yang menarik yang interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

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

Sedangkan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Memanfaatkan dan mengembangkan teknologi sebagai media pembelajaran.
2. Dengan tersedianya media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Kemudahan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dipakai dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Metode Pengumpulan Data**

Metode ini dilakukan dengan beberapa cara diantaranya dengan melakukan studi pustaka yaitu dengan membaca buku-buku referensi dan bahan dari internet untuk memperoleh pengertian dan pengetahuan yang berkaitan dengan topik permasalahan skripsi serta menggunakan referensi dari beberapa hasil karya tulis sebagai referensi pembanding. Selain itu juga dengan melakukan studi lapangan, Metodologi lapangan dilakukan dengan melakukan survey, pengamatan, dan wawancara secara langsung dengan bagian-bagian yang ada pada sekolah yang berkaitan dengan penelitian ini. Dari sekolah ini didapatkan data-data yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi.

##### **2. Metode Analisis**

Metode analisis digunakan untuk menguraikan permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah

aplikasi yang berjalan ,analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan aplikasi, dan analisis kelayakan aplikasi.

### 3. Metode Pembuatan Aplikasi

Pada metode ini dilakukan perancangan media pembelajaran yang meliputi layar dan output yang dihasilkan, dan semua data serta informasi yang dibutuhkan.

### 4. Metode Uji Coba Aplikasi

Pada metode ini dilakukan pengujian aplikasi yang dibuat untuk melihat kelayakan pemakaian aplikasi.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan untuk penulisan skripsi ini dibuat dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas pada masing-masing bab. Berikut ini adalah susunan bab dan keterangan singkatnya :

### BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika skripsi.

### BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi teori – teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, seperti segala dasar teori dari multimedia yang berhubungan dengan rekayasa piranti lunak,

multimedia dan teori lain yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

### **BAB III Analisis dan Perancangan Sistem**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang gambaran umum MTsN Caruban dan berisi materi pada mata pelajaran Fiqih mengenai bab Thoharoh dan Sholat serta dijelaskan tentang analisa media pembelajaran yang dibuat meliputi analisis kelemahan, kebutuhan, kelayakan biaya dan manfaat dan perancangan sistem.

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai implementasi media pembelajaran yang telah dibuat, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahapan analisis, desain, hasil testing.

### **BAB V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian

### **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur-literatur lain yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi.