

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan multimedia pada era modern seperti saat ini memberi dampak terhadap beberapa aspek dalam kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pengaruh multimedia dalam pendidikan pengajar dapat menarik perhatian pelajar, menjelaskan materi yang sulit dengan lebih mudah dipahami, dan menyenangkan[1].

Metode pembelajaran menggunakan media buku, menjadi salah satu metode yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran, murid mendapatkan materi pembelajaran lewat media buku paket ataupun guru yang menjelaskan di depan murid. menggunakan metode ini seringkali tidak efektif cenderung membuat murid merasa bosan dan lebih bersikap pasif dalam mengikuti pembelajaran, selain itu guru juga mengalami kesulitan dalam proses mengajar karena sikap pasif murid, sehingga membuat materi tidak tersampaikan dengan baik kepada murid, sehingga proses pembelajaran tidak memenuhi target yang diinginkan, oleh karena itu guru harus senantiasa berpikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran agar menarik minat siswa untuk belajar. Salah satu hasil dari berpikir kreatif tersebut ialah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif[2].

media dalam proses belajar mengajar ialah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game. Penggunaan produk maupun layanan digital (multimedia) tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran interaktif sangatlah cocok untuk menambah daya Tarik siswa dalam belajar karena bersifat interaktif, maka akan lebih mudah menarik para siswa untuk berinteraksi dengan guru, selain itu juga dapat mengenalkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat menambah wawasan siswa dan juga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.[3]

Siswa siswi MTsN 6 Mukomuko yang berada di kec penarik, Mukomuko, Bengkulu, dalam mendapatkan informasi pembelajaran masih berupa media buku,hal ini menyebabkan siswa siswi lebih cenderung bersikap *pasif* ketika guru sedang menjelaskan materi, disaat guru mencoba untuk bersikap aktif dengan memberi pertanyaan kepada siswa mereka malah banyak yang diam. Metode pembelajaran yang digunakan sebatas membaca buku, dan mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi, sehingga dinilai kurang efektif dalam menarik minat belajar siswa.

Dari permasalahan diatas peneliti ingin membuat suatu metode pembelajaran yang cukup interaktif, yaitu dengan memanfaatkan metode pembelajaran dengan menggunakan media interaktif, dan memutuskan untuk memilih judul penelitian “ Media Pembelajaran Interaktif Fiqh kelas VIII tentang puasa dengang objek penelitian di MTsN 06 Muko Muko dengan menggunakan *software Adobe Animate cc.*

### **1.2 Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakan yang telah di tentukan , maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut” Bagai mana cara pembuatan media interaktif pembelajaran fiqh kelas VIII tentang puasa MTsN 06 Muko Muko ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Membuat media interaktif pembelajaran fiqh kelas VIII MTsN 06 Muko muko yang dapat membantu proses pembelajaran lebih interaktif.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan strata I informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

### **1.4 Batasan Masalah**

Supaya dalam penulisan tugas akhir ini tidak melebar, maka dibuat suatu batasan masalah. Batasan masalah pada penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuata media interaktif pembelajaran fiqh tentang puasa ini ditujukan untuk siswa kelas VIII MTsN 06 Muko Muko.
2. Aplikasi yang digunakan untuk membuat desain graphic seperti becground, button,dll menggunakan *software Coreldraw 2021 64-bit* .

3. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media interaktif ini dilakukan menggunakan *software Adobe Animate cc 2022*.
4. Pembuatan suara atau *audio* yang digunakan dalam media interaktif ini menggunakan *Voicemaker*.
5. Script yang digunakan merupakan *script* bawaan dari *Adobe Animate cc* yaitu *ActionScript 3.0*.
6. Penguji penelitian ini menggunakan kuesioner yang ditujukan untuk Guru fiqh dan juga Siswa kelas VIII MTsN 06 Muko Muko.
7. Penelitian ini berhenti hanya sampai hasil dari Kuisisioner selesai

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan pada tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Pengajar agar dapat lebih mudah untuk menarik daya Tarik siswa dalam belajar, siswa akan lebih aktif dan interaktif saat mengikuti proses pembelajaran sehingga tidak cenderung merasa bosan pada saat pembelajaran, dapat menambah wawasan bagi siswa dalam penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran dan dapat *memotivasi* siswa dalam belajar fiqh tentang puasa.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian untuk karya ilmiah ini menggunakan *metode kualitatif*, dimana *metode kualitatif* di gunakan untuk mendapatkan data yang mengandung makna dan bersifat pasti. Peneliti menjabarkan cara memperoleh data untuk kebutuhan penelitian, diantaranya :[4]

#### **1.6.1. Pengumpulan data**

Metode ini digunakan untuk mendukung keakuratan dan kebenaran data yang akan disampaikan, maka peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

##### **1. Studi literatur**

Pada metode ini penulis mencari data yang bersumber dari jurnal, internet, dan juga buku-buku atau literatur penelitian terdahulu yang masih terkait dengan penelitian penulis sebagai referensi dalam melakukan

penelitian ini.

## 2. Studi Pustaka

Materi fiqh tentang puasa kelas VIII didapatkan langsung dari buku yang digunakan siswa kelas VIII MTsN 06 Muko muko.



Gambar 1. 1 Cover Buku Fiqh Kelas VIII

(sumber : Zainul Ma'arif. 2020)

### 1.6.2. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode MDLC, metode ini memiliki 6 tahap yaitu [5];

#### 1. Concept

Tahap *concept* (pengonsepan) tahap ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audiens*). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari *identitas organisasi* yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. *Karakteristik* pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.

#### 2. Design

*Design* (perancangan) adalah tahap pembuatan *spesifikasi* mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk *program*.



*Spesifikasi* dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collection* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Meskipun demikian, pada akhirnya pengerjaan proyek pada tahap awal masih akan sering mengalami penambahan bahan atau pengurangan bagian aplikasi atau perubahan-perubahan lain. Tahapan ini biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagan alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain.

### 3. Material Collection

*Material collection* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio dan 7 lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collection* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

### 4. Assembly

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*, bagan alir, dan/atau *struktur navigasi*. Tahap ini biasanya sudah menggunakan media perangkat lunak authoring seperti Macromedia Director, Macromedia Flash dan lain-lain.

### 5. Testing

*testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

### 6. Distribution

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, *kompresi* terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada sistematika penulisan ini disusun dari lima bab yang masing masing bab memiliki penjelasan yang berbeda beda yaitu :

- BAB I : Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II : Pada bab ini membahas tentang teori – teori yang mendukung dari masing bagian dan beberapa penelitian yang berkait, sebagai sumber referensi dalam penulisan tugas akhir.
- BAB III : Pada bab ini berisi tentang alat alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian beserta dengan alur penelitian.
- BAB IV : Pada bab ini berisi tentang pembahasan terhadap masalah yang diajukan pada tugas akhir.
- BAB V : Pada bab lima ini yaitu penutup dimana berisis tentang kesimpulan dan saran penyusun