

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini teknologi informasi berkembang sangat pesat sehingga banyak inovasi-inovasi baru dalam penyampiannya. Hal ini menuntut manusia untuk tidak ketinggalan atau menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi tersebut. Teknologi informasi merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan teknologi komputer yang sangat mendasar. Karena kebutuhan masyarakat dunia akan informasi dewasa ini semakin meningkat, sehingga keberadaan komputer dirasa sangat selaras dalam upaya pemenuhan kebutuhan tersebut.

Teknologi merambah hampir diseluruh kehidupan manusia. Peradaban pun terus menerus mengalami perubahan – perubahan yang cukup signifikan, mulai dari masa berburu dan meramu, kemudian digantikan dengan era pertanian yang kemudian beralih ke era industri. Era baru yang telah kita songsong dan alami sekarang adalah era informasi.

Salah satu dari bidang teknologi informasi yang berkembang pesat adalah teknologi berbasis multimedia. Selain internet, Multimedia memang merupakan teknologi komputer yang sedang berkembang pesat seiring dengan perkembangan komputer pribadi (personal komputer). Sudah tak terhitung lagi banyaknya sekolah diseluruh dunia telah memanfaatkan teknologi multimedia untuk pembelajaran disekolahan mereka, jutaan *programer* (pembuat program)

membuat perangkat lunak multimedia berupa permainan. Juga untuk CAL/CAI (*Computer Aided Learning/Computer Aided Instruction*) program belajar dengan bantuan komputer baik matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, agama, merakit komputer, mempelajari jalan sebuah kota. Teknologi ini memang merupakan salah satu teknologi yang paling populer diseluruh dunia. Multimedia tengah mendefinisikan ulang sistem komunikasi sebagai bagian yang nyata dari infrastruktur masyarakat. Multimedia memudahkan perusahaan melakukan merger dan aliansi, berkantor dari rumah, home shopping, bisnis dan iklan, penerbitan elektronik, proses belajar – mengajar, serta rekayasa ulang perusahaan, hingga multimedia sebagai alat pasar massa.

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak dan media yang berarti sarana. Multimedia merupakan suatu alat komunikasi yang berbasis komputer dengan lebih dari satu piranti / media untuk penyampainnya. Peran multimedia yang begitu besar hal ini disebabkan karena dengan multimedia arus informasi menjadi lebih menarik.

Penggunaan multimedia juga mendorong perkembangan pengetahuan bagi guru untuk mempelajari cara kerjanya sehingga membuat guru semakin kaya informasi dan makin mengikuti perkembangan teknologi modern. Multimedia yang digunakan oleh guru merupakan alat yang sangat menunjang pelajaran di kelas. Multimedia pendidikan tersebut digunakan untuk memperjelas keterangan, memberikan penekanan, memberikan variasi dalam penyajian dan merupakan karakter baik untuk menyampaikan informasi. Seorang guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan lebih inovatif dalam usaha untuk melengkapi materi

pelajaran yang akan disajikan di kelas, maka guru sebaiknya mempelajari media pendidikan berbasis komputer. Hal ini sangat sesuai dengan salah satu dari kemampuan yang sebaiknya dimiliki oleh seorang guru adalah menguasai metodologi media pendidikan.

Melihat kemampuan multimedia yang begitu bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkannya pada pembelajaran disekolah-sekolah khususnya siswa-siswi Sekolah Dasar tentang Pengenalan Bahasa Arab. Disekolah - sekolah belum sepenuhnya memanfaatkan kemampuan multimedia didalam penyampaiannya. Di sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada murid didiknya. Penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada murid cenderung monoton, kreativitas murid tidak berkembang dan suasana kelas menjadi biasa saja. Oleh karena itu sebagai inovasi dan salah satu cara untuk mendekatkan murid dengan sarana teknologi informasi yaitu komputer, diperlukan adanya media Pembelajaran yang dapat membantu kegiatan penyampaian materi kepada murid-murid. Karena latar belakang tersebut maka penulis mencoba membuat skripsi dengan judul "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA TENTANG PENGENALAN BAHASA ARAB UNTUK SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR"

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan dapat dilihat permasalahannya adalah bagaimana Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Tentang Pengenalan Bahasa Arab Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar agar penyampaian mata pelajaran Agama Islam dapat lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar.

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan tersebut agar hasil skripsi ini lebih mendetail maka penulisan skripsi ini hanya dibatasi dalam pembuatan aplikasi multimedia berupa media pembelajaran dalam bentuk CD tentang pengenalan bahasa arab yang di tujukan untuk siswa Sekolah Dasar saja. Dalam perancangan media pembelajaran ini penulis menggunakan software Macromedia Flash MX Profesional 2004, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5.

1.4. Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan skripsi dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Tentang Pengenalan Bahasa Arab Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar ini adalah:

1. Memberikan kemudahan pengajaran Agama tentang Pengenalan Bahasa Arab sehingga siswa akan lebih mudah memahami. Dan dikemudian hari dapat dijadikan media dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya di Indonesia.

2. Menerapkan teori-teori dalam lingkungan yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Mensosialisasikan pada siswa Sekolah Dasar tentang teknologi multimedia.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Agar data yang akan disampaikan dalam pembuatan skripsi ini lebih akurat maka metode pelaksanaan dalam pembuatan skripsi ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan sumber informasi berdasarkan tujuan penelitian sehingga diperoleh data yang konkrit.

b. Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan cara pengamatan.

c. Study Pustaka

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi yang berhubungan dengan penelitian.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman skripsi ini penulis membuat sistematika penulisan ini menjadi empat bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan

