

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aqidah merupakan ilmu Islam yang hampir setiap hari diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, namun adakalanya mengajar Aqidah Islam kepada siswa sering membuat orang tua dan guru merasa lelah. Sementara bagi siswa, Aqidah Akhlak sering merupakan pelajaran yang sangat membosankan. Sehingga mereka tidak peduli apa yang disampaikan oleh guru.

Para siswapun tidak nyaman duduk di ruangan kelas dan mereka merasa bosan dengan pelajaran yang disampaikan guru melalui cerita dan menerangkan materi di depan siswa dan siswa menulis di buku apa yang guru terangkan. Sehingga pada waktu belajar mereka ada yang tidak memperhatikan, berbincang-bincang dengan teman yang lain, bahkan ada yang tidur dikelas.

Saat tinjauan penelitian dilapangan, pada setiap kelas sudah terdapat fasilitas yang memadai hanya saja kurang maksimalnya penggunaan fasilitas yang ada tersebut. Untuk melengkapi sistem pembelajaran yang sudah berjalan, maka digunakan aplikasi multimedia yang dibuat secara interaktif yang dapat menghasilkan animasi-animasi menarik dan interaktif agar lebih mudah diingat, mengenai sasaran dan berpengaruh terhadap siswa.

Menggunakan teknologi multimedia sebagai media pendukung proses belajar mengajar, sehingga sering terjadi pemborosan waktu, materi, dan biaya serta diikuti kurang pahamiya siswa terhadap materi yang diberikan oleh

pengajar. Maka dengan adanya aplikasi ini, sehingga fasilitas yang ada dapat digunakan sebagai mestinya, dan dapat membantu mempermudah dalam proses belajar mengajar.

Penulis akan mencoba untuk membuat suatu aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat membantu memperlancar proses belajar mengajar pada MTs. Oleh karena itu dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul **“Panduan Pembelajaran Tentang Akidah Akhlak Untuk MTs Berbasis Multimedia Interaktif”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diambil rumusan masalah “Bagaimana membuat sistem pembelajaran interaktif yang dapat menarik siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat begitu banyak permasalahan mengenai pembelajaran Aqidah Akhlak, maka perlu dibatasi pada ruang lingkup:

1. Sistem aplikasi multimedia yang akan dibuat dan dirancang untuk membantu guru dalam memperkenalkan Akidah Akhlak kepada siswa didiknya.
2. Multimedia interaktif yang dibuat diajukan untuk siswa kelas VII MTs.
3. Materi yang diambil secara garis besar tentang pengertian aqidah, pengertian akhlak, dan macam-macamnya serta dilengkapi dengan do`a-doa harian.

4. Aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS3, dan Adobe Photoshop CS sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Menerapkan sistem pembelajaran interaktif pada tingkat Madrasah Tsanawiyah.
2. Untuk memenuhi salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan program Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharap dapat diambil beberapa manfaat antara lain:

1. Siswa dapat belajar Aqidah Akhlak dengan suatu teknologi multimedia yang mudah dan praktis.
2. Membantu memberikan kemudahan kepada guru-guru untuk mengajarkan Aqidah Akhlak kepada siswa didik melalui multimedia interaktif.
3. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
4. Dapat menerapkan ilmu komputer grafis, dan multimedia yang telah diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Pembuatan skripsi ini menggunakan metode:

1. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung pada beberapa Madrasah Tsanawiyah di daerah Rimbo Bujang Tebo Jambi untuk memperoleh informasi yang tepat dan akurat.

2. Metode kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca berdasarkan kepustakaan yang mana dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

3. Metode interview

Pengumpulan data yang penulis lakukan dengan cara mewawancarai langsung dengan pihak yang bersangkutan, yaitu pada kepala sekolah di MTs.

4. Internet

Yaitu cara yang dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui layanan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, penulisan mengenai multimedia, serta gambaran umum perangkat lunak yang digunakan serta tinjauan umum.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang analisis system dengan metode PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service). Selain itu juga dibuat secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengimplementasikan dan membahas rancangan yang dibuat yaitu memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan menjelaskan cara memelihara sistem.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.