

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pondok pesantren selalu menjadi kajian yang menarik dan telah menjadi wacana umum dalam pemikiran kontemporer. Dunia pesantren, dewasa ini telah banyak memberikan kontribusi wacana ditengah dinamika sosial yang sangat fluktuatif ini. Meskipun demikian pesantren mampu menjadi lembaga yang dominant dalam mengajarkan dan mensosialisasikan ajaran agama Islam dan ilmu pengetahuan. Melalui pesantren banyak dihasilkan insan-insan yang berjiwa islami. Pondok pesantren diakui sebagai sistem dan lembaga pendidikan yang memiliki akar sejarah yang panjang di Indonesia dengan ciri-ciri khas. Hal ini terbukti dengan kenyataan bahwa pondok pesantren saat ini masih menampakkan keaslian, kemandirian dalam mengajarkan ilmu-ilmu keislaman dalam kehidupan mayoritas bangsa ini sebagai pengembangan kualitas hidup.

Salah satu kitab yang diajarkan di pesantren ialah kitab Jurumiyah. Matan kitab "Al-Jurumiyah" merupakan kitab dasar dalam Ilmu Nahwu, karangan Abu Abdulloh Muhammad bin Muhammad bin Dawud Ash-Shonhaji Rohimahulloh. Kitab ini salah satu matan yang biasa dipakai oleh kalangan pesantren untuk pembelajaran dasar-dasar Ilmu Nahwu bagi pemula, dalam mengawali

pembelajaran ilmu alat lebih lanjut. Akan tetapi cara penyampaian kitab kuning di pesantren Al Munawwir masih menggunakan konsep sorogan dan bandongan. Sehingga memiliki kelemahan metodologis, diantaranya tidak adanya dialog antara kyai dan santri dalam proses pembelajarannya. Secara tidak langsung santri menjadi pasif dan kegiatan belajar mengajar terpusat kepada Kyai.

Pondok pesantren Al Munawwir didirikan oleh KH. M. Moenawwir pada tanggal 15 November 1910 M. Sejak awal berdirinya dan masa perkembangannya pondok ini semula bernama pondok pesantren Krapyak, karena memang terletak di Dusun Krapyak. Dan pada Tahun 1976 nama pondok pesantren ditambah dengan Al Munawwir. Selain itu, pondok ini terkenal dengan pondok pesantren Al Qur'an. Hal ini sesuai dengan keahlian pendirinya yang menjadi figur sebagai ulama besar Al Qur'an di Indonesia. Kemudian pada perkembangannya pondok pesantren Al Munawwir tidak lagi mengkhususkan Al Qur'an saja, melainkan merambah ke bidang ilmu-ilmu lain seperti kitab kuning yang kemudian disusul dengan penerapan madrasah. Di sisi lain santri yang hampir 85% adalah mahasiswa di beberapa perguruan tinggi di Jogjakarta ini tentu juga memiliki tugas belajar di perguruan tinggi masing-masing. Oleh karenanya, untuk menunjang tugas belajar tersebut, kebanyakan para santri memiliki notebook di kamarnya masing-masing. Dari sinilah terbuka lebar kesempatan untuk mencoba memanfaatkan notebook juga sebagai penunjang pendidikan mereka di pesantren, tidak hanya sebagai penunjang pendidikan di kampus saja.

Berangkat dari paparan sebelumnya, maka peneliti merasa sangat perlu untuk melakukan inovasi media pembelajaran menggunakan Macromedia Director di lingkup pesantren. Dengan melihat kelemahan metode pengajaran sistem sorogan, bandongan, dan kebutuhan akan media pembelajaran audiovisual pada Ilmu Nahwu kitab Jurumiyah serta kesempatan emas tersedianya komputer yang dimiliki santri Pesantren Al Munawwir maka peneliti menetapkan penelitian berjudul **“Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Nahwu Di Pondok Pesantren Al Munawwir Bantul Jogjakarta”**

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pengamatan penulis berikut ini adalah rumusan masalah dari **“Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Nahwu Di Pondok Pesantren Al Munawwir Bantul Jogjakarta”** adalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat media pembelajaran Ilmu Nahwu pada kitab Jurumiyah menggunakan perancangan multimedia di Pondok Pesantren Al Munawwir Bantul Jogjakarta yang mudah dipahami dan mengerti bagi para santri.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diambil dalam judul **“Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Nahwu Di Pondok Pesantren Al Munawwir Bantul Jogjakarta”**, bertujuan untuk mengatasi pemecahan masalah dalam pembelajaran Ilmu Nahwu. Batasan Masalah itu meliputi :

1. Memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi multimedia yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran Ilmu Nahwu untuk para santri pondok pesantren Al Munawwir.
2. Penggunaan Ilmu Nahwu dari Matan kitab Jurumiyah.
3. Aplikasi yang dipakai antara lain, Macromedia Director, Adobe Photoshop, SWISHmax dan Adobe Audition.

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

Tujuan yang ingin dicapai dalam perwujudan karya dengan judul **“Perancangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Nahwu Di Pondok Pesantren Al Munawwir Bantul Jogjakarta”**, adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, khususnya di dalam bidang multimedia
2. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Tercapainya Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan, Pengajaran dan Pengabdian
4. Menghasilkan pembelajaran Ilmu Nahwu berbentuk multimedia yang dapat memotivasi santri untuk mempelajari Ilmu Nahwu lebih dalam.

## 1.5. Metode Penelitian

### 1.5.1. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu Metode Analisis Data. data yang diperoleh akan dianalisis secara kualitatif yaitu analisis yang dilakukan dengan memahami dan merangkai data yang telah dikumpulkan dan disusun secara sistematis, kemudian ditarik kesimpulan, metode tersebut antara lain:

- 1) Metode wawancara, pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengadakan wawancara langsung terhadap narasumber atau pengajar.
- 2) Metode observasi, pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung tempat penelitian yang dibahas dalam skripsi.

### 1.5.2. Study Pustaka

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari literatur yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data, tujuan dari penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat. Pemaparan teori termasuk software, hardware, yang digunakan.

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

Bab ini menguraikan tentang siklus hidup pengembangan aplikasi (sistem) multimedia, pendefinisian masalah multimedia, menganalisis sistem, melakukan studi kelayakan dan menganalisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem.

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang program yang diusulkan, desain program dan manual program.

### **BAB V PENUTUP**

Bab penutup berisi tentang kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan beberapa saran yang akan berguna di masa yang akan datang.