

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jenjang pendidikan adalah tingkatan pendidikan yang telah dikukuhkan berlandaskan strata atau hirarki dan level perkembangan siswa, misi yang akan diraih dan keterampilan yang akan dikembangkan. Setiap jenjang pendidikan yang ada mempunyai waktu tempuh yang berbeda. Ini dikarenakan agar dalam kontrolnya bisa memudahkan dalam pengklasifikasian siswa dan kebijakan yang harus dilakukan dalam meraih tujuan pembelajaran dan pendidikan. perkembangan teknologi informasi berdampak sangat besar di kehidupan, khususnya di dalam pembelajaran. salah satu teknologi informasi yang diterapkan dalam pendidikan adalah multimedia interaktif yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran. teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang tepat dan efektif. Salah satu teknologi informasi yang digunakan dalam pendidikan adalah multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar, peneliti berupaya membentuk program pembelajaran untuk peserta didik, agar peserta didik dapat mengetahui materi yang diberikan oleh guru dengan baik.

Metode yang digunakan di Man 2 Sleman dalam mengajar muridnya didominasi oleh media buku paket dan lks. dengan metode yang digunakan ini rasanya kurang efektif bagi murid, dan jika guru tidak dapat berinteraksi dengan baik dengan murid, maka berdampak pada murid yang merasa bosan dalam pelajaran.

Berdasarkan masalah yang ditemui diatas, untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar, maka peneliti sangat tertarik untuk membuat suatu perancangan multimedia interaktif Pada Man 2 Sleman dengan metode

MDLC diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan diatas,yang dapat menjadi media pembelajaran baru bagi murid dan guru untuk belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul yang dibuat “Perancangan Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah islam di Indonesia untuk siswa kelas X MAN 2 SLEMAN “,terdapat rumusan masalah yaitu

- Bagaimana perancangan multimedia interaktif sebagai pembelajaran sejarah kerajaan islam untuk siswa kelas X

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul yang dibuat “Perancangan Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah islam di Indonesia untuk siswa kelas X MAN 2 SLEMAN “,terdapat beberapa batasan masalah yaitu:

- A.Media pembelajaran ini ditunjukkan untuk siswa siswa kelas 10 SMA
- B.Media pembelajaran ini berisi materi dan latihan berupa video animasi
- C.Lokasi penelitian di MAN 2 SLEMAN

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul yang dibuat “Perancangan Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah islam di Indonesia untuk siswa kelas X MAN 2 SLEMAN “,terdapat beberapa tujuan penelitian yaitu

- 1.Menghasilkan alternatif pembelajaran multimedia interaktif memberikan media pembelajaran

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

- 1.Membantu guru menyampaikan materi pelajaran sejarah kerajaan islam kepada siswa kelas X MAN 2 SLEMAN
- 2.Membantu siswa kelas X MAN 2 SLEMAN memahami materi pelajaran Sejarah Kerajaan Islam

2 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembahasan laporan ini dapat disampaikan sistematika pembahasan,adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN,

Pada Bab 1 berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah,batasan masalah,tujuan masalah,manfaat serta metode penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA,

Pada bab 2 berisi tinjauan pustaka,studi literatur, dasar-dasar teori yang digunakan, ...

BAB III METODE PENELITIAN,

Pada bab 3 didalamnya terdapat objek penelitian,alur penelitian,alat dan bahan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, ...

BAB V PENUTUP

Pada bab 5 ini berisi kesimpulan dan saran