

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan untuk menjalankan proses pembelajaran dilaksanakan dengan berbagai media. Seiring dengan perkembangannya, perangkat ajar ini dapat dilaksanakan dengan berbagai media pembelajaran. Dalam bidang multimedia sendiri dikenal adanya CAI (Computer Assisted Instruction) atau yang lebih dikenal dengan system perangkat ajar, yaitu aplikasi yang dijalankan pada computer dan dapat digunakan untuk manusia dalam belajar tentang suatu hal dan melakukan suatu hal. Dalam kehidupan nyata, CAI digunakan dilembaga pendidikan sekolah, lembaga keterampilan kursus, dirumah-rumah, diperkantoran maupun tempat lain.

Selama ini pembelajaran yang dilakukan dengan cara face to face atau tatap muka dalam kelas masih terdapat beberapa kelemahan. Ini dikarenakan perbedaan tingkat penerimaan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Sehingga menyebabkan beragamnya tingkat pemahaman dalam proses belajar.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI, 2007. *Ilmudan Aplikasi Pendidikan: Bagian III – Pendidikandisiplin Ilmu*. Imperial Bhakti Utama. Hal 173

Pada posisi seperti ini, system perangkat ajar berbasis multimedia dapat membantu mengatasi masalah-masalah tersebut. Dengan mempergunakan perangkat ajar ini, selain akan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi, tentu hal ini juga akan membantu siswa dalam memahami materi karena siswa dapat terus mengulang pelajaran tanpa ada batasan waktu sampai benar-benar paham tanpa ada perbedaan materi yang disampaikan. Aplikasi perangkat ajar yang akan dikembangkan berfokus pada pelajaran membaca kitab kuning atau kitab tanpa kharokat dengan metode 33<sup>2</sup>, yang mana pada versi pertama ini hanya akan menyajikan bab dasar dalam memahami cara membaca kitab kuning. Pada awalnya istilah kitab kuning adalah sebuah istilah yang berbau derogatory (menghina) dalam buku literature klasik Islam dalam bahasa Arab yang banyak dibaca dan dikaji di pesantren salaf. Namun, istilah ini di kemudian hari menjadi sangat populer dan bahkan mengalahkan istilah lain yang lebih dikenal di kalangan internal pesantren seperti kitab gundul atau kitab klasik. Pada perkembangan saat ini, orang tidak lagi menganggap sebutan ini sebagai istilah yang mengandung penghinaan.

Membaca kitab kuning itu susah bagi yang tidak memiliki dasar membaca tulisan Arab. Namun bagi yang telah terbiasa membaca Al-Qur'an, membaca kitab kuning itu mudah. Setidaknya tidak sesulit mereka yang buta baca tulisan atau aksara arab sama sekali. Sehingga system perangkat ajar ini dibuat untuk memberikan kemampuan bukan keahlian, latihanlah yang akan membuat pengguna menjadi ahli.

---

<sup>2</sup>KH. Dr. HabibSyakur. MetodePraktisMembacaKitabKuningmetode 33

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam skripsi ini penulis merumuskan ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas terbatas pada analisis dan perancangan system perangkat ajar baik yang akan digunakan dalam pembelajaran dikelas maupun oleh orang umum diluar kelas yang menggunakan metode CAI ( Computer Assisted Instruction ) yakni berupa aplikasi perangkat ajar yang akan dikemas dalam CD dengan dipenuhi berbagai macam fitur multimedia yang penggunaannya tidak terbatas pada pemula atau dapat digunakan oleh pengguna tingkat lanjut sebagai review untuk mendalami kemampuan dalam membaca kitab kuning.

Dalam penyajian system perangkat ajar ini akan dibagi menjadi beberapa bab bahasan sebagaimana yang terdapat dalam buku referensinya. Ada pun materi yang akan disajikan meliputi :

1. Bagaimana memberikan materi tentang kaidah, kosa kata dan latihan dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan teks, gambar, video, audio dan animasi.
2. Bagaimana menyajikan simulasi atau latihan dalam setiap pembelajaran yang disajikan sehingga dapat menambah minat pengguna untuk terus mempelajari agar pengguna tidak cepat bosan saat mengikuti pelajaran secara langsung



### 1.3 Batasan Masalah

Agar lebih mudah dalam pembuatan serta pada implementasinya maka penelitian ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran ini diperuntukkan untuk SD/MI dan SMP/MTs.
- b. Mendeskripsikan bahasa lisan verbal kedalam bahasa multimedia pembelajaran berbasis CAI yang dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari kitab kuning dengan benar.
- c. Software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi adalah Adobe flash CS5, Adobe After Effect CS5, Adobe Photoshop CS5.
- d. Aplikasi ini berfokus pada:
  - Aplikasi terdiri dari beberapa unsur multimedia meliputi image, teks, dan audio.
  - Aplikasi berisi menu halaman yang mencakup tentang pelatihan teori pembelajaran dan latihan.
  - Pembuatan aplikasi dilakukan sebatas sampai bab iv pada buku referensinya

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- a. Dapat menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama ini didapat untuk diaplikasikan secara nyata.

- b. Menambahkan ketertarikan pengguna dalam mempelajari setiap materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk multimedia yang menggabungkan teks, gambar, video, audio dan animasi.
- c. Membantu proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- d. Mampu meringkas materi pembelajaran dari buku menjadi dalam sebuah CD atau file yang sangat mudah dibawa kemana saja.
- e. Sebagai syarat kelulusan dan menyanggah gelar Sarjana dalam bidang Informatika dan Komputer pada “STMIK“AMIKOM”YOGYAKARTA”.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini terdiri dari dua cara yaitu metode analisis dan metode perancangan.

### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data**

Tahap tahap yang dilakukan dalam metode analisis ini adalah :

#### **1. Study Pustaka( Library research )**

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku yang berkaitan dengan perangkat ajar yang akan dibangun. Adapun buku yang akan dibaca adalah berkaitan dengan buku utama yakni buku cara cepat membaca kitab kuning dengan metode 33 sebagai sumber utama dalam perancangan system ini. Mencari dan menganalisis isi system perangkat ajar yang telah dibuat sebagai gambaran mengenai perancangan system

## 2. Studi Lapangan ( Field research )

Study lapangan ini dilakukan untuk mendapatkan bimbingan teknis mengenai design interface dan muatan materi yang akan disajikan dalam system perangkat ajar ini serta untuk mendapatkan pengetahuan tambahan dari pengarang buku agar penulis lebih menguasai masalah.

### 1.5.2. Metode Perancangan

Tahap –tahap yang dilakukan dalam metode perancangan ini meliputi :

1. Spesifikasi alur proses
2. Perancangan struktur menu
3. Perancangan layar ( interface )
4. Perancangan UML ( Unifield Modeling Language )

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar dari isi skripsi dalam tiap bab, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I        PENDAHULUAN**

Membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, masalah-masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan penulisan skripsi yaitu dasar teori multimedia, rekayasa piranti lunak, interaksi manusia dan komputer, sistem basis data dan dasar teori lain yang berhubungan dengan aplikasi system perangkat ajar yang akan dibuat.

## **BAB III      ANALISIS DAN RANCANGAN**

Pada bab ini akan berisi latar belakang munculnya atau terciptanya cara cepat membaca kitab kuning dengan metode 33 karya KH. Habib Abdus Syakur, maksud dan tujuan diciptakan metode tersebut. Analisis system pengajaran yang telah berlangsung dan akan diuraikan tentang analisis kebutuhan. Gambaran awal perancangan system perangkat ajar, perancangan layar story, Script.

## **BAB IV      IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas mengenai hasil aplikasi yang akan diimplementasikan kedalam aplikasi multimedia.

## **BAB V      PENUTUP**

Bab ini dibahas tentang saran dan kesimpulan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang daftar pustaka dari literature-literatur yang Telah digunakan dalam penyelesaian laporan skripsi.



## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan penulisan skripsi yaitu dasar teori multimedia, rekayasa piranti lunak, interaksi manusia dan komputer, sistem basis data dan dasar teori lain yang berhubungan dengan aplikasi system perangkat ajar yang akan dibuat.

## **BAB III      ANALISIS DAN RANCANGAN**

Pada bab ini akan berisi latar belakang munculnya atau terciptanya cara cepat membaca kitab kuning dengan metode 33 karya KH. Habib Abdus Syakur, maksud dan tujuan diciptakan metode tersebut. Analisis system pengajaran yang telah berlangsung dan akan diuraikan