

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu kegiatan dalam pembelajaran adalah penyampaian informasi dan teknologi kepada penggunanya, informasi dan teknologi tersebut bisa di sampaikan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran. Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mengemas informasi dan teknologi yang akan disampaikan kepada pengguna teknologi seperti: media cetak, media audio, media audio visual, media berupa obyek fisik atau benda nyata (Sanaky, 2009:1-2).

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses belajar untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswanya. Tujuan penggunaan media adalah untuk memperjelas informasi yang disampaikan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan sasaran. Dengan demikian media berperan penting antara lain dalam memberikan pengalaman yang konkrit dan sesuai dengan tujuan belajar. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima serta memahami pelajaran.

Menurut Nasution, Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor dari keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Sebuah media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa menjadi lebih mudah dalam menerima informasi, guru juga tidak perlu menjelaskan berulang-ulang karena materi telah disajikan dalam sebuah media pembelajaran. Sekarang ini, guru masih belum menggunakan media pembelajaran

secara optimal. Guru masih menggunakan metode ceramah (lisan) untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas 3 SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG Ibu Suryani, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas sehingga media yang ada kurang mengajak siswa untuk ikut dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan cepat bosan. Proses penyampaian materi pelajaran tidak cukup hanya dengan penyampaian dengan metode ceramah atau melalui media buku. Seharusnya guru beserta pihak sekolah lainnya selaku tenaga pengajar hendaknya bias lebih kreatif dalam mengelola atau mendesain kegiatan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hal di atas, maka dianggap perlu adanya media pembelajaran interaktif yang mampu mengajak siswa untuk ikut berpartisipasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, bila perlu media pembelajaran tersebut mampu membuat siswa belajar mandiri jika suatu saat guru tidak dapat mengisi pelajaran di kelas.

Selain hal di atas, maka peneliti bermaksud membuat suatu media pembelajaran interaktif dan melakukan penelitian, untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar khususnya kelas 3 terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan cara menggunakan multimedia sebagai salah satu cara alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan serta materi yang dipaparkan sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk kelas 3 SD di SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG untuk materi sifat-sifat terpuji dan cara berwudhu berbasis multimedia interaktif?

1.3. Batasan Masalah

Agar media pembelajaran ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Materi yang dibahas berdasarkan Kurikulum yang diterapkan di SD tersebut yaitu Kurikulum 2013
2. Aplikasi yang dibuat adalah sifat-sifat terpuji dan cara berwudhu.
3. Materi kuis berbentuk pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda dengan tampilan jawaban juga skor nilai.
4. Aplikasi berbentuk pembelajaran multimedia interaktif berupa gambar suara dan teks.
5. Pembuatan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi sifat-sifat terpuji dan cara berwudhu menggunakan Adobe Flash CS6.
6. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG.
7. Bahan pembelajaran Interaktif ini sifatnya berdiri sendiri tidak menggunakan jaringan.
8. Aplikasi media pembelajaran ini hanya digunakan pada desktop (Personal Komputer dan Laptop).

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan media pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis multimedia interaktif di SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pengetahuan tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis multimedia interaktif untuk siswa-siswi kelas 3 pada SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG.
2. Mempermudah guru dalam penyampaian materi sifat-sifat terpuji dan cara berwudhu.
3. Memberikan pembaruan media belajar untuk mempermudah pemahaman siswa-siswi SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG khususnya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Mendorong minat siswa-siswi SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG agar dapat mengenal,memahami, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi sifat-sifat terpuji dan cara berwudhu.

1.5. Manfaat Penelitian

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis multimedia interaktif diharapkan dapat bermanfaat,diantaranya yaitu:

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat menambah wawasan tentang bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6.
 - b. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

- c. Untuk mengukur dan mengetahui tingkat kemampuan penulis dalam merancang sebuah aplikasi.
2. Bagi Pendidik atau Guru
 - a. Sebagai alat bantu mengajar.
 - b. Mempermudah penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
 - c. Meningkatkan daya tarik dan kekreatifitasan dalam proses belajar mengajar.
 3. Bagi Peserta Didik
 - a. Siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
 - b. Membantu Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - c. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
 - d. Sebagai bahan ajaran pembelajaran individu.

1.6. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Teknik penelitian dan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti. Dalam metode ini penulis mendatangi secara langsung SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG.

b. Metode Wawancara

Untuk mendapatkan data yang diinginkan, maka peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya Guru Kelas 3 SD-SMPN SATAP 3 SEKOTONG agar diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kebutuhan.

c. Metode Dokumentasi

Metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dengan menggunakan sumber-sumber yang ada di buku referensi, internet dan sumber lainnya yang memuat informasi yang mendukung untuk digunakan dalam penelitian ini. Selain itu peneliti juga dapat memperoleh informasi tentang penelitian-penelitian sejenis yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar dalam penyusunan skripsi ini, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan

Pada bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang, Rumusan masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Metode Pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan Kajian Pustaka dan Konsep dasar Multimedia yang dibutuhkan dalam proses analisis permasalahan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi Pengumpulan Data, dan Analisis dan Perancangan Aplikasi

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi Implementasi dan Uji Coba Sistem yang membahas tentang tampilan dari dari Aplikasi tersebut beserta kelebihan dan kekurangannya

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi Kesimpulan yang berisi jawaban dari pertanyaan penelitian yang dinyatakan dalam perumusan masalah, dan Saran yang berisikan simpulan yang perlu dilanjutkan atau direalisasikan.

