

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, Masyarakat, dan negara (Pemerintah Republik Indonesia, 2003). Pentingnya interaksi guru dengan siswa dan lingkungan belajar adalah dua faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar tinggi atau rendah. Kedua faktor ini terkait erat dengan minat karena interaksi guru dengan siswa seperti Semangat belajar siswa akan sangat dipengaruhi oleh sikap pengajar di lingkungan belajar [1].

Pelaksanaan KKN Mandiri UMY merupakan salah satu program kegiatan pengabdian Masyarakat yang wajib diikuti oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sebagai bentuk implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dicanangkan oleh pemerintah setiap tahun. Komunitas Gema Pelita Nusantara memiliki program kerja saat KKN dilaksanakan, salah satunya adalah program pembelajaran mengaji bagi kelompok usia anak-anak.

Pembelajaran mengaji yang baik dimasyarakat, khususnya untuk anak-anak, dimulai dengan mengenal huruf hijaiyah sebagai Langkah pertama dalam membaca Al-Quran. Namun, implementasi pembelajaran oleh Komunitas Gema Pelita Nusantara terhadap anak-anak menghadapi tantangan, terutama dalam mengajak anak-anak untuk fokus pada Pelajaran yang dipaparkan. Berdasarkan observasi, proses pembelajaran yang berlangsung saat ini dinilai kurang efektif karena minat dan ketertarikan anak-anak yang rendah, yang disebabkan oleh metode pengajaran yang di anggap membosankan dan tidak menarik.

Kurangnya kreatifitas yang dimiliki oleh pengajar dalam proses pemaparan materi mengenal huruf hijaiyah dapat menyebabkan anak-anak cepat bosan, kurang

fokus dalam belajar, dan kurang memperhatikan pemateri. Faktor-faktor tersebut memberi dampak terhadap minat belajar anak-anak[2]. Oleh karena itu, melalui perancangan media mengajar interaktif dengan memanfaatkan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle), diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi anak-anak dan Komunitas Gema Pelita Nusantara. Dengan memanfaatkan teknologi, media interaktif, dan elemen multimedia lainnya, proses pembelajaran mengaji dapat disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan pengguna, serta lebih mudah diakses di mana saja dan kapan saja. Selain itu, pendekatan interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan antara pengajar dan anak-anak dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti kuis interaktif dapat memotivasi peserta untuk tetap aktif dan berpartisipasi dalam mengaji.

Dengan demikian, perancangan media interaktif ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman mengaji di lingkungan Komunitas Gema Pelita Nusantara, serta memperkuat komitmen mereka terhadap pembelajaran agama yang berkelanjutan dan berkesinambungan. Penelitian ini juga sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional yang mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, serta tren global dalam pendidikan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif yang efektif dalam belajar mengaji di komunitas Gema Pelita Nusantara?
2. Bagaimana media interaktif ini dapat disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan pengguna di komunitas Gema Pelita Nusantara?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan dari penelitian ini, maka agar pembahasan tidak

melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka dengan permasalahan yang ada didalam objek penelitian ini dibatasi pada

1. Pembuatan Media ini digunakan pada program kegiatan Mengajar mengaji di komunitas Gema Pelita Nusantara.
2. Media pembelajaran ini berbasis Komputer desktop
3. Media pembelajaran ini di berikan Kepada Komunitas Gema Pelita Nusantara.
4. Media Pembelajaran mengaji ini mengedukasi khusus nya pada materi pembelajaran Huruf Hijaiyah.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Merancang Media mengajar interaktif yang menarik dan relevan, Media ini harus dirancang agar mampu mempertahankan minat dan keaktifan fokus Anak-anak dalam program kegiatan belajar mengaji, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang di ajarkan.
2. Memahami Preferensi teknologi, minat, dan mengaji di era digital, dengan fokus pada lingkungan Komunitas Gema pelita nusantara. Hal ini akan menjadi dasar untuk merancang media mengajar interaktif yang sesuai dan relevan bagi target audiens.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan minat dan keaktifan dalam Generasi muda dalam Berkegiatan mengaji
2. Memperkuat komitmen terhadap pembelajaran Agama Islam
3. Menjadi Model Perancangan media Interaktif untuk Komunitas serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan suatu proses yang penting dalam penelitian melibatkan pembahasan dan analisis terhadap karya-karya terdahulu yang relevan dengan topik penelitian yang sedang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini merupakan Langkah Langkah sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan Menyusun temuan dalam sebuah studi ilmiah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dari implementasi Media Interaktif nya serta contoh pengoperasian media yang telah di rancang

BAB V PENUTUP

Pada bagian Penutup, berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian