

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar.

Materi pengenalan anggota tubuh manusia dalam bahasa arab termasuk dalam materi belajar siswa pada TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta. Media belajar yang digunakan guru pada materi ini menggunakan alat bantu dalam bentuk alat peraga dan buku pada saat mengajar. Materi yang disampaikan masih sebatas berupa teks dan gambar. Sementara dibutuhkan informasi dan ilustrasi lebih jauh tentang bentuk anggota tubuh manusia dan fungsinya dari masing-masing bagian anggota tubuh. Padahal sekolah tersebut mempunyai fasilitas pendidikan yang cukup mendukung untuk pembelajaran seperti adanya komputer dan proyektor yang seharusnya digunakan untuk presentasi pembelajaran belum digunakan secara optimal.

Dengan demikian, perlu adanya suatu inovasi baru untuk menunjang kegiatan guru dalam mengajar. Informasi tersebut dibutuhkan ilustrasi materi, suara, cara pengucapan dan beberapa kuis untuk mengasah kembali kemampuan penangkapan materi yang telah di sampaikan guru kepada siswa. Penulis memberikan ide untuk menggunakan media pembelajaran dalam bentuk interaktif, karena untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Sehingga informasi yang disampaikan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran melalui media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk mengimplementasikan metode pembelajaran didalam dunia pendidikan dengan membuat media pembelajaran berbasis multimedia dalam bahasa arab. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi alat bantu guru menyampaikan materi kepada siswa khususnya di TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta. Untuk itu, penelitian ini mengambil judul Pembuatan Multimedia Interaktif Anggota Tubuh Manusia Dalam Bahasa Arab Pada TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian yang penulis sampaikan pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah *“Bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi media pembelajaran mengenal anggota tubuh manusia dalam bahasa Arab sebagai alat bantu guru mengajar di TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta?”*.

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi penelitian dan perancangan penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini bersifat interaktif dan berfungsi sebagai alat bantu guru mengajar di TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta.
2. Media pembelajaran ini dibuat sebagai media informasi pembelajaran yang akan menjelaskan materi dasar beserta fungsi anggota tubuh manusia, yaitu wajah, rambut, mata, alis, hidung, telinga, bibir, bahu, tangan, jari, dada, kaki.
3. Media pembelajaran tersedia dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Arab.
4. Penelitian diujikan hanya kepada guru di TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta.
5. Penelitian dilakukan sampai tahap implementasi kepada guru di TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat utama menyelesaikan program studi SI untuk memperoleh gelar Sarjana Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk menciptakan media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar memudahkan peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
3. Menghasilkan dan menyumbangkan media interaktif berbasis multimedia sebagai sarana pembelajaran alternatif pada TKIM Bhakti Mulia Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Mendorong minat siswa-siswi agar dapat mengenal, memahami, bagian anggota tubuh manusia dalam berbahasa Arab.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Pengamatan Langsung (*Observasi*)

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati langsung terhadap objek yang akan diteliti.

2. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini sebagai dasar dari penyusunan skripsi, dipergunakannya buku kepustakaan yang meliputi literatur, catatan perkuliahan, serta sumber referensi yang mendukung penulisan skripsi ini.

3. Metode Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan dengan dengan narasumber yang bersangkutan untuk memperoleh data yang konkrit sebagai bahan analisa dan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis penelitian ini meliputi:

1. Analisis SWOT
2. Analisis Kebutuhan Sistem
3. Analisis Kelayakan Sistem

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini membuat rancangan yang meliputi perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah, dan perancangan grafik.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu konsep, desain/rancangan, pengumpulan materi, dan pembuatan produk.

1.6.5 Metode Testing

Uji coba sistem dilakukan untuk memeriksa fungsi-fungsi dan kerusakan pada komponen yang berjalan. Tujuan utama uji coba sistem ini adalah untuk memastikan bahwa komponen-komponen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

1.6.6 Evaluasi

Melakukan proses evaluasi terhadap sistem yang sudah ada apakah sistem harus di ubah atau ada pengurangan terhadap sistem tersebut agar sesuai yang diharapkan oleh user.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini dapat berjalan terarah maka sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab:

1. BAB I – PENDAHULUAN

Berisi materi yang memperjelas permasalahan yang akan dipecahkan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

2. BAB II – LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi, yaitu mengenai tahapan dalam perancangan basis data yang diperoleh dari beberapa buku, *literature*, perpustakaan, dan internet.

3. BAB III - ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum beserta analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, perancangan sistem dan perancangan media pembelajaran.

4. BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil-hasil yang diperoleh dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil uji coba program atau produk hasil penelitian.

5. BAB V – PENUTUP

Pada Bab ini akan dijelaskan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.

LAMPIRAN