

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang dengan sangat cepat. Teknologi mampu memudahkan kegiatan manusia di berbagai bidang. Pemanfaatan teknologi informasi juga telah merambah di berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Di bidang pendidikan, media pembelajaran sangat penting untuk kelangsungan proses pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi, media pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian materi pembelajaran yang dimaksudkan agar kegiatan belajar bisa dilakukan secara menyenangkan, mendorong pemikiran, perasaan, ketertarikan kemauan, dan memberikan kemudahan bagi peserta didik menguasai materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran [1].

Di TPA Mushola Nurul Anwar, pembelajaran dilakukan dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama Islam. Pengenalan sejarah NU dan Wali 9 yang interaktif dan menyenangkan maka anak tidak cepat merasa bosan dan tetap fokus pada pembelajaran. Dengan media pembelajaran interaktif, maka dapat meningkatkan minat anak dalam belajar karena dapat menyajikan media yang di dalamnya terdapat bentuk, audio, dan teks. Sehingga dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik khususnya di TPA Mushola Nurul Anwar.

Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif menyajikan materi yang akan dibelajarkan dengan cara yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan

dan dipahami sehingga penyerapan materi akan lebih sempurna. Dari kebutuhan tersebut, maka penulis merumuskan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Sejarah Nahdlatul Ulama dan Wali 9 untuk TPA Mushola Nurul Anwar”. Bertujuan dan berkebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik melalui teknologi yang positif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara merancang dan menerapkan media pembelajaran interaktif flash tentang sejarah NU dan Wali 9 untuk TPA Mushola Nurul Anwar?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian, ruang lingkup penelitian harus diperhatikan benar oleh peneliti. Agar penelitian tersebut tidak menyimpang dari sasaran, maka harus dibuat batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan media interaktif, pokok bahasan mengenai sejarah NU dan wali 9
2. Aplikasi ini dapat di akses pada sistem operasi windows
3. Aplikasi ini dibuat dengan *software corel draw, adobe audition, adobe flash CS 6 dan Action Script 2.0*
4. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia
5. Target pengguna adalah peserta didik TPA Mushola Nurul Anwar

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Flash tentang “Sejarah NU dan Wali 9” untuk TPA Mushola Nurul Anwar, yaitu:

1. Untuk merancang dan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Profesional untuk media pembelajaran Sejarah Nahdlatul Ulama dan wali 9.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash Profesional

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Flash tentang “Sejarah NU dan Wali 9” untuk TPA Mushola Nurul Anwar, yaitu:

1. Untuk memberikan alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran Sejarah NU dan Wali 9
2. Sebagai media bantu peserta didik dalam memahami materi Sejarah NU dan Wali 9

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk dapat mencapai keinginan dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif, maka perlu dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang akurat sebagai sumber informasi, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode observasi

Pengambilan data dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan mencatat kendala-kendala apa saja yang dihadapi

2. Metode wawancara

Pengambilan data dilakukan dengan bertanya langsung kepada pendidik di TPA Mushola Nurul Anwar untuk mendapat data yang dibutuhkan

3. Metode Kuesioner

Pengambilan data menggunakan kuesioner atau angket dilakukan dengan memberi suatu pertanyaan yang mempunyai nilai pada setiap poinnya

4. Metode studi pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan menjadikan artikel, jurnal, makalah, dan buku sebagai media rujukan dari penelitian.

1.5.2 Tahap-tahap Penelitian

1. Metode Analisis

Metode analisis diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan , dan bahan bahan lainnya, sehingga mudah di pahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

2. Metode Perancangan

Dalam Perancangan aplikasi ini meliputi :

a Merancang Konsep

Perancangan konsep merupakan dasar pembuatan aplikasi sehingga aplikasi yang dibuat dapat berjalan sesuai dengan tujuan.

b Merancang Isi

Perancangan isi meliputi penulisan materi yang ingin di masukan ke dalam aplikasi dan menentukan elemen yang akan dimuat dalam aplikasi serta struktur navigasi

c Merancang Struktur Aplikasi

Perancangan struktur aplikasi memuat diagram alir (*flowchart*) dan storyboard yang akan memperjelas alur serta komponen program.

d Merancang Naskah

Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi yang terdapat dalam aplikasi multimedia.

e Merancang Grafik

Perancangan grafik meliputi kegiatan pemilihan grafik yang mendukung dialog dan latar belakang aplikasi multimedia yang digunakan diantaranya perancangan konsep, desain antar muka serta animasi.

3. Metode testing

Metode testing dilakukan untuk menguji program apakah sudah sesuai dan berjalan dengan baik atau belum. Metode testing yang digunakan adalah *blackbox testing* dan kuesioner dengan perhitungan skala likert.

1.6 Sistematika Penulisan

Pembahasan dan penelitian dalam tugas akhir ini dibagi menjadi lima bagian utama, diantaranya:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan teori dasar yang mendasari analisis dan perancangan media pembelajaran interaktif tentang sejarah NU dan Wali 9. Terdapat kutipan dari buku, website, maupun sumber literature lainnya yang mendukung penyusunan skripsi ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas tentang kebutuhan yang digunakan dalam kegiatan penelitian. Selain itu, pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan pada media pembelajaran interaktif tentang sejarah NU dan Wali 9.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang proses dan hasil aplikasi yang telah di rancang.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan, agar dapat menjadi acuan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif tentang sejarah NU dan Wali 9.

