

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

TPA Musholla Sudarman adalah salah satu pendidikan non formal yang berada di Kecamatan Manterijeron Yogyakarta, Kegiatan yang di adakan tiga kali dalam seminggu terdiri dari mengaji, bermain, kegiatan lingkungan dan juga belajar Alam. Dari hasil wawancara proses belajarnya di musholla sudarman terjadi kendala-kendala dalam proses belajar yaitu masih menggandakan penjelasan di papan tulis dan juga permasalahan pada siswa yang sulit mengingat dan memahami materi tentang sejarah perkembangan agama Islam yang berisi tentang nama tokoh pengembang Islam dan peristiwa perjuangan dalam mengembangkan Islam.

Para pengajar di musholla sudarman ingin menggunakan media pembelajaran dengan bantuan menggunakan metode CAI tipe permainan instruksional karena fasilitas penunjang proses belajar di musholla sudarman sudah memadai dan di harapkan dapat mengurangi permasalahan dalam proses belajar mengajar namun karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan para pengajar yang tidak bisa membuat media pembelajaran dengan bantuan komputer menggunakan metode CAI permainan instruksional ini tidak dapat di realisasikan.

Maka dengan adanya permasalahan diatas, Penulis menggunakan keahlian dan keilmuan yang di dapatkan di Universitas Amikom

Yogyakarta dengan memanfaatkan metode CAI tipe *Instructional game* (Permainan instruksional) sesuai keinginan objek penelitian, dalam proses pembuatan "Media Pembelajaran Dengan Metode CAI tentang Sejarah Perkembangan Islam untuk Musholla Sudarman Yogyakarta" yang di harapkan dapat membantu proses mengajar para pengajar di musholla Sudarman Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan maka dapat di buat rumusan masalah yaitu Bagaimana cara membuat "Media Pembelajaran Dengan Metode CAI tentang Sejarah Perkembangan Islam untuk Musholla Sudarman Yogyakarta?".

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat di peroleh batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penyusunan yaitu:

1. Isi materi pada aplikasi ini hanya materi tentang sejarah perkembangan Islam pada kepemimpinan Abu Bakar Ash-siddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, Ali bin Abi Thalib, dan dua Sahabat Nabi yaitu Khalid bin Walid dan Bilal bin Rabah.
2. Tampilan untuk menguji kemampuan santri setelah mempelajari Materi hanya berupa dua jenis permainan.

3. Aplikasi ini hanya di gunakan pada personal komputer atau laptop.
4. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada sistem operasi linux 32-bit, linux 32-bit, Macintosh OS X, Windows 32-bit.
5. Untuk penambahan, pengurangan,dan perbuahan isi dari aplikasi ini dengan cara membuat versi selanjutnya.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

##### **a. Maksud Penelitian**

1. Mengurangi kendala dalam proses belajar santri di Mushola Sudarman Yogyakarta.
2. Sebagai Pengembangan dari teknologi untuk memberikan materi dalam bentuk media pembelajaran dengan bantuan komputer.
3. Menerapkan ilmu yang di dapat saat belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.

##### **b. Tujuan Penelitian**

1. Membantu Para pengajar TPA untuk mempermudah kegiatan belajar di Taman Pendidikan Al-Quran tentang Sejarah Perkembangan Islam.
2. Membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi tentang sejarah perkembangan agama Islam dengan Media pembelajaran metode CAI Instructional game(Permainan instuksional).

3. Membantu dan memfasilitasi santri untuk belajar dengan bantuan komputer tentang sejarah perkembangan agama islam dengan membuat Media Pembelajaran ini.
4. Sebagai Syarat untuk meraih gelar Strata I di Universitas Amikom Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Dapat mengurangi kendala dalam proses belajar mengajar.
2. Kegiatan TPA menjadi lebih praktis karena Aplikasi memiliki menu yang lengkap untuk belajar dengan materi, evaluasi dengan kuis dan permainan.
3. Dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas yang ada untuk belajar mengajar.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan untuk membuat Media Pembelajaran ini antara lain:

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam membuat aplikasi ini adalah :

##### 1. Wawancara

Wawancara kepada pengajar (Ustad dan ustadzah) untuk

mengetahui bagaimana proses belajar di Mushola Sudarman, kendala-kendala yang di alami Selama proses belajar baik secara penyampaian materi atau teknis, Materi apa yang sulit di pahami siswa dan berkaitan dengan Media Pembelajaran yang akan di buat.

### **2. Studi Literatur**

Metode pengumpulan data dengan membaca buku/internet yang berkaitan dengan tema penelitian yang diambil untuk mempermudah perancangan dan pembuatan aplikasi.

### **3. Survei**

Survei pada objek penelitian yaitu Musholla Sudaraman untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan TPA dan kondisi objek penelitian untuk analisis dan kebutuhan apa yang di butuhkan dalam membuat Media.

### **4. Observasi**

Observasi tentang Media Pembelajaran dengan Metode CAI tipe Instructional game(Permainan instuksional) yang pernah di buat sebelumnya untuk menentukan analisis dan kebutuhan apa yang di butuhkan dalam membuat MediaPembelajaran tentang Sejarah Perkembangan Islam.



### **1.6.2 Metode Analisis**

Di tahap analisis ini peneliti membuat identifikasi masalah untuk menganalisa dan juga menggunakan analisis SWOT analisis (Strength, Weakness, Oportunities, Thread) untuk mengetahui kelebihan atau kekuatan, kelemahan pada aplikasi, peluang dan ancamannya.

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Di tahap perancangan ini, peneliti menggunakan teori Pengembangan Multimedia versi Luther [7] yang berisi tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan testing dan distribusi. Pada metode perancangan ini peneliti mengambil tahapan mulai dari konsep, desain dan pengumpulan bahan.

### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Di tahap pengembangan ini, peneliti menggunakan teori Pengembangan Multimedia versi Luther [7] yang berisi tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan Bahan, Pembuatan, testing dan distribusi. Setelah perancangan penulis mengambil tahapan untuk Pengembangan aplikasi yaitu pembuatan, tesing dan distribusi.

### 1.6.5 Sistematika Penulisan

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Menerangkan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika pengumpulan laporan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas tentang konsep dasar sistem dan teori-teorinya, elemen multimedia dan pendukungnya.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang bagaimana sistem di analisis, di rancang dan di buat.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang bagaimana spesifikasi aplikasi, evaluasi dari media pembelajaran.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari apayang sudah di terangkan dalam bab sebelumnya yang berhubungan dengan masalah yang diterangkan sebelumnya oleh penulis.