

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangannya Teknologi Informasi, khususnya dalam bidang pendidikan dewasa ini, pembelajaran dengan metode konvensional dirasakan sangat membosankan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat diharapkan terjadi peningkatan proses pembelajaran yang tepat dapat diharapkan mampu meningkatkan efektifitas proses pembelajaran bagi siswa. Sangat diperlukan suatu inovasi salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran interaktif, dengan menggunakan model interaktif berbasis multimedia sebagai media pengajaran sehingga peserta didik dapat dengan cepat memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh pengajar.

Berbagai macam faktor pendukung dan kemudahan tersebut telah membuat teknologi semakin banyak dikenal luas, tidak hanya dalam segi produknya namun juga dalam segi produksinya hingga pada variasi pemanfaatannya. Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah multimedia. Multimedia merupakan istilah dari suatu kombinasi dari gambar, teks, grafik, suara, video dan animasi yang dibuat menggunakan computer. Teknologi multimedia pada saat ini digunakan dalam banyak kegiatan yang digunakan oleh suatu instansi atau badan usaha yang berhubungan dengan

komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat, akurat dan menarik.

Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di MA Assaliyyah Mlangi dilakukan di ruang teori dan praktikum, begitupun juga dengan mata pelajaran pendidikan agama islam yang materinya sesuai dengan yang terkandung pada RPP dan Silabus Pendidikan Agama Islam. Namun dibalik itu semua masih terdapat kesulitan dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswanya karena didalam kegiatan belajar mengajar guru masih melakukan sistem konvensional dalam menyampaikan materi kepada siswanya yaitu menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis, spidol untuk memberikan gambaran kepada siswanya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan diatas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada siswa cenderung monoton dan kurang maksimal sehingga siswa cepat merasa bosan.

Mencermati hal tersebut, penulis berkeinginan untuk membantu MA Assaliyyah Mlangi dalam memberikan kemudahan saat proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan sentuhan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang dalam mempelajari sub bab materi Haji dan Umrah. Manakala KBM menggunakan multimedia interaktif didalamnya sehingga kesan menjadi lebih ramah, interaktif, dan siswa mudah dalam memahaminya. Sehingga siswa dapat tergugah motivasi belajarnya, meningkatkan kesenangan dalam proses belajar dan diharapkan siswa dapat belajar tanpa rasa bosan karena media pembelajaran ini memancing siswa untuk ikut aktif dalam mempelajari materi yang ada didalamnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dipilihlah “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Ibadah Haji Di MA Assalafiyah Mlangi Menggunakan Adobe Flash CC”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah “Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat dengan mudah digunakan dan diterima oleh siswa dan materi sesuai kurikulum”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis memfokuskan pembahasan yang akan dilakukan agar tetap berada dalam ruang lingkup permasalahan dan tidak melenceng dari pokok-pokok bahasan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi tersebut berwujud model simulasi presentasi interaktif pada materi haji dan umrah.
2. Batasan aplikasi ini berisikan tentang materi dan model simulasi.
3. Media Pembelajaran dibuat untuk SMA/SMK/MA kelas X.

Software yang digunakan adalah Adobe Flash CC, CorelDraw X7, Adobe Photoshop CS , Adobe Audition.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menyelesaikan masalah pada system pembelajaran pada MA Assalafiyah Mlangi Sleman.
2. Untuk membuat media pembelajaran interaktif Pengenalan Ibadah Haji.
3. Meningkatkan mutu pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM).
4. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1. Bagi AMIKOM

Menambah koleksi referensi skripsi dipergustakaan AMIKOM untuk mahasiswa yang akan menempuh skripsi.

##### 2. Bagi Penulis

a. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang sudah diperoleh selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta

b. Merancang media pembelajaran yang berguna membantu para guru di MA Assalafiyah dalam memberikan bahan ajar.

c. Sebagai Syarat kelulusan dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

##### 3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Memaksimalkan pengguna fasilitas sekolah.
- c. Menambah alternative penyajian materi yang akan disampaikan dan menjadi inovasi baru dalam system pembelajaran.

#### 4. Bagi Pengguna

- a. Siswa dapat semakin mudah menyerap ilmu pengenalan ibadah haji yang disampaikan melalui media pembelajaran interaktif ini.
- b. Meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.
- c. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- d. Waktu pembelajaran lebih efektif.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran pengenalan ibadah haji ini adalah :

#### a. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan adalah mengumpulkan data data yang diperlukan dari objek penelitian. Misalnya materi yang sesuai dengan kurikulum sekolah,kebutuhan belajar siswa dalam proses belajar mengajar dikelas dan profil sekolah tersebut.

#### b. Metode Observasi

Metode yang dilakukan adalah Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung proses kegiatan belajar mengajar di kelas terhadap MA Assalafiyah Mlangi,Sleman.

### **c. Metode Wawancara / Interview**

Wawancara merupakan proses Tanya jawab yang dilakukan secara lisan oleh dua pihak yang berhadapan langsung secara fisik. Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara kepada guru yang bersangkutan, yaitu guru Pendidikan Agama Islam Kelas X.

### **d. Metode Kepustakaan / Library**

Pengumpulan data yang diperoleh dari buku-buku,literature,e-book,internet dan sumber lainya yang memuat informasi yang mendukung dan relevan untuk digunakan dalam penelitian.

#### **1.6.1 Metode Perancangan**

1. Merancang Konsep, Membangun suatu system dalam rencana kerja lebih mudah apabila telah memilik konsep sehingga pekerjaan akan lebih terarah dan terkoordinir.
2. Merancang Isi, Merancang isi meliputi mengevaluasi dan memilih daya tarik pesan, gaya dalam mengekskusi pesan dan tema dalam mengeksekusi pesan.
3. Merancang Grafik, Perancangan grafik dilakukan untuk membuat kerangka yang akan digunakan untuk menampilkan aplikasi program. Disini akan dimasukan gambar,suara,teks,animasi,video yang digabung menjadi satu.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimenegerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, secara global dapat dilihat dari sistematika pembahasan skripsi dibawah ini :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini mengemukakan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian serta sistematika penulisan dan Rencan Kegiatan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran dan teori lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

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

Bab ini menerangkan tentang perancangan media pembelajaran, materi dan teori yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

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

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat, yaitu tampilan menu di dalam aplikasi, pembuatan aplikasi media pembelajaran tersebut.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini didalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan skripsi, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan program aplikasi selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber sumber yang digunakan dalam penulisan skripsi

