

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang ini terjadi dengan pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Akan sangat berguna jika perkembangan teknologi yang sedang berjalan, diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif, tidak menutup kemungkinan jika pendidikan di Indonesia akan lebih maju ketika memanfaatkan teknologi canggih yang telah ada. Salah satunya pemanfaatan media interaktif dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media interaktif sebagai media pembelajaran dianggap efektif karena dapat diterapkan pada segala bidang matapelajaran dan dapat lebih mudah diserap oleh anak-anak.

Berdasarkan fakta diatas, dipandang perlu adanya suatu perubahan yang dilakukan untuk membantu para siswa-siswi dalam memahami pelajaran yang dianggap sulit untuk dipahami seperti sejarah. Pada masa kini sejarah semakin terabaikan, dianggap membosankan, dan tidak menyenangkan untuk dipelajari. Sehingga siswa-siswi malas untuk mempelajari sejarah. Ditambah dengan sejarah yang selalu disajikan dalam bentuk buku yang tebal dimana minim sekali ilustrasi gambar, jikapun ada gambar seringkali yang ditampilkan dengan format hitam putih. Sedangkan mempelajari sejarah adalah hal yang sangat penting karena

sejarah dapat dijadikan sebagai rujukan atas apa yang sudah pernah terjadi sebelumnya.

Dalam Kurikulum 2013 tepatnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama kelas 5, terdapat materi tentang Kisah 4 Sahabat Rasulullah. Pemberian materi Kisah 4 Sahabat Rasulullah merupakan suatu hal yang penting, mengingat siswa-siswi dapat menuladani sikap dan sifat para Sahabat yang sudah mendapatkan jaminan surga oleh Allah SWT. Selain itu pemberian materi Kisah 4 Sahabat Rasulullah merupakan salah satu langkah untuk melestarikan sejarah Islam yang saat ini mulai terlupakan. Dengan mempelajari Kisah Sahabat Rasulullah akan banyak manfaat yang dapat diperoleh, sehingga para siswa-siswi dapat menjadi generasi yang lebih baik.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat sebuah media interaktif yang bertujuan sebagai sebuah alternatif rujukan siswa-siswi untuk mempelajari dengan mudah dan menarik tentang Kisah 10 Sahabat Rasulullah dengan memanfaatkan Multimedia, yaitu Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Aplikasi Komik Digital Kisah 10 Sahabat Rasulullah berbasis Multimedia dengan Studi Kasus SDN Perumnas Condongatur".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat multimedia interaktif Komik Digital Kisah 10 Sahabat Rasulullah yang akurat,

menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas 5 pada SD Negeri Perumnas Condongcatur?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan Aplikasi Komik Digital Kisah 10 Sahabat Rasulullah berbasis Multimedia dengan Studi Kasus SDN Perumnas Condongcatur ini, penulis memberi batasan, antara lain:

1. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia.
2. Aplikasi ini berisi tentang Kisah 10 Sahabat Rasulullah yang telah mendapat jaminan syurga dari Allah SWT.
3. Aplikasi ini diperuntukkan bagi siswa kelas 5 SD, karena terdapat materi Kisah Sahabat Rasulullah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Dalam Aplikasi ini terdapat pre test dan post test yang dapat digunakan untuk mengetahui seberapa paham siswa tentang 10 sahabat Rasulullah.
5. Aplikasi media interaktif ini dapat dijadikan sebagai alternatif informasi tentang Kisah 10 Sahabat Rasulullah yang akurat dan menarik.
6. Konten Kisah 10 Sahabat Rasulullah berasal dari sumber buku terpercaya dan akurat.

1.4 Maksud Dan Tujuan

Maksud dalam perancangan Aplikasi Komik Digital Kisah 10 Sahabat Rasulullah ini adalah menyajikan kisah – kisah tauladan para sahabat dengan

akurat serta menarik, sehingga menyenangkan dalam mempelajari sejarah Islam yang saat ini mulai terlupakan dan terabaikan.

Adapun tujuan perancangan aplikasi komik digital kisah 10 Sahabat Rasulullah ini adalah :

Bagi Penulis :

- a. Mampu menciptakan hasil karya media interaktif kisah 10 Sahabat Rasulullah secara personal dengan nilai keakuratan yang tinggi dan menarik serta mudah dipahami.
- b. Mengembangkan kemampuan diri, menyalurkan hobi dalam bidang multimedia.
- c. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku perkuliahan sehingga dapat diterapkan di lapangan.
- d. Sebagai pemenuhan bobot 4 SKS guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Diploma 3 pada STMIK Amikom Yogyakarta.

Bagi SD Negeri Perumnas Condongcatur :

- a. Membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi Kisah 10 Sahabat Rasulullah.
- b. Membantu guru untuk menyampaikan Kisah 10 Sahabat Rasulullah dengan lebih menarik.
- c. Dapat digunakan sebagai alternatif informasi Kisah 10 Sahabat Rasulullah.

Bagi masyarakat umum :

- a. Sebagai alternatif sumber informasi Kisah 10 Sahabat Rasulullah yang akurat dan menarik.
- b. Sebagai media untuk mengetahui seberapa paham masyarakat tentang Kisah 10 Sahabat Rasulullah.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, antara lain :

1. Metode Wawancara

Penelitian dengan mengadakan wawancara dan tanya jawab langsung dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas 5 SD Negeri Perumnas Condongcatur.

2. Metode Studi Kepustakaan

Yaitu dengan cara mengumpulkan data-data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan menunjang terhadap materi pembahasan masalah yang diteliti.

3. Metode Observasi

Penulis langsung mengadakan observasi secara langsung dengan uji coba program di SD Negeri Perumnas Condongcatur

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis merupakan cara penulis melakukan analisis dan penyajian data berdasarkan observasi pada lokasi obyek penelitian yaitu SD Negeri Perumnas Condongcatur.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yaitu menggambarkan proses yang diusulkan oleh penulis, dalam hal ini penulis menggambarkan proses perancangan aplikasi komik digital Kisah 10 Sahabat Rasulullah berbasis Multimedia dengan studi kasus SD Negeri Perumnas Condongcatur.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan penulis menyebutkan metode atau langkah-langkah yang digunakan tanpa perlu menjelaskan dengan detail langkah-langkah atau metode yang digunakan.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing merupakan metode pengujian aplikasi yang dibuat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis akan membagi bahasan ini menjadi beberapa bagian dengan pokok pembahasan masing – masing.

Bab I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, tempat dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini akan dijabarkan tentang tinjauan pustaka yang digunakan sebagai panduan, teori tentang multimedia dan interaktif, sejarah multimedia, elemen multimedia serta bagaimana pentingnya sejarah pada khususnya Kisah 10 Sahabat Rasulullah.

Bab III : Perancangan

Berisi mengenai gambaran umum SD Negeri Perumnas Condongcatur, serta perancangan aplikasi Komik Digital ini secara umum seperti perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan diagram flowchart guna mendukung pembuatan aplikasi ini.

Bab IV : Pembahasan

Pada Bab ini menguraikan tentang proses produksi pembuatan aplikasi seperti proses desain, pembuatan komponen pendukung seperti tombol dan ilustrasi gambar, pengolahan audio, dan penggabungan seluruh elemen pada adobe flash hingga tahap *finishing*.

Bab V : Penutup

Bagian ini merupakan bagian akhir dari penulis laporan Tugas Akhir yang mencantumkan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan Aplikasi Komik Digital Kisah 10 Sahabat Rasulullah ini.

