

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya ilmu pengetahuan pada era saat ini yang telah banyak menghasilkan teknologi yang sangat membantu dan menunjang kemajuan dalam berbagai bidang individu maupun organisasi baik pemerintah maupun swasta demi terciptanya daya saing secara profesionalisme salah satunya teknologi informasi, menuntut pentingnya informasi terhadap berbagai aspek kehidupan.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi ini di maksudkan agar terciptanya proses kerja yang yang cepat dan tepat dalam berbagai kegiatan seperti dalam bidang militer, industry, pertanian, kesehatan, maupun bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik maka diperlukan suatu media yang dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga metode dan media belajar akan sangat mempengaruhi dalam pengembangan kemampuan peserta didik, misalnya dengan cara melibatkan teknologi kedalam media pembelajaran. Teknologi pada saat ini salah satunya komputer, teknologi komputer tidak hanya digunakan untuk alat perhitungan saja tetapi menuntut pentingnya kebutuhan teknologi komputer, salah satunya kebutuhan multimedia. Dalam bidang pendidikan di butuhkan multimedia sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran tujuannya agar peserta didik lebih tertarik dan fokus dalam

mengikuti proses belajar yang pada akhirnya siswa akan lebih cepat memahami apa yang di jelaskan oleh guru.

Media pembelajaran yang menarik berupa visualisasi gambar, suara, dan animasi yang akan meningkatkan minat belajar dalam memahami hal yang baru dan diharapkan untuk para peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Pada masa anak dengan usia dini adlah dimana masa anak lebih banyak bermain oleh sebab itu guru pun di tuntut mampu menguasai dan memilih pendekatan dan metode pembelajaran sehingga menjadikan siswa aktif, kreatif, dan belajar dalam suasana senang, khususnya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Pada SDN Cikutra 2 proses pembelajaran saat ini masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan menggunakan literatur buku dan menerangkannya di papan tulis dan di dalam menerangkan materi membutuhkan waktu lama karena guru harus terlebih dahulu menulis materi di papan tulis sehingga jika ada siswa yang belum mengerti tentang materi sebelumnya maka guru pun harus mengulang atau menulis materi kembali.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang tersebut, maka disimpulkan bhwa teknologi tersebut akan membantu guru di dalam menyampaikan pelajaran dan dengan proses bljar secara interaktif akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses belajar dalam konteks bermain akan menyenangkan . Maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“MEDIA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA PADA SDN CIKUTRA 2”**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka disimpulkan identifikasi masalah dan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Tidak adanya alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar.
2. Guru kesulitan dalam memvisualisasikan materi pelajaran dari buku.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah nya sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis pembelajaran yang berjalan pada SDN Cikutra 2?
2. Bagaimana merancang aplikasi media pendidikan agama Islam yang sesuai dengan tema anak dan interaktif?
3. Bagaimana pengujian media pendidikan agama Islam pada SDN Cikutra 2?
4. Bagaimana implementasi media pendidikan agama Islam pada SDN Cikutra 2?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian pada SDN Cikutra 2, penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran guna membantu guru dalam proses pengajaran dan membantu untuk meningkatkan motivasi belajar agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses belajar.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang berjalan pada SDN Cikutra 2.
2. Untuk merancang dan membangun media pendidikan yang interaktif dan menarik melalui visualisasi berupa gambar, suara dan animasi.
3. Untuk melakukan pengujian media pendidikan yang di rancang dan di bangun pada SDN Cikutra 2 agar proses pembelajaran lebih efektif.
4. Untuk mengimplementasikan media pendidikan agama Islam bagi siswa berbasis multimedia pada SDN Cikutra 2.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian menjelaskan tentang manfaat dan hasil penelitian yang di lakukan. Kegunaan penelitian terbagi menjadi 2 kegunaan adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dibagi 2 adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Membantu guru dalam menyampaikan pelajaran agar lebih dapat dipahami dan interaktif khususnya dalam dasar pendidikan agama Islam.

2. Bagi Siswa

Membantu dalam proses belajar dalam suasana menyenangkan dan meningkatkan minat belajar.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis terbagi menjadi 3 adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan penelitian ini dalam pengembangan ilmu dapat lebih memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi informasi pada bidang pendidikan sehingga dapat meningkatkan kuliatas dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini sebagai sarana pembelajaran agar dapat menambah wawasan dengan melihat kelapangan secara langsung bagaimana proses pembelajaran yang di implementasikan selama ini.

3. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai salah satu referensi bagi peneliti lain apabila akan melakukan penelitian dengan pembahasan yang berhubungan dengan yang di bahas oleh peneliti saat ini.

1.5 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah di dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pendidikan ini berisikan materi untuk kelas 1 SD
2. Aplikasi ini mengambil materi dari sumber acuan guru pengajar yaitu dari buku Pendidikan Agama Islam
3. Modul yang terdapat pada aplikasi ini terdiri dari materi, latihan, kegiatan, evaluasi dan update
4. Materi yang di bahas hanya dasar pendidikan agama Islam
5. Nilai yang terdapat pada modul evaluasi hanya sebagai acuan guru dalam melakukan penilaian

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian ini adalah SDN Cikutra 2 yang beralamat di Jalan Cikutra No. 326 Bandung, Jawa Barat.

1.6.1 Waktu Penelitian

Berikut adalah waktu penelitian saat dilakukan :

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

N	Kegiatan	2019																				
		September				Oktober				November				Desember				Januari				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Perencanaan secara cepat		■	■	■	■																
2.	Perancangan dan pemodelan					■	■	■	■	■	■	■	■									
3.	Pembentukan prototype													■	■	■	■	■				
4.	Penyerahan sistem, pengiriman & umpan balik													■	■	■	■					
5.	Komunikasi													■	■	■	■	■	■	■	■	

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini di bagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang referensi ,definisi, dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian yang di lakukan.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang objek penelitian, metode penelitian, metode pendekatan, metode pengemangan, dan analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang analisis sistem yang diusulkan mulai dari perancangan sistem, perancangan antarmuka, pengujian, dan implementasi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan atau hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah dan saran terhadap masalah yang belum diselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan untuk masa yang akan datang.