

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Ilmu agama sebagai unsur utama sumber daya manusia dan merupakan fondasi dari salah satu kepribadian seseorang atau pribadi anak/siswa dalam melaksanakan ibadah. Dan mempunyai peranan suatu kekuatan keimanan dirinya terhadap sang pencipta Nya. Ada salah satu SD di Cimahi yaitu SD Hikmah Teladan mempelajari dasar-dasar rukun iman diantaranya Iman kepada Allah, Iman kepada malaikat, Iman kepada kitab, Iman kepada rasul, Iman kepada hari akhir serta iman kepada qada dan qadar. Pendidikan agama ini diharapkan peserta didik mempunyai karakter atau perilaku manusia yang beriman dan bertakwa serta menjadi insan yang berkualitas [1]. Meskipun implementasi e-learning yang ada sekarang ini sangat bervariasi, namun semua didasarkan pada prinsip atau konsep bahwa e-learning dimaksudkan sebagai upaya pendistribusian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja. Ciri pembelajaran e-learning adalah terciptanya lingkungan belajar yang fleksibel dan terdistribusi [2]. Maka dari itu peserta didik dituntut untuk melaksanakan kewajibannya sebagai umat Islam dengan mempelajari dan mengikuti proses pembelajaran pendidikan agama Islam wajib melaksanakan penelitian visi dan misi yang bertujuan untuk memperoleh kualitas dalam menyampaikan materi. Disamping itu media buku yang dijadikan pedoman dalam penyampaian tentang materi pendidikan agama islam dengan menggunakan multimedia smartphone.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bpk Endang Suryaman S.Pdi. sebagai salah seorang guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan agama islam di tempat proses pembelajaran, mengatakan bahwa kegiatan proses belajar mengajar hanya sebatas penggunaan buku teks dan dengan metode konvensional atau lisan [4], namun ketika ditambahkan dengan multimedia semua siswa jadi tertarik, sehingga upaya untuk meningkatkan dan mempermudah pembelajaran

rukun iman, bisa tercapainya dan memotivasi tujuan nilai siswa diatas nilai rata-rata yang diharapkan.

Pembangunan dunia pendidikan yang selalu mengalami perkembangan pesat seiring dengan laju perkembangan teknologi informasi yang sangat beraneka ragam, diperlukan peningkatan mutu dan mekanisme pelayanan di bidang pendidikan [5], agar lebih berdaya guna dan berhasil guna, sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) yang diciptakan dapat berpartisipasi dalam membangun dunia luar sesuai dengan kemampuannya.

Pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam pendidikan di Indonesia. Dalam pembelajaran terdapat berbagai macam strategi dan metode yang dapat digunakan sesuai dengan kondisi yang ada.[7] Terlaksananya strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi tergantung pada satu atau lebih tiga mode dasar komunikasi sebagai berikut.[17]

- a. Dialog/komunikasi antara guru dengan siswa.
- b. Dialog/komunikasi antara siswa dengan sumber belajar.
- c. Dialog/komunikasi diantara siswa.

Meskipun implementasi sistem e-learning yang ada sekarang ini sangat bervariasi, namun semua didasarkan pada prinsip atau konsep bahwa elearning dimaksudkan sebagai upaya pendistribusian materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet sehingga peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja dari seluruh penjuru dunia. Ciri pembelajaran dengan e-learning adalah terciptanya lingkungan belajar yang flexible dan distributed.[22]

Melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui lebih jelas tentang proses pembelajaran mengenai sistem atau cara yang diterapkan untuk meningkatkan mutu atau kualitas tersebut. Adapun penelitian ini berjudul “Aplikasi Pengenalan Rukun Iman Di SD Hikmah Teladan Berbasis Website”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini adalah :

1. Anak masih kesulitan dalam memahami materi rukun iman, yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media buku.
2. Guru masih kesulitan dalam melihat anak yang masih belum memenuhi standar kompetensi, dikarenakan adanya keterbatasan alat media sehingga proses penerapan pembelajaran kurang maksimal.

### **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud penelitian yaitu untuk mendapatkan data secara ilmiah didasarkan pada ciri-ciri keilmuan seperti rasional, empiris, dan sistematis.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan dan hambatan hambatan yang terjadi pada SD Hikmah Teladan Cimahi, untuk ini penulis berharap mendapatkan informasi yang cukup terperinci mengenai hal hal yang akan diteliti. Untuk lebih jelasnya tujuan penulisan melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memudahkan anak dalam mengikuti pemahaman pelajaran tentang rukun iman.
2. Untuk memudahkan guru dalam memantau anak yang masih belum memenuhi standar kompetensi.

### **1.4. Batasan Masalah**

Aplikasi pengenalan rukun iman mengingat banyaknya yang bisa ditemukan dalam permasalahan ini, maka perlu adanya batasan – batasan yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam program ini. Adapun batasan – batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi e-learning Pengenalan Rukun Iman SD Hikmah Teladan membutuhkan koneksi internet.
2. Software pendukung yang meliputi Apache, database MySQL, serta PhpMyAdmin.

3. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah php, html, java script, css, ajax.
4. Teknik Pemrograman menggunakan OOP PHP.
5. Database menggunakan MySQL.
6. Analisa sistem menggunakan UML ( Unified Modelling Language) dan software rational rose.

### **1.5. Metodologi Penelitian**

Untuk penyusunan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis Penelitian adalah studi kasus dengan pendekatan kuantitatif. Adapun metode-metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

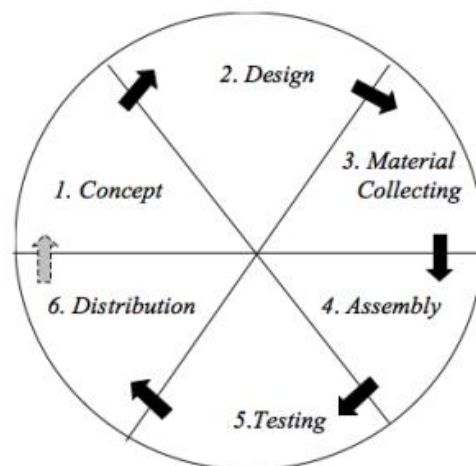
#### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data ialah suatu dalam penelitian untuk mendapatkan data-data kegiatan yang dilakukan dengan menganalisis suatu kejadian bahwa sumber itu ada atau tidaknya, diantaranya teknik pengumpulan data yaitu :

- a. Studi Kepustakaan (Library Research), pengumpulan data dengan cara mempelajari teori-teori dari buku-buku, peraturan-peraturan dan lain-lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.[5].
- b. Studi Lapangan (Field Research), dilakukan dengan cara :
  1. Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung ke lapangan dengan tujuan memperoleh data yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti anak SD Hikmah Teladan.
  2. Wawancara yaitu teknik pengumpulan data melalui tanya jawab secara langsung dengan Kepala Sekolah SD Hikmah Teladan Cimahi.

### 1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam metode ini adalah Multimedia Development Life Cycle. Ini adalah metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Dan metode ini memiliki beberapa tahapan yang berurutan, yaitu : *Concept* (Konsep), *Design* (Desain/Rancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Materi), *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan), *Testing* (Uji Coba), dan *Distribution* (Menyebarkan Luaskan).[10]



**Gambar 1.2 Multimedia Development Life Cycle**

Tahapan metode ini adalah :

1. *Concept* (Konsep). Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.

2. *Design* (Desain/Rancangan). Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.
3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi). Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.
4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan). Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi sefta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.
5. *Testing* (Uji Coba). Setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal.
6. *Distribution* (Menyebarkan Luaskan). Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, ataupun media yang lain.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Berikut adalah sistematika penulisan yang dibuat.

### **BAB 1. PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan tentang profil tempat penelitian berlangsung dan landasan teori yang mendukung dan membangun aplikasi media pembelajaran ini. Profil tempat penelitian berisi sejarah SD Hikmah Teladan Cimahi, Visi dan Misi, Logo, Makna logo, dan Struktur organisasi. Selain membahas tempat penelitian, bab ini juga menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan untuk dijadikan landasan dalam melakukan penelitian.

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

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem yang berbasis analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis sistem yang diusulkan, analisis aplikasi sejenis, analisis konsep sistem yang akan dibangun, analisis materi, dan juga menjelaskan tentang perancangan sistem.

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini, menjelaskan tentang implementasi sistem, lingkungan implementasi, implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi antar muka, pengujian perangkat lunak, pengujian sistem, rancangan pengujian, dan pengujian alpha.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, menjelaskan tentang kesimpulan penerapan media pembelajaran pembangunan aplikasi pengenalan rukun iman sebagai upaya meningkatkan pemahaman ilmu agama islam berbasis mobile di SD Hikmah Teladan Cimahi.