

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan agama Islam merupakan upaya untuk menyiapkan para peserta didik dalam mengenal dan memahami ajaran agama islam. Dalam pendidikan agama islam terdapat usaha untuk membina peserta didik agar senantiasa dapat memahami agama Islam secara menyeluruh. Maka pendidikan agama Islam diberikan kepada masyarakat sejak dini agar ilmu yang didapat bisa dengan cepat dipahami[1]. Pada pendidikan agama Islam, tidak hanya diajarkan bacaan al-quran, huruf-huruf hijaiyah dan bahasa arab saja. Pengetahuan lainnya juga diajarkan kepada peserta didik, salah satunya mengenai pembelajaran ilmu faraidh, guna menambah wawasan siswa tentang bagaimana membagi harta waris sesuai hukum islam[2].

Penetapan hukum waris adalah ilmu yang harus diketahui oleh masyarakat terutama kaum muslim. Pembagian hukum waris memiliki ketetapan tersendiri sehingga perlu untuk pemahaman lebih jauh[3]. Ilmu faraidh penting untuk diajarkan sejak dini agar wawasan tentang ilmu faraidh tidak terlambat untuk diketahui. Maka peserta didik diarahkan untuk mempelajari ilmu faraidh agar peserta didik lebih memahami ilmu faraidh[4].

Dengan berkembangnya teknologi saat ini. Teknologi yang menjadi kebutuhan utama, bisa dimanfaatkan sebagai media belajar[5]. Penggunaan multimedia pada saat ini, banyak dikembangkan, salah satunya sebagai media untuk menjelaskan materi dalam pelajaran. Multimedia juga mempermudah peserta didik dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang harus mereka pahami dimana saja, tanpa terbatas dengan tempat dan waktu[6]. Tampilan yang menarik menjadi salah satu pemikat peserta didik dalam memilih multimedia sebagai media pembelajaran. Penggunaan multimedia sendiri tidak memakan biaya yang tinggi sehingga peserta didik tidak perlu mengeluarkan banyak biaya untuk belajar dengan media multimedia[7].

Pada dunia pendidikan sendiri, suatu metode dalam pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran salah satunya dengan animasi. Alat peraga atau media pembelajaran harus dikemas dengan baik dan menarik sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Penyampaian dalam media pembelajaran bisa berupa tekstual, audio atau visual. Media visual ini dapat terbentuk dengan menggunakan gambar animasi[8]. Animasi saat ini telah menjadi salah satu fitur yang paling terlihat dalam teknologi sebagai alat pembelajaran[9]. Pembelajaran dengan animasi yang interaktif dapat meningkatkan kemampuan belajar pada anak[10].

Penggunaan android juga lebih efisien mengingat, android mudah untuk digunakan juga lebih dikenal oleh peserta didik[11]. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dibangun Pembangunan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Ilmu Faraidh Berbasis Sistem Operasi Android untuk menunjang pembelajaran peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan didalam latar belakang maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penyampaian materi faraidh masih kurang interaktif.
2. Penyampaian materi faraidh masih belum divisualisasikan.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk pembangunan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Ilmu Faraidh Berbasis Sistem Operasi Android untuk menunjang pembelajaran peserta didik.

1.3.2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan ilmu faraid pada anak-anak usia dini.

2. Membantu peserta didik untuk belajar lebih giat dan tidak merasa bosan dalam mempelajari materi.
3. Membantu peserta didik agar mudah dalam memahami materi yang diajarkan.
4. Mampu menunjang belajar anak-anak mengenai ilmu faraidh.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibuat batasan masalah agar pembahasan lebih berfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Berikut batasan masalah yang dibagi kedalam 4 aspek yaitu data, sistem, metode yang digunakan dan tools :

1. Studi Kasus

Studi Kasus pada penelitian ini dilakukan di TPQ Al-Huda Bandung.

2. Data

Adapun batasan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a) Data yang didapatkan dari hasil wawancara ke peserta didik di TPQ Al-Huda Bandung.

3. Sistem

Adapun cakupan sistem yang dibuat sebagai berikut :

- a) Menggunakan animasi 2D sebagai media visualisasi karakter.
- b) Fitur yang ada dalam aplikasi berisikan materi dan latihan.

4. Tools

- a) Android Studio sebagai editor pengembangan aplikasi berbasis android.
- b) Photoshop sebagai software untuk membuat gambar animasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian analisi kualitatif merupakan metode yang memiliki sifat deskriptif, menggunakan analisis

yang mengacu pada data dengan memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung serta menghasilkan teori.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari :

1. Studi Literatur

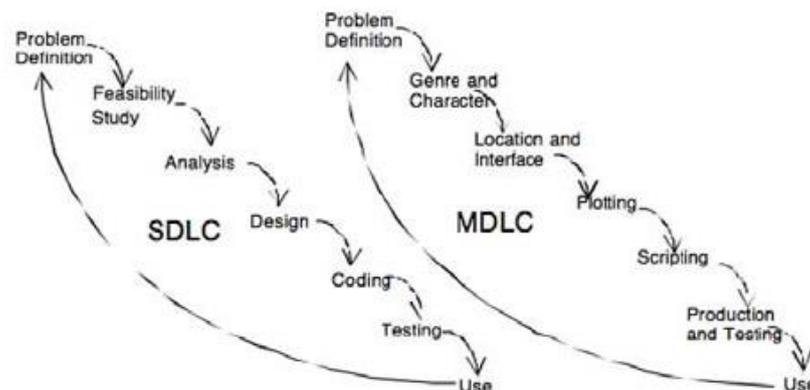
Studi literatur adalah kegiatan dengan melakukan pencarian dan pengumpulan data pustaka untuk menunjang penelitian yang akan dikerjakan. Pustaka yang digunakan dalam studi literatur yaitu berupa buku, artikel, jurnal dan laporan akhir yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan kuesioner kepada peserta didik yang ada di TPQ Al-Huda.

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah *godfrey*. Metode *godfrey* merupakan turunan dari pengembangan perangkat lunak *waterfall*. *Godfrey* menyebut metode ini sebagai *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sedangkan *waterfall* disebut dengan *System Development Live Cycle* (SDLC). Metodologi MDLC dan SDLC pada dasarnya melakukan hal yang sama hanya saja menggunakan istilah yang berbeda[12].



Gambar 1.1 Metode Godfrey

a) *Problem Definition*

Problem definition menjadi tahap pertama pada siklus design. Menjelaskan tentang masalah yang akan menjadi acuan pembuatan aplikasi.

b) *Genre dan Karakter*

Pada tahapan ini terdapat analisis dari sistem yang diusulkan, dibantu dengan sketsa awal dan perhitungan, serta membayangkan model tersebut bekerja. Pemilihan *genre* yang dapat meningkatkan ketertarikan dan karakteristik merupakan perpanjangan dari *genre* yang dipilih.

c) *Location dan Interface*

Location merupakan tataletak, penciptaan *location* dan *sub-location* merupakan perwujudan dari desain dalam rancangan program. Bagian dari desain *location* adalah spesifikasi interaksi dari interface dan perintah-perintahnya seperti memeriksa, menggunakan, mengambil, memberi dan sebagainya dengan tombol dan menu yang dapat siadaptasi sebagai bagian dari *user interface* multimedia interaktif.

d) *Plotting*

Plotting digunakan untuk menghubungkan *location* dengan *action* dan event untuk menunjukkan jalan cerita, balasan dan kendala dari interaktivitas. Diagram *data flow* tradisional dan diagram alir dapat digunakan pada tahap ini.

e) *Scripting*

Pada tahapan ini terdapat proses mengidentifikasi semua dialog, aksi dan reaksi tiap *location*. *Scripting* merupakan coding suatu program. Disinilah proses pengcodingan berlangsung.

f) *Production and Testing*

Pada tahapan ini merupakan implementasi dari tahapan analisa dan desain sebelumnya. Pada tahapan ini terdapat tahap pengujian dari aplikasi yang dibuat sesuai dari analisa dan desain yang dibuat sebelumnya.

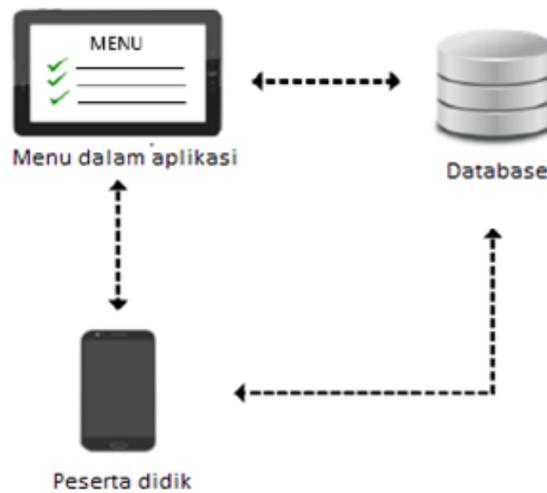
1.6. Deskripsi Umum Sistem

Pembangunan aplikasi multimedia pembelajaran agama islam ini dibangun untuk menunjang pembelajaran peserta didik. Sistem pada aplikasi ini adalah :

1. Materi.
2. Latihan.

Berikut design arsitektur secara umum :

Gambaran Sistem Secara Umum
Pembangunan aplikasi multimedia pembelajaran ilmu faraidh berbasis sistem operasi android



Gambar 1.2 Alur Sistem Aplikasi

Didalam aplikasi ini memiliki aktivitas yaitu melihat materi dan latihan soal yang memiliki alur sistem seperti alur sistem pada Gambar 2. Peserta didik akan memilih salah satu menu dalam aplikasi untuk mengerjakan latihan atau melihat materi.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dilakukan. Sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan masalah umum yang berhubungan dengan penyusunan skripsi, yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi pembahasan mengenai profil TPQ Al-Huda, yang meliputi sejarah, struktur organisasi, visi dan misi instansi, dan teori-teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun.

BAB 3 PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional. Hasil dari analisis tersebut digunakan untuk melakukan perancangan data dan perancangan antarmuka dalam bentuk uraian maupun dalam bentuk *UML (Unified Modeling Language)*.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi penerapan dari tahap analisis yang bertujuan untuk mengetahui apakah tahapan perancangan dengan aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan, yang akan dipetakan bahasan-bahasan yang meliputi Implementasi Perangkat Keras, Implementasi Perangkat Lunak, Implementasi Kelas, Implementasi Objek, dan Implementasi Antarmuka. Serta tahapan pengujian sitem dari implementasi yang telah dibuat yang meliputi pengujian *blackbox* dan pengujian *Alpha*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai seluruh hasil pengerjaan tugas akhir yang dilaksanakan di dinas perkebunan provinsi jawa barat, serta saran untuk keperluan pengembangan aplikasi selanjutnya.