

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekolah Dasar Negeri 020 Lengkong Besar merupakan salah satu sekolah dasar negeri di Bandung yang beralamat di jalan Lengkong Besar No. 139, Balong Gede, Regol, Kota Bandung. Pada sekolah ini terdapat beberapa mata pelajaran, Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan satu diantaranya. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama islam, disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar ummat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. PAI merupakan mata kuliah yang wajib disetiap jenjang pendidikan, dari Sekolah Dasar (SD) hingga kuliah pasti ada pelajaran ini. Tidak terkecuali dengan SD Negeri 020 Lengkong Besar Bandung, disini juga siswa-siswinya mempelajari mata pelajaran PAI.

Dengan melakukan sebuah wawancara kepada salah satu guru yang mengajar PAI di SD Negeri 020 Lengkong Besar Ibu Siti Badriah, dapat diketahui bahwa penyampaian pelajaran PAI kepada siswa-siswi masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah ini merupakan metode penyampaian materi di depan kelas oleh guru secara langsung kepada siswa. Tetapi dengan adanya pandemi COVID 19 membuat adanya perubahan dari segi pembelajaran, dengan diterapkannya Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) siswa bisa belajar dari rumah. Pendidikan Jarak Jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Materi yang disampaikan bersumber dari buku paket PAI yang berjudul “Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti” dan sesuai dengan kurikulum 2013. Setiap siswa diberikan buku pegangan yaitu buku paket PAI dan Modul Pada sesi wawancara Ibu Badriah menjelaskan bahwa dengan adanya Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) serta minimnya pengetahuan para guru agama terhadap alat elektronik membuat para guru kesulitan dalam proses belajar mengajar. Proses mengajar yang ada saat ini masih menggunakan aplikasi WhatsApp Messenger dan materi yang disampaikan

melalui pesan suara, dengan begitu materi dapat tersampaikan kepada siswa. Tetapi kekurangannya adalah guru tidak bisa memastikan apakah siswa sudah mendengarkan materi yang sudah diberikan, selain itu dengan penyampaian materi seperti itu murid jadi lebih gampang bosan. Lalu sering terlambatnya siswa dalam mengumpulkan tugas masih sering terjadi, tidak jarang siswa memberikan tugasnya melewati jam yang sudah ditentukan oleh guru.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat teridentifikasi beberapa masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi pembelajaran agama islam sebagai media bantu pembelajaran guru dan siswa di SD Negeri Lengkong Besar Bandung.

### **1.3 Maksud dan Tujuan**

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi, maka maksud dari penelitian skripsi adalah merancang dan membantu sistem yang berfungsi untuk membangun media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam untuk Sekolah Dasar di SDN 020 Lengkong Besar Bandung.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, adalah :

1. Untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Untuk membantu guru dalam penyampaian materi Pendidikan Agama Islam.

### **1.4 Batasan Masalah**

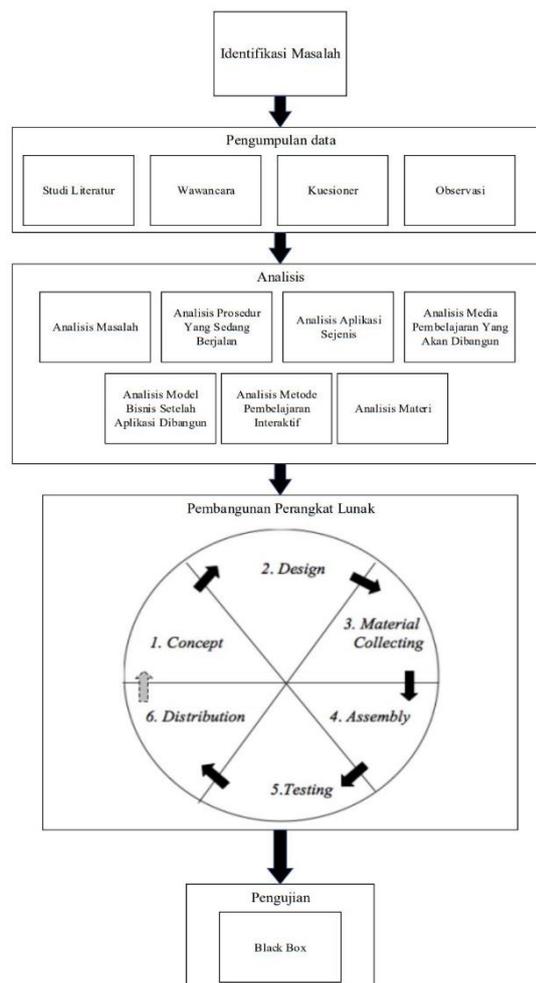
Dalam penelitian ini agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah pada penelitian ini, diantaranya :

1. Aplikasi yang dibangun diperuntukan bagi siswa SD Negeri Lengkong Besar Bandung.
2. Kurikulum yang dipakai adalah kurikulum 2013

3. Materi bersumber dari buku paket PAI dan modul
4. Materi yang digunakan yaitu pelajaran Agama Islam Kelas tiga
5. Aplikasi ini hanya untuk siswa yang beragama Islam.
6. Pendekatan analisis pembangunan aplikasi yang digunakan adalah pendekatan pemodelan OOP(Object Oriented Programming).
7. Aplikasi yang dibangun menggunakan *Unity 3D*, *Photoshop*
8. Database yang digunakan adalah *MySQL*

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku disiplin. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Berikut adalah metodologi penelitian yang



**Gambar 1.1 Alur Penelitian**

digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.1.

### **1.5.1 Identifikasi Masalah**

Tahap ini mengidentifikasi masalah yang terjadi ditempat penelitian, dari permasalahan yang telah diidentifikasi akan menentukan sistem apa yang dibutuhkan.

### **1.5.2 Pengumpulan Data**

Terdapat empat cara yang digunakan dalam pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

#### **1. Kajian Pustaka**

Mempelajari dasar teori dari berbagai literatur mengenai bahasa pemrograman Unity, media pembelajaran. Pencarian informasi berupa referensi dari internet, buku, jurnal ilmiah, dapat berupa artikel dan bahasan dalam forum yang berkaitan dengan tugas akhir ini, serta berdiskusi dengan pihak-pihak yang berkompetensi.

#### **2. Wawancara**

Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan bapak/ibu guru. selaku guru mata pelajaran pendidikan agama islam mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

#### **3. Kuesioner**

Memberikan pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada murid SDN 020 Lengkong Besar yang mempelajari Pendidikan Agama Islam.

#### **4. Observasi**

Mengumpulkan data materi Pendidikan Agama Islam di SDN 020 Lengkong Besar sesuai dengan kurikulum yang diberikan yaitu kurikulum tahun 2013.

### **1.5.3 Analisis**

Analisis dilakukan dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi sehingga dapat diusulkan perbaikan.

#### **1. Analisis Masalah**

Tahap analisis masalah merupakan tahap untuk menganalisis masalah yang ada di tempat penelitian.

## 2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Tahap analisis prosedur yang sedang berjalan merupakan tahap untuk menganalisis sistem yang sedang berjalan maupun sistem yang sedang di berlakukan di tempat penelitian tersebut.

## 3. Analisis Aplikasi Sejenis

Tahap analisis aplikasi sejenis merupakan tahap untuk membandingkan aplikasi yang telah tersedia dengan aplikasi yang akan dibangun.

## 4. Analisis Media Pembelajaran yang Dibangun

Tahap analisis media pembelajaran yang dibangun merupakan tahap untuk menjelaskan apa saja yang akan dimuat pada sistem yang akan dibangun, guna menyesuaikan kebutuhan yang ada ditempat penelitian.

## 5. Analisis Model Bisnis Setelah Aplikasi Dibangun

Tahap analisis setelah adanya aplikasi maka menghasilkan langkahlangkah pembelajaran yang baru, diataranya prosedur evaluasi, prosedur praktikum, dan prosedur pembelajaran.

## 6. Analisis Metode Pembelajaran Interaktif

Analisis metode pembelajaran interaktif merupakan tahap untuk memilih metode pembelajaran interaktif yang tepat untuk digunakan.

## 7. Analisis Materi

Tahap analisis materi merupakan tahap untuk mengidentifikasi tujuan materi dan merealisasikan ide kedalam aplikasi yang akan dibangun.

### **1.5.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode pengembangan perangkat lunak menurut Luther (dalam Sutopo, 2003:32), metode pengembangan yang dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu concept (konsep), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), distribution (pendistribusian).

## 1. Concept

Pada tahap ini penulis menentukan siapa pengguna program dan tujuan akhir yang akan di implementasikan pada SD 020 Lengkonh Besar Bandung. Konsep akan berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat memengaruhi pembuatan desain.

## 2. Design

Pada tahap ini aplikasi dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna guru Pendidikan Agama Islam di SDN 020 Lengkong Besar Bandung, dalam tahapan perancangan dibutuhkan storyboard guna menggambarkan bagaimana arsitektur dalam media pembelajaran ini.

## 3. Material Collecting

Pada tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly.

## 4. Assembly

Tahap assembly adalah tahap pemasangan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.

## 5. Testing

Tahap Testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari

pengujian alpha, ngujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

#### 6. Distribution

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

#### **1.5.5 Pengujian**

Tahapan pengujian ini menggunakan pengujian blackbox dimana bertujuan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian ini bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalanka. Sistenaika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas uraian mengenai latar belakang masalah yang diambil, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini membahas mengenai profil SD Negeri Lengkong Besar Bandung seperti sejarah, visi, misi, struktur organisasi serta kurikulumnya. Serta membahas teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi.

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

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

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

Pada bab ini membahas implementasi dalam bahasa pemrograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.