

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi informasi berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat. Dalam memasuki dunia globalisasi, masyarakat mengenal teknologi semakin maju untuk mempermudah dalam melakukan berbagai aspek kehidupan. Kemajuan dalam bidang transportasi, komunikasi, kesehatan termasuk dalam bidang Pendidikan, menunjukkan bahwa sekarang teknologi sangat diperlukan oleh seluruh masyarakat.

Dengan memanfaatkan teknologi yang telah ada saat ini masyarakat dapat dengan mudah dalam melakukan pekerjaan dengan cepat dan tepat. Pemanfaatan teknologi yang telah ada harus diterapkan pada semua bidang termasuk dalam bidang Pendidikan. Teknologi diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, pada saat ini telah banyak sekolah yang menggunakan metode pembelajaran modern dengan mengaplikasikan media sebagai alat bantu pembelajaran.

Media adalah suatu alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan informasi yang ada kepada seluruh masyarakat. Pada penggunaan media pembelajaran saat ini sangat membantu guru dalam penyampaian materi yang akan disampaikan, pengembangan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif akan membantu dalam proses mengajar, selain itu pembelajaran yang menggunakan visualisasi gambar, suara dan animasi pada proses pembelajarannya akan meningkatkan minat belajar bagi para siswa, karena siswa tidak akan cepat merasa jenuh dan bosan. Apalagi dalam pelajaran membaca Al-Quran. Pada proses mempelajari Al-Quran kita mengenal terlebih dahulu huruf – huruf

yang terdapat pada Al-Quran secara bertahap yang akan diperkenalkan melalui multimedia interaktif.

Pada penelitian kali ini berdasarkan observasi yang dilaksanakan bertempat di SDN 053 Cisititu penulis mengamati metode serta proses pembelajaran yang berlaku pada sekolah tersebut. Proses pembelajaran yang digunakan saat ini masih menggunakan literatur buku dan menjelaskan satu persatu huruf didepan papan tulis yang dimana cara tersebut dianggap kurang menyenangkan karena terasa membosankan dan kurang menarik bagi para siswa – siswi. Terkadang para siswa – siswi kesulitan dalam membedakan huruf – huruf hijaiyah dan para siswa juga kesulitan membedakan huruf yang dapat disambung dan huruf yang tidak dapat disambung, dengan demikian siswa kesulitan dalam melafalkan huruf – huruf yang ada karena sulit membedakan huruf yang ada.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan kali ini, maka akan dirancang sebuah media yang dibangun dengan memiliki konten – konten yang dilengkapi dengan edukasi, gambar, suara, lengkap menggunakan animasi dengan tampilan yang akan disesuaikan dengan tema anak- anak yang dimana anak – anak tidak hanya dapat melihat dan mendengarkan materinya saja, tetapi anak juga bisa mengenal huruf hijaiyah dan bisa ngengetahui penggabungan huruf hijaiyah, yang dimana terdapat huruf yang dapat disambung dan huruf yang tidak dapat disambung. Selain itu siswa juga dapat berinteraksi dengan ikut menirukan secara langsung sehingga para siswa – siswi tidak merasa bosan dan jenuh dalam mempelajari cara mengenal huruf – huruf hijaiyah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan salah satu perwakilan guru Pendidikan Agama Islam (PAI), maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif akan dibutuhkan oleh para guru karena dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang dimana metode pembelajaran berbasis multimedia ini banyak menggunakan visualisasi gambar, suara, dan animasi yang akan mengasah kemampuan anak untuk lebih aktif dan kreatif lagi dalam belajar. Pada penelitian kali ini penulis mengungkap konteks belajar sambil bermain. Dengan judul penelitian “MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH BAGI ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI 053 CISITU BERBASIS MULTIMEDIA”

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi dari masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih dilakukan dengan menggunakan literatur buku yang di anggap kurang menarik minat para siswa dalam belajar
2. Siswa terkadang sulit membedakan huruf hijaiyah dan kurang bisa membedakan huruf yang dapat disambung dan juga tidak dapat disambung

3. Tidak adanya alat bantu pembelajaran yang membuat guru kesulitan dalam menvisuliskan materi pembelajaran.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran dalam mengenalan huruf hijaiyah pada anak kelas 1 sekolah dasar?
2. Bagaimana membuat aplikasi agar siswa dapat memahami huruf hijaiyah dan penggabung huruf hijaiyah?
3. Bagaimana membuat aplikasi multimedia pembelajaran interaktif mengenal huruf hijaiyah?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian kali ini yaitu untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang dapat menarik dan meningkatkan semangat belajar para siswa agar dalam proses pembelajaran tidak mudah merasa jenuh dan bosan.

1.3.2 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membantu proses pembelajaran siswa dengan menggunakan media interaktif
2. Untuk membangun aplikasi agar siswa dapat mengenal huruf hijaiyah dan mengetahui penggabungan huruf hijaiyah
3. Untuk membuat media pembelajaran dengan pengaplikasian gambar, suara dan animasi

1.4 Kegunaan Praktis dan Akademis

Kegunaan dari penelitian ini menjelaskan manfaat yang didaapat menghasilkan dua kegunaan yaitu kegunaan akademis dan kegunaan praktis seperti berikut :

1.4.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis pada penelitian kali ini di bagi menjadi 2 yaitu:

1. Bagi Penulis

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai bentuk memperluas wawasan dalam bidang teknologi, mengimplementasikan apa yang penulis dapat pada saat perkuliahan.

2. Bagi Penulis Lain

Manfaat penelitian untuk peneliti lain yaitu dijadikannya sebuah referensi apabila akan melakukan penelitian serupa atau pembahasan materi yang berhubungan dengan materi yang penulis teliti.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis pada penelitian kali ini dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu sebagai sarana pembelajaran yang dapat diaplikasikan dengan tujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh para siswa – siswi

2. Bagi Siswa – Siswi

Membantu dalam meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam belajar agar pelajaran terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami, serta tidak menimbulkan rasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran.

1.5 Batasan Masalah

Penulis membatasi beberapa masalah dalam penelitian ini, batasan masalah tersebut yaitu sebagai berikut :

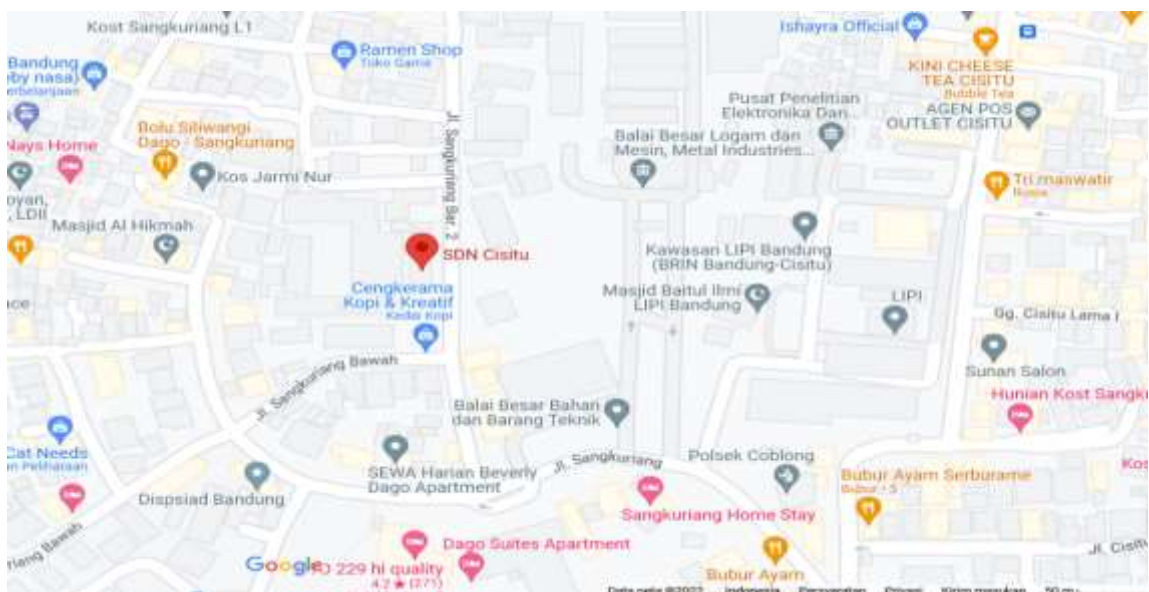
1. Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk anak kelas 1 sekolah dasar pada SD Negeri 053 Cisit
2. Materi pembelajaran hanya membahas iqra 1 dan iqra 2 saja
3. Media pembelajaran multimedia interaktif ini hanya dapat diakses secara *offline*

4. Sumber materi yang digunakan pada media pembelajaran mengenal huruf hijaiyah adalah buku Oidah Baghdadiyah dan Buku Iqra Puzzle Huruf Sambung by Orin Azizah

1.6 Lokasi dan Waktu penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Waktu dan tempat yang menjadi objek penelitian bagi penulis yaitu SDN 053 Cisitu yang beralamat di Jl. Sangkuriang No.87, Dago, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40135 lokasi penelitian pada google maps



Gambar 1. 1 lokasi tempat penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan referensi, definisi dan teori – teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode penelitian, metode pengembangan dan analisis sistem yang berjalan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang analisis sistem yang diusulkan, perancangan aplikasi serta pembangunan aplikasi

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari awal permasalahan sampai akhir yang dicapai pada penelitian yang dilakukan penulis, serta saran yang penulis sampaikan pada pembuatan aplikasi ini.