

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi komputer berkembang dengan sangat cepat yang pada awalnya berfungsi sebagai alat untuk memecahkan masalah dan persoalan disegala bidang, dan kemudian memasuki fungsi sebagai media belajar dan alat hiburan. Hal ini telah diamati oleh banyak produk yang berbasis komputer didunia hiburan dan pendidikan. Animasi kartun adalah salah satu bentuk hiburan yang banyak diminati.

Pemanfaatan media berbasis komputer juga sedang dirasakan dalam dunia pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis komputer sebagai sarana pembelajaran dalam dunia Pendidikan mulai digunakan di sekolah-sekolah, termasuk di SD (Sekolah Dasar). Sebagai seorang pengajar/guru disuatu sekolah, media berbasis komputer dapat digunakan sebagai sebuah media dalam proses belajar mengajar, yang berperan sebagai alat bantu mengajar, alat peraga, dan perangkat pengujian, sehingga komunikasi dan pemahaman akan sangat membantu dalam proses pembelajaran terhadap materi yang diberikan.

Salah satu kelemahan pembelajaran di SDN Sinarjati dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: Standar pembelajaran yang kurang menarik yaitu pengajar/guru menyampaikan materi masih bersifat konvensional dan teks *book*, dirasa belum cukup dipahami oleh siswa, dan keinginan belajar siswa yang cenderung menurun. Pengajar/guru masih kekurangan sumber pembelajaran multimedia interaktif untuk memvisualisasikan materi-materi yang menarik dan menyenangkan. Khususnya dalam pembelajaran tentang tata cara shalat.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengatasi hal tersebut, yaitu dengan melibatkan teknologi pada proses pembelajaran, teknologi yang bisa digunakan saat belajar adalah pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran tersebut. Multimedia interaktif yang dilibatkan nantinya dilengkapi dengan aplikasi yang menampilkan konten-konten seperti video, suara, animasi dan gambar yang memiliki tampilan yang menarik. Multimedia interaktif ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi serta media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menyatakan bahwa teknologi berbasis komputer bisa dimanfaatkan untuk pendidikan, yaitu sebagai multimedia pembelajaran interaktif yang dapat memberikan gambaran atau penjelasan yang mendetail dan menarik bagi siswa, karena materi yang disampaikan berbasis multimedia yang memberikan informasi secara interaktif, maka sebelumnya peneliti melakukan penelitian di beberapa sekolah di Bandung. Akhirnya peneliti menemukan objek untuk melakukan penelitian dengan tema, **“Media Pembelajaran Interaktif Panduan Shalat Untuk Tingkat Sekolah Dasar Di SDN Sinarjati Berbasis *Desktop*”**.

1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengajar/guru masih kekurangan sumber pembelajaran multimedia interaktif untuk memvisualisasikan materi-materi yang menarik dan menyenangkan.
2. Pembelajaran sudah baik, tetapi dengan adanya teknologi multimedia lebih memungkinkan memikat siswa untuk belajar.
3. Aplikasi panduan shalat dibangun berbasis *desktop* diharapkan guna memanfaatkan fasilitas komputer yang ada.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis bisa menyimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana sistem pembelajaran yang sedang berjalan di SDN Sinarjati?
2. Bagaimana rancangan aplikasi multimedia untuk pembelajaran panduan shalat?
3. Bagaimana pengujian aplikasi multimedia untuk pembelajaran panduan shalat?
4. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi multimedia pembelajaran Panduan sholat?

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan media pembelajaran multimedia interaktif agar proses belajar mengajar menjadi efektif. Sehingga mempermudah para guru dan bisa membuat ketertarikan siswa untuk belajar dengan multimedia interaktif yang menyenangkan, unik dan mudah digunakan. Juga membantu siswa yang lamban saat menyerap materi.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan multimedia sebagai media pembelajaran di SDN Sinarjati.
2. Untuk membuat rancangan aplikasi multimedia pembelajaran panduan shalat di SDN Sinarjati.
3. Untuk menguji aplikasi multimedia panduan shalat di SDN Sinarjati.
4. Untuk Mengevaluasi aplikasi multimedia panduan shalat di SDN Sinarjati dengan cara implementasi aplikasi multimedia.

1.4. Kegunaan Penelitian

Yang diharapkan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan manfaat atau kegunaan yang bisa diterapkan atau diambil. Kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dibagi menjadi dua, diantaranya:

1. Bagi Guru

Sebagai referensi guru untuk menambahkan konten belajar berbasis digital tentang Panduan Shalat sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Membuat proses kegiatan pembelajaran lebih mudah dipahami, menyenangkan, tidak membuat bosan dan memudahkan menyerap materi yang disampaikan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Penelitian ini dapat menghasilkan hal – hal yang berguna untuk penulis maupun peneliti yang lain. Sebagai berikut kegunaan dari penelitian ini :

1. Untuk Penulis

Manfaat untuk penulis ialah untuk memberikan hal – hal yang telah di pelajari dan telah didapatkan selama kuliah dan juga untuk memperluas wawasan dan menambahkan pengalaman penelitian yang dilakukan secara langsung.

2. Untuk peneliti lain

Untuk menambahkan referensi penelitian dengan tema penelitian yang mirip dan dapat membantu peneliti yang ingin membuat media pembelajaran aplikasi multimedia.

1.5. Batasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup masalah agar media pembelajaran multimedia interaktif terpaku pada satu tujuan saja.

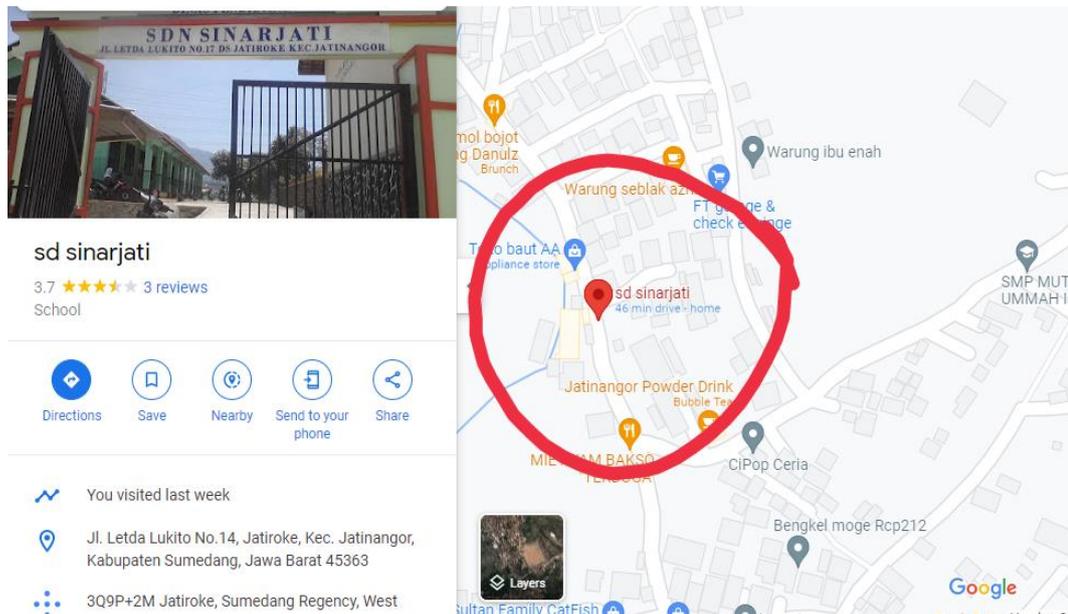
Batasan masalah yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Penulis menitik beratkan pembuatan aplikasi ini dari segi multimediana yaitu berupa audio, video, dan gambar.
2. Multimedia interaktif ini berisikan materi untuk siswa kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar.
3. Materi yang diambil dari multimedia interaktif ini dari kurikulum sekolah SDN Sinarjati dan beberapa buku panduan shalat.
4. Membahas materi kelas 1 mengenai tata cara wudhu, niat shalat, dan tata cara shalat.
5. Membahas materi kelas 2 mengenai makna bacaan shalat, keutamaan shalat, dan perilaku yang mencerminkan pemahaman ibadah shalat

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Yang menjadi lokasi penelitian ini adalah SDN Sinarjati yang beralamat di Desa Jatiroke, Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi SDN Sinarjati

1.6.2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian memakan waktu cukup lama, supaya kegiatan penelitian bisa berjalan dengan baik, penulis memerlukan jadwal penelitian untuk melakukan kegiatan penelitiannya, maka penulis merancang sebuah jadwal untuk kegiatan penelitian yang akan dilakaukan, yaitu penelitian ini dimulai dengan menentukan objek penelitian dan berakhir dengan implementasi, dengan waktu penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. 1. Waktu penelitian

No	Tahap yang dilakukan	Tahun 2022								Tahun 2023							
		November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah	■	■														
2	Pengumpulan Data		■	■													
3	Analisa Kebutuhan			■	■												
4	Merancang Sistem Informasi					■	■										
5	Membangun sistem informasi						■	■	■	■	■	■	■				
6	Implementasi dan pengujian program													■	■	■	■

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian awal

Pada bagian awal ini terdiri dari sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dari dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman daftar isi, halaman daftar table, halaman daftar gambar, dan halaman lampiran.

2. Bagian utama

Pada bagian utama ini terdiri dari bab dan sub bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori yang berisi mengenai pembahasan definisi multimedia, elemen multimedia, manfaat multimedia, multimedia interaktif, belajar konvensional, belajar berbantuan komputer, multimedia pembelajaran interaktif, alat bantu analisis perancangan, UML, use case diagram, skenario use case, aktivitas diagram, game layout chart, dan *storyboard*.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis mengemukakan mengenai metode penelitian. Agar sistematis, pada bab ini berisikan objek penelitian, metode penelitian, dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran dari hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran dari semua penelitian yang dilakukan. Dapat ditarik kesimpulan tentang masalah yang terdapat dalam penelitian dan hasil penyelesaian penelitian, yang merupakan analisis objektif. Dan saran memberikan solusi dari permasalahan yang ada. Saran tidak terlepas dari subjek penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir ini terdiri dari daftar pustaka dan daftar lampiran.