BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahussalam Bandung yang berlokasi di Jalan Sukamulya Dalam 3 RT 06 RW 09, Kelurahan Sukaasih Kecamatan Bojongloa Kaler Kota Bandung, telah berdiri sejak tahun 1979. MI Miftahussalam menyelenggarakan program pendidikan umum dengan kekhasan agama Islam yang terdiri dari 6 (enam) tingkat pada jenjang pendidikan dasar. Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah berbeda dengan Sekolah Dasar terutama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), karena mata pelajaran yang diberikan lebih mendalam dan khusus. Madrasah Ibtidaiyah sekarang berada di bawah Kementrian Agama Republik Indonesia, sehingga silabus yang diberikan sedikit berbeda. Khususnya Silabus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan menjadi ke dalam empat kelompok mata pelajaran yaitu Al-Qur'an-Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun di dalam Kurikulum Fikih kelas IV Madrasah Ibdtidaiyah, yang disajikan oleh guru dari Silabus ke dalam RPP dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar. Dijelaskan bahwa pada setiap akhir materi fikih, siswa wajib mensimulasikan praktik ibadah, agar dapat memahami konsep materi tersebut secara utuh dan mendetail. Adapun alat peraga merupakan serangkaian peralatan yang diperlukan dalam praktik mensimulasikan konsep pelajaran. Dalam pelajaran fikih alat peraga untuk mempraktikan simulasi shalat idain, zakat serta infak dan sedekah cukup beragam serta rumit untuk disediakan sekolah dan sulit untuk dipraktikan secara langsung di kelas. Dalam mengatasi permasalahan tersebut pembelajaran dengan multimedia interaktif memberikan solusi untuk mensimulasikan materi-materi fikih, hal ini selain dapat menggantikan alat untuk mempraktikan juga menyajikan interaksi saat simulasi dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yuli Marlina, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran fikih kelas IV di MI Miftahussalam Bandung, diperoleh informasi

bahwa guru tersebut mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep fikih yang abstrak, sehingga materi fikih sulit dipahami secara utuh oleh siswa. Adapun hal tersebut dikarenakan materi fikih memuat tata cara ibadah yang sulit dipahami, tanpa adanya media yang menyajikan materi tersebut secara konkret dan mendetail.

Berdasarkan hasil pengolahan data kuisioner yang dilakukan terhadap 40 sampel acak siswa kelas IV di MI Miftahussalam Bandung diperoleh kesimpulan bahwa 34 dari 40 sampel siswa atau 70% siswa mengalami permasalahan dalam memahami konsep materi fikih secara utuh. Hal ini disebabkan karena penyampaian materi fikih dilakukan dengan menggunakan metode konvensional seperti mendengarkan penjelasan guru dan membaca buku paket, sehingga siswa mengalami kesulitan saat memahami konsep praktik ibadah seperti gerakan ibadah dan bacaan ibadah. Permasalahan tersebut bisa diselesaikan dengan media pembelajaran yang menyajikan contoh gerakan ibadah dan bacaan ibadah secara konkret dan terperinci.

Melihat dari permasalahan tersebut sehingga perlu untuk menambah media pendukung pembelajaran. Adapun media pembelajaran tersebut harus bisa memperjelas materi yang ada, berfungsi membantu meningkatkan pemahaman mengenai praktik ibadah fikih, serta sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan membangun multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dipilih, karena terdapat interaksi antara siswa dengan sistem yang akan dibangun. Sehingga siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran dengan media tersebut. Dengan peran aktif tersebut diharapkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi-materi fikih yang sebelumnya sulit dipahami.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dibutuhkan suatu Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas IV di MI Miftahussalam Bandung Berbasis Desktop. Adapun pertimbangan menggunakan Aplikasi Berbasis Desktop adalah karena penggunaannya dilakukan secara *offline* dan digunakan di ruangan kelas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang terjadi, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan sekolah untuk menyediakan alat peraga yang cukup beragam dan rumit, dalam rangka mempraktikan simulasi materi fikih yang memuat tata cara praktik ibadah.
2. Kesulitan guru untuk menjelaskan konsep fikih yang abstrak, sehingga sulit dipahami oleh siswa secara utuh, adapun hal tersebut dikarenakan materi fikih memuat tata cara ibadah yang sulit dipahami, tanpa adanya media yang menyajikan materi tersebut secara konkret dan mendetail.
3. Kesulitan siswa memahami konsep materi fikih secara utuh, khususnya mengenai praktik ibadah yang memuat gerakan ibadah dan bacaan ibadah. Hal tersebut dikarenakan materi tersebut sulit dipahami tanpa adanya media pembelajaran yang memberikan contoh mengenai praktik ibadah.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang ada di MI Miftahussalam Bandung, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi pembelajaran multimedia interaktif sebagai alat membantu mengajar guru mata pelajaran pendidikan agama Islam sub mata pelajaran Fikih kelas IV di MI Miftahussalam Bandung berbasis desktop.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam pembangunan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif ini adalah :

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi fasilitas pendukung demi menyempurnakan proses kegiatan belajar mengajar serta berfungsi untuk mensimulasikan materi fikih yaitu mengenai tata cara praktik ibadah, sebagai media pengganti untuk mengatasi belum tersedianya alat peraga praktik simulasi fikih.
2. Menghasilkan pembelajaran dengan multimedia interaktif yang membantu guru untuk menjelaskan konsep fikih secara konkret dan detail, melalui

contoh tata cara praktik ibadah, agar mudah dipahami oleh siswa kelas IV MI.

3. Menghasilkan media pembelajaran yang membantu siswa memahami simulasi mengenai tata cara praktik ibadah melalui contoh dan penjelasan melalui pendekatan yang nyata dan terperinci.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk memudahkan perancangan dan menghindari meluasnya permasalahan, ada pun batasan masalah pada penulisan tugas akhir ini yaitu :

1. Aplikasi ini berjalan pada komputer secara *offline* atau berbasis desktop dan menggunakan tampilan dalam bentuk 2 Dimensi.
2. Materi yang akan dibahas pada aplikasi pembangunan pembelajaran multimedia interaktif ini adalah materi yang ada pada buku mata pelajaran fikih MI kelas IV sesuai dengan standar kompetensi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2010 untuk 1 tahun,
3. Buku acuan materi yang digunakan adalah Buku Fikih Madrasah Ibtidaiyah untuk Kelas IV (empat) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2010.
4. Aplikasi ini merupakan pembelajaran multimedia interaktif yang menerapkan beberapa materi pelajaran yang disesuaikan dengan silabus sub mata pelajaran fikih. Materi yang akan diterapkan yaitu tentang Zakat, Infak dan Sedekah, serta Shalat Idain.
5. Target utama aplikasi pembelajaran menggunakan multimedia interaktif adalah guru dan siswa kelas IV MI Miftahussalam Bandung.
6. Analisis perancangan perangkat lunak ini menggunakan analisis pemodelan objek.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah gabungan metode-metode untuk memecahkan masalah penelitian yang logis secara sistematis dan memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya penelitian.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Pengertian metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian untuk membuat gambaran dengan cara mengumpulkan data, menganalisa data, membuat suatu pemecahan masalah, dan kemudian disusun untuk menarik kesimpulan mengenai masalah tersebut [1]. Teknik yang digunakan pada saat pengumpulan data dan pembangunan aplikasi adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian dan referensi-referensi yang telah diperoleh. Adapun cara-cara yang digunakan untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

   Studi Literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan, diantaranya hasil penelitian, indeks, review, jurnal, paper, buku referensi, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

   Pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Observasi dilakukan langsung di MI Miftahussalam Bandung.

c. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara langsung pada tanggal 09 Februari 2014 dengan Bapak Dedi Supriatna, S.Sos. yang menjabat sebagai Kepala Sekolah dan Ibu Yuli Marlina, S.Pd.I. yang bertugas sebagai guru pengajar pelajaran agama Islam kelas IV di MI Miftahussalam Bandung.

d. Kuesioner

Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada siswa kelas IV MI Miftahussalam Bandung dengan format jawaban tertutup atau pilihan ganda. Hal ini dilakukan sebelum membangun sistem, untuk mengukur sejauh mana kebutuhan akan sistem tersebut. Pengumpulan data dengan kuisioner juga dilakukan saat pengujian sistem. Hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana, media pembelajaran ini berperan membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi-materi fikih yang sebelumnya sulit untuk dipahami.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metodologi pengembangan multimedia. Metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* menurut Sutopo [2]. seperti pada gambar 1.

Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan terurut, dimana tahap demi tahap yang akan dilalui harus menunggu tahapan sebelumnya selesai dan berjalan secara berurutan. Tahap dari metodologi pengembangan multimedia adalah sebagai berikut :

1. *Concept*

Dalam tahap *concept* yang dilakukan adalah menentukan target pengguna program (identifikasi *audience*) dan menentukan tujuan dalam membangun aplikasi multimedia. Dalam tahap ini juga menentukan jenis aplikasi multimedia yang akan dibangun misalnya jenis interaktif, presentasi atau simulasi. Selain itu tahap ini juga menentukan tujuan dari aplikasi multimedia yang akan dibangun misalnya untuk hiburan, latihan atau pembelajaran. Dalam penelitian ini aplikasi yang akan dibangun merupakan

aplikasi multimedia interaktif, bertujuan untuk pembelajaran dan pelatihan fikih yang akan digunakan oleh guru dan siswa kelas IV MI Miftahussalam.

2. *Design*

Pada tahap ini dilakukan proses spesifikasi mengenai arsitektur program untuk menghasilkan sebuah sketsa, agar dapat memahami gambaran yang akan terlihat, bagaimana penyusunanya, dan banyak karakteristik lainnya dengan menggambarkan pemodelan fungsionalnya, serta kebutuhan material/bahan untuk membangun aplikasi pembelajaran multimedia interaktif kelas IV sub mata pelajaran fikih.

3. *Material Collecting*

Tahap ini adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dalam pembangunan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif kelas IV MI sub mata pelajaran fikih, mulai dari pengumpulan buku acuan, silabus pembelajaran, dan literatur lain sebagai bahan pendukung.

4. *Assembly*

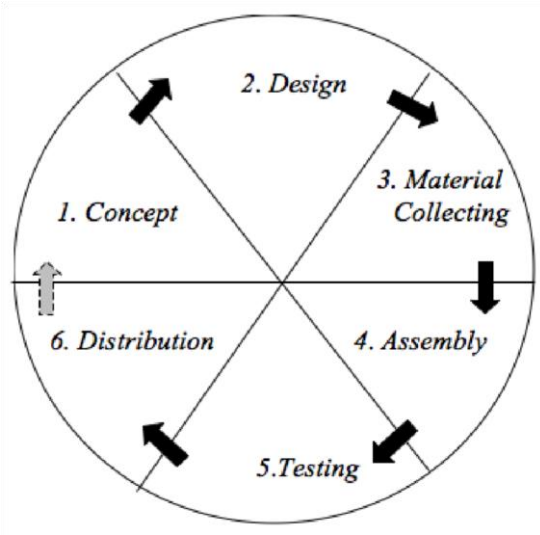
Tahap pembuatan merupakan proses dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan proses pengkodean (*coding*), yang merupakan penerjemahan desain ke dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan juga tahap penerjemahan data dan pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman *actionscript* dan *xml* yang berguna sebagai media penyimpanan data soal latihan.

5. *Testing*

Setelah tahap *assembly* selesai maka tahap selanjutnya yaitu akan dilakukan proses *testing* yaitu berupa pengujian Black box terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan di dalam sistem untuk kemudian dilakukan proses perbaikan.

6. *Distribution*

Tahap terakhir dari pembangunan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif kelas IV MI sub mata pelajaran fikih adalah *distribution*, yaitu aplikasi akan didistribusikan kepada guru dan siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran fikih baik di kelas maupun di rumah masing-masing.



Gambar 1.1 *Multimedia Development Life Cycle* [2].

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan yang berkaitan dengan dasar pemikiran untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif fikih.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai landasan teori yang digunakan dalam membangun media pembelajaran, teori-teori umum yang berkaitan dengan media pembelajaran dan materi dari pelajaran fikih MI kelas IV.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan penjelasan mengenai analisis masalah yang memaparkan proses identifikasi masalah pada media pembelajaran yang akan dibangun, analisis materi pembelajaran, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antarmuka yang menggambarkan rancangan media pembelajaran yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dari hasil analisis dan perancangan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dan disertai dengan pengujian aplikasi, serta kuesioner dari siswa kelas IV MI Miftahussalam Bandung.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian media pembelajaran interaktif berbasis desktop yang telah dibuat, serta saran-saran untuk pengembangan media pembelajaran ini kedepannya.