

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Seiringnya dengan berkembangnya teknologi dapat mempermudah manusia mengenal lebih jauh bahwa teknologi saat ini mempunyai perkembangan yang begitu pesat sehingga manusia dapat dihasilkan suatu metode atau cara bagaimana ilmu tersebut dapat dipelajari dengan mudah dan tidak membosankan. Dengan metode aplikasi ini diharapkan suatu ilmu atau materi dengan mudah dapat menyenangkan dan dapat member gambaran yang real dari suatu objek sehingga manusia dapat mempelajari materi dengan lebih mudah.

Umumnya pada proses pembelajaran hanya berupa teori di kelas, terkadang anak merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang terkadang membutuhkan waktu yang lama untuk bisa langsung hafal dan memahami apa yang telah disampaikan oleh pengajar. Dalam hal ini metode pengajaran yang dilakukan selama ini masih terlalu sulit untuk di mengerti dan difahami karena proses belajar dalam kelas terhambat oleh waktu yang terbatas juga belajar mengurus jenazah tidak cukup dilakukan dengan teorinya saja dan harus dibarengi dengan prakteknya juga sehingga siswa kurang memahaminya. Sebagai solusinya software ini menawarkan metode yang singkat, cepat dan mudah untuk dimengerti dan dipahami juga tidak terbatas oleh waktu dalam belajar tanpa harus risau tanpa kehadiran pengajar sehingga dapat mengatasi permasalahan dalam belajar.

Seiring dengan bergesernya paradigma dalam bidang pendidikan pengajaran dari *teacher-oriented* menuju *student-oriented* yang secara tidak langsung akan menuntut tersedianya fasilitas belajar mandiri yang menarik bagi siswa. Pesatnya perkembangan teknologi informasi multimedia sekarang ini apabila diaplikasikan dalam bidang pendidikan pengajaran tentu akan membawa perkembangan pada teknik pendekatan terhadap proses, mekanisme, strategi dan metode belajar mengajar di SMK PGRI Selaawi. Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien dan efektif.

Diharapkan software ini dapat diterima oleh masyarakat khususnya pecinta ilmu yang mendambakan kemudahan dalam belajar tata cara mengurus jenazah yang baik dan benar, apabila dalam *software* ini terdapat kekurangan, penulis mengharapkan kritik dan sarannya. Semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan rahmat dan ridhonya kepada kita semua sebagai orang yang beriman dan pecinta ilmu. Dari permasalahan di atas, maka akan dibuat tugas akhir yang berjudul: ***“Pembuatan Media Belajar Tata Cara Mengurus Jenazah Berbasis Multimedia (Untuk Menukung Pembelajaran PAI)”***.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang akan diselesaikan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan model tutorial.

2. Bagaimana merancang format pembelajaran mengurus jenazah yang interaktif dan mudah dipahami.
3. Bagaimana menyampaikan sebuah informasi *visual* tentang pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) mengenai proses mengurus jenazah dengan dukungan objek-objek multimedia.

3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pembahasan masalah dapat lebih terarah dan terperinci, dengan maksud untuk mempermudah identifikasi dan pemahaman terhadap aplikasi.

Pokok-pokok permasalahan yang menjadi batasan pada pembahasan tugas akhir ini meliputi :

1. Aplikasi yang dirancang adalah aplikasi pembelajaran mengurus jenazah;
2. Perangkat lunak dibangun menggunakan *Adobe Flash CS5* dan berbasis *desktop*;
3. Materi yang disampaikan menggunakan buku Satu Jam Belajar Mengurus Jenazah dengan materi (*memandikan jenazah, mengafani jenazah, shalat jenazah, penguburan jenazah*) dari Halaman 25-72 karangan M. Abdul Ahmad Arif Fathul Ulum penerbit Darul Ilmi Publising (2011);
4. Segmentasi *User: Pendidikan Agama Islam (PAI)* kelas XI SMK PGRI Selaawi;

5. *Output Sistem*: berupa teks, grafik, dan *audio* tentang tahapan-tahapan cara mengurus jenazah.

4. Maksud dan Tujuan

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini. Beberapa tujuan tersebut antaranya adalah :

1. Merancang dan membangun sebuah perangkat lunak bantu pembelajaran PAI mengenai tahapan-tahapan mengurus jenazah berbasis multimedia;
2. Menyampaikan sebuah informasi *visual* tentang pembelajaran PAI mengenai tahapan-tahapan mengurus jenazah dengan dukungan objek-objek multimedia;
3. Merancang format pembelajaran PAI mengenai tahapan-tahapan mengurus jenazah yang mudah untuk dipahami, menarik, interaktif, dan menyajikannya dalam bentuk *visual*.

5. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu :

- 1) Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi pustaka

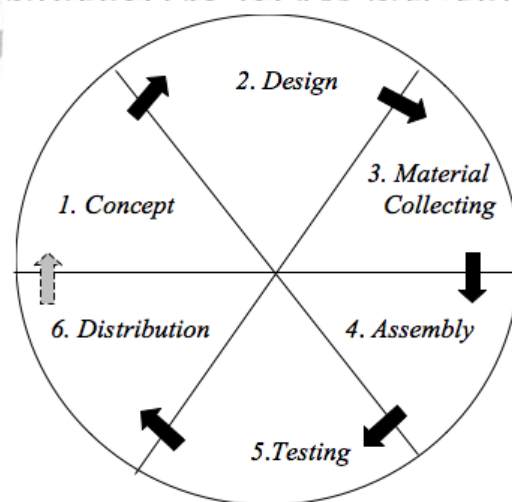
Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan yang diambil yaitu salah satu guru yang ahli dalam bidang keagamaan.

2) Pengembangan Multimedia

Metode yang dipakai dalam aplikasi ini yaitu metode pengembangan Luther. Sutopo (2003) pengembangan multimedia ini dilakukan melalui 6 tahapan yaitu : Konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan (*assembly*), testing, dan distribusi seperti yang terlihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.2 Luther, 1994 (Ariesto Hadi Sutopo)

1. Konsep (*concept*)

Menentukan tujuan meliputi:

- a. Tujuan Aplikasi ialah berupa Multimedia Pembelajaran mengurus jenazah.
- b. Identifikasi Pengguna untuk siswa SMK PGRI Selaawi yang dihususkan untuk siswa kelas 2.
- c. Bentuk Aplikasi berupa Aplikasi interaktif yang sehingga *user* tidak akan hanya menonton saja, sehingga *user* dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan ditampilkan.
- d. Perangkat yang akan di gunakan akan untuk *Hardware* yang memiliki Spesifikasi prosesor Pentium(R) Dual-Core CPU, memori 2 Gb dan *Hardisk* 300 Gb, *Display Ati Radeon* 1916 MB.
- e. Target yang ingin dicapai adalah pembuatan aplikasi yang menarik dan tidak membosankan, sehingga Siswa SMK PGRI Selaawi mudah memahami akan pembelajaran PAI mengenai materi mengurus jenazah.

2. Perancangan (*design*)

Perancangan adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program multimedia mengurus jenazah, gaya atau tampilan di *design* untuk remaja dan kebutuhan bahan (*material*) untuk aplikasi. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu tahap pengumpulan bahan dan pembuatan tidak dibutuhkan keputusan baru, melainkan menggunakan apa yang telah ditetapkan pada tahap desain. Namun demikian, sering terjadi penambahan atau pengurangan bahan, bahkan ada perubahan pada bagian

aplikasi pada awal pengerjaan multimedia. Tahap desain multimedia sering melibatkan kegiatan:

- a. Pembuatan Bagan Alir (*Flow Chart*), yaitu menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain.
 - b. Pembuatan *Storyboard*, yaitu pemetaan elemen-elemen atau bahan (material) multimedia pada setiap *layar* aplikasi multimedia.
3. Pengumpulan Bahan (*material collecting*)

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan, diantaranya:

- a. Melakukan pengumpulan bahan (material) seperti: *video*, *image*, *animasi*, *audio*, yang ada hubungannya dengan proses mengurus jenaza, berikut pembuatan grafik, foto, *audio*, *video* yang diperlukan untuk tahap berikutnya.
 - b. Bahan yang diperlukan dalam multimedia yang dapat di peroleh secara gratis atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar.
 - c. Pengumpulan material dapat dilakukan paralel dengan tahap pembuatan (*assembly*).
4. Pembuatan (*assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *flowchart*, *storyboard*, bagan alir atau struktur navigasi yang berasal dari tahap desain. Pada tahapan ini menggunakan perangkat lunak *authoring*, menggunakan program

Microsoft Visio untuk pembuatan *flowchart* dan *adobe flash* untuk pembuatannya aplikasi.

5. Pengujian (*testing*)

Tahap *testing* dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh bahan (material) telah dimasukkan. Biasanya pada tahap awal dilakukan *testing* secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. Aplikasi yang telah dihasilkan harus dapat berjalan dengan baik di lingkungan pengguna (*Client*), dimana pengguna dapat merasakan adanya kemudahan dan manfaat dari aplikasi tersebut serta dapat menjalankan sendiri terutama untuk aplikasi yang interaktif.

6. Distribusi (*distribution*)

Pada tahapan ini, aplikasi akan di simpan dalam suatu media penyimpanan yaitu pada media CD. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasi, kompresi terhadap aplikasi akan di lakukan. Keenam tahap ini tidak harus beurutur dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Tahap distribusi juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan akan dapat dikembangkan sistem multimedia yang lebih baik di kemudian hari.

6. Sistematika Penyusunan

Sistematika penyusunan ini perlu dikemukakan dengan maksud agar penulisan skripsi ini lebih terarah dan tidak jauh menyimpang dari permasalahan

yang telah digariskan berdasarkan batasan masalah sehingga tujuan yang diharapkan akan dapat tercapai.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, metode penulisan, sistematika penyusunan bab-bab selanjutnya.

BAB II : DASAR TEORI

Berisi teori-teori yang akan digunakan dalam pengembangan sistem mulai dari pengertian pembelajaran, aplikasi, konsep multimedia, teori pengembangan multimedia serta metode yang digunakan.

BAB III : LOKASI DAN METODOLOGI

Bab ini menjelaskan sejarah singkat SMK PGRI Selaawi, metode pengumpulan data, dan pengembangan aplikasi multimedia dengan menggunakan metode Luther.

BAB IV : KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini mendefinisikan semua kebutuhan *user* dan meletakkan dasar-dasar untuk proses perancangan perangkat lunak. Bab ini juga menjabarkan pengembangan spesifikasi perangkat lunak untuk memecahkan persoalan. Hasil analisis dan perancangan

