

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar atau disengaja guna untuk menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman untuk menentukan tujuan hidup sehingga bisa memiliki pandangan yang luas untuk kearah depan lebih baik dan dengan pendidikan itu sendiri dapat menciptakan orang-orang berkualitas. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang di harapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet, perkembangan teknologi saat ini sangat diperlukan dibidang pendidikan. Teknologi informasi yang dikembangkan untuk keperluan pendidikan saat ini sedang mendapat perhatian sangat tinggi. Materi-materi yang disajikan melalui mulitmedia dapat lebih menarik dan mudah dipahami, terutama bagi obyek-obyek yang sulit ditemukan di alam sekitar (Kurnia, 2011).

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membantu siswa lebih mudah dalam menangkap materi pelajaran. Siswa akan merasa lebih termotivasi dan mempunyai rasa keingintahuan yang kuat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Di sisi lain media pembelajaran juga dapat membantu mempermudah guru menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan Agama (Katolik) menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah. Selama ini model pengajaran yang diterapkan dilakukan secara tatap muka di kelas. Namun model ini kurang efektif karena tidak semua siswa mempunyai kemampuan baca tulis dan daya serap yang sama. Hal ini mengakibatkan

penyerapan ilmu yang diberikan oleh guru tidak dapat diterima dengan maksimal oleh para siswa.

Saat ini sekolah dasar sudah mulai diperkenalkan dengan teknologi informasi, begitu juga dengan Charitas 03 Buay Madang Timur yang sudah menggunakan teknologi dalam proses belajar, salah satunya penggunaan komputer. Oleh karena itu, penulis bermaksud membuat alat bantu pembelajaran untuk mata pelajaran Agama (Katolik) untuk kelas 3 dalam pokok bahasan Mengetahui Karya-karya Yesus. Adapun judul yang di ambil oleh penulis yaitu **“Alat Bantu Pembelajaran Agama (Katolik) Berbasis Multimedia Untuk Kelas III SD”**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat merumuskan masalah, yaitu “Bagaimana membuat sistem multimedia pembelajaran agama (Katolik) berbasis multimedia untuk kelas III SD?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu “Mata pelajaran Agama (Katolik) kelas 3 SD di SD Charitas 03 Buay Madang Timur dengan pokok bahasan sebagai berikut: Mengetahui Karya-karya Yesus, Terlibat Dalam Kegiatan Gereja, dan Mengembangkan Keutamaan-keutamaan Kristiani”.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan penyusunan laporan tugas akhir ini adalah merancang suatu media pembelajaran agama (Katolik) berbasis multimedia untuk kelas III SD.

### **1.4.2 Manfaat**

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Melalui media pembelajaran ini, diharapkan minat siswa terhadap pelajaran agama (Katolik) semakin meningkat

2. Siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi mengenal karya-karya Yesus, terlibat dalam kegiatan gereja dan mengembangkan keutamaan-keutamaan Kristiani melalui animasi gambar
3. Membantu mempermudah guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa lebih efektif dalam menangkap materi khususnya dalam pelajaran Agama

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang penulis gunakan merupakan Grounded Research. Grounded Research merupakan bagian dari penelitian kualitatif, di mana data didapatkan dari hasil wawancara. Grounded Research adalah suatu metode penelitian yang diawali dari fakta, untuk mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep-konsep, membuktikan dan/atau mengembangkan teori (Amran, 2011).

### **1.5.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis memilih Sekolah Dasar Charitas 03 Buay Madang Timur sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Sekolah Dasar Charitas 03 Buay Madang Timur merupakan sebuah institusi pendidikan formal yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Charitas Cabang Belitang. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini  $\pm$  11 bulan. Dimulai dari bulan Oktober dengan meminta ijin dan wawancara untuk memperoleh data-data yang diperlukan.

### **1.5.3 Teknik Pengumpulan Data**

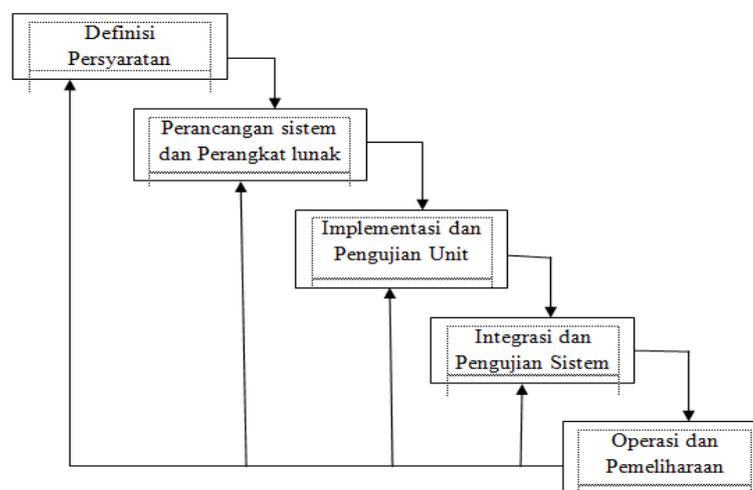
Teknik pengumpulan data yang diperlukan disini adalah teknik pengumpulan data mana yang paling tepat, sehingga benar-benar didapat data yang valid dan reliabel. Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit.

Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, yaitu pewawancara, responden, pedoman, wawancara dan situasi wawancara. Pewawancara adalah petugas pengumpul informasi yang diharapkan dapat menyampaikan pertanyaan dengan jelas dan merangsang responden untuk menjawab semua pertanyaan dan mencatat semua informasi yang dibutuhkan dengan benar. Responden adalah pemberi informasi yang diharapkan dapat menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan lengkap. Responden dalam penelitian yaitu guru bidang studi. Guru bidang studi memberikan informasi mengenai data-data siswa dan silabus.

#### 1.5.4 Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah metode yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada pada SDLC untuk membangun sebuah perangkat lunak.

Gambar 1.1 berikut menjelaskan bahwa metode *Waterfall* menekankan pada sebuah keteruntutan dalam proses pembangunan perangkat lunak. Metode ini adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun sebuah perangkat lunak yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas.



Sumber: Sommerville ( 2003)

Gambar 1.1 Diagram *Waterfall*

### 1. Analisis dan definisi persyaratan

Pelayanan, batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem. Dalam tahap analisis sistem yang bertujuan untuk menjabarkan sesuatu yang nantinya akan ditangani oleh perangkat lunak. Tahapan ini adalah dimana pemodelan merupakan sebuah representasi dari *object* di dunia nyata. Untuk memahami sifat perangkat lunak yang akan dibangun, analisis harus memahami domain informasi, dan tingkah laku yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini ada beberapa analisis yang dibutuhkan antara lain analisis siswa, analisis sistem pendukung, analisis pembelajaran, kompetensi pembelajaran, analisis pengembangan perangkat lunak dan analisis fungsi sub-*system*.

### 2. Perancangan sistem dan perangkat lunak

Proses perancangan sistem membagi persyaratan sistem dalam perangkat keras dan perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstrak sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya. Adapapun desain atau perancangan dalam penelitian ini antara lain arsitektur alat bantu pembelajaran, logika program (*Flowchart*), desain alat bantu pembelajaran, *storyboard*, rancangan *interface*.

### 3. Implementasi dan pengujian unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya. Tahap perancangan perangkat lunak yang merupakan proses multi langkah dan berfokus pada beberapa atribut perangkat lunak yang berbeda yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan detail algoritma. Proses ini menerjemahkan kebutuhan kedalam sebuah model perangkat lunak yang dapat diperkirakan kualitasnya sebelum dimulainya tahap implementasi. Pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian *Black-Box*.

#### 4. Integrasi dan pengujian sistem

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan (Sommerville, 2003).

### **1.6 Sitematika Penulisan**

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini, membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan penelitian.

#### **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang penjelasan teori-teori yang yang digunakan dalam penelitian ini.

#### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang kebutuhan dasar yang diperlukan selama penelitian dan gambaran secara umum dari desain dan tampilan-tampilan yang terdapat dalam alat bantu pembelajaran yang akan dibangun.

#### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini, berupa penjelasan mengenai tahap realisasi setiap prosedur yang telah dirancang ke dalam bentuk program, serta metode pengujian yang dilakukan terhadap program yang dibangun. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *Black-Box*.

#### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan secara umum dan saran yang diharapkan dapat membangun di masa yang akan datang.