

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai umat muslim yang taat dengan agama dan pedomannya, suatu kewajiban umat muslim yaitu beribadah. Salah satu ibadah yang wajib dilaksanakan oleh umat muslim yaitu shalat. Sebelum melaksanakan shalat, setiap umat muslim wajib melaksanakan wudhu yang merupakan syarat sah shalat. Cara berwudhu sudah diajarkan sejak dini kepada umat muslim, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. Sebagai contoh sekolah Islam di Bandung yang mengajarkan cara berwudhu dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah Sekolah Dasar Ar-Rafi' pada tingkat kelas dua. Sehingga kelas dua sekolah dasar Ar-Rafi' ditetapkan sebagai objek studi kasus.

Cara belajar yang berlangsung di Ar-Rafi dilakukan dengan cara guru menjelaskan materi, praktek, dan ujian akhir. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas dua SD Ar-Rafi', metode yang digunakan untuk penyampaian materi adalah dengan menggunakan buku pegangan dan video tutorial dari internet yang akan ditampilkan di depan kelas. Selain guru menjelaskan, siswa juga diminta untuk mempraktekkan gerakan wudhu di depan kelas secara berkelompok dan bergiliran. Praktek bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai gerakan wudhu yang benar dan menilai apakah masih ada siswa yang belum hafal urutan gerakan wudhu.

Tetapi, terdapat kendala saat penyampaian materi dengan media pembelajaran menggunakan video tutorial yaitu tampilan yang kaku dan objek yang kurang menarik karena tidak menjelaskan secara rinci mengenai tata cara wudhu. Masalah lain yang timbul dalam penyampaian materi adalah kurangnya alat bantu mengajar untuk guru, siswa hanya dapat memperhatikan materi dan tidak dapat menggunakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Masalah yang ditimbulkan dalam praktek adalah beberapa siswa masih tidak bisa mengurutkan gerakan wudhu

dengan benar sesuai dengan aturan yang sudah di ajarkan dan praktek membutuhkan waktu yang lama karena dilakukan secara bergiliran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis berinisiatif membangun aplikasi belajar wudhu berbasis multimedia yang diharapkan membantu siswa dalam pembelajaran berwudhu. Aplikasi ini juga diharapkan dapat menjadi alat bantu guru untuk kegiatan belajar mengajar. Selain itu, dengan media ini diharapkan minat siswa untuk mempelajari materi wudhu akan lebih meningkat dari sebelumnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana menyediakan alat bantu ajar untuk guru dan media pembelajaran untuk siswa?
- b. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar materi wudhu?
- c. Bagaimana menyediakan alat bantu evaluasi praktek untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mengurutkan gerakan wudhu?

## 1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah di atas, maka dibuatlah tujuan dalam proyek akhir ini sebagai berikut.

- a. Membangun aplikasi berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk mengajar oleh guru dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam belajar wudhu.
- b. Menyediakan aplikasi pembelajaran berwudhu berbasis multimedia untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- c. Menyediakan menu evaluasi menyusun gambar wudhu *drag and drop* yang diharapkan dapat membantu siswa mengurutkan gerakan wudhu secara benar yang ditampilkan secara menarik.

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembangunan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Studi kasus yang diambil adalah kelas dua Sekolah Dasar dari Sekolah Dasar Ar-Rafi',
2. Kasus yang diambil adalah materi pembelajaran Ayo Belajar Wudhu dalam buku berjudul Ayo Belajar Thaharah yang ditulis oleh Tim MGMP PAI Ar-rafi pada cetakan I bulan Juli 2014, yang diterbitkan oleh CV. Cipta Cekas Grafika bekerja sama dengan Ar-Rafi',
3. Aplikasi berbasis multimedia ini hanya diterapkan dan hanya dapat digunakan untuk desktop,
4. Evaluasi pada aplikasi ini tidak menampilkan nilai, karena evaluasi tidak mempunyai tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan pengguna yaitu kelas dua sekolah dasar.

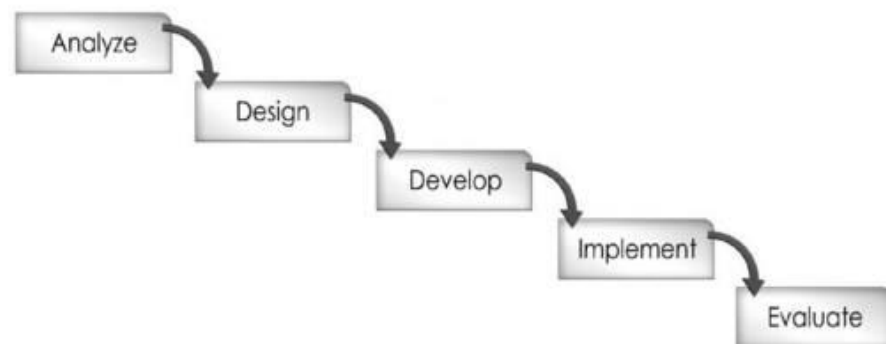
#### 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pembelajaran ini adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu ajar untuk guru dan media pembelajaran untuk untuk siswa dalam belajar wudhu. Aplikasi pembelajaran ini digunakan oleh guru dan siswa khususnya untuk lingkungan Sekolah Dasar Ar-Rafi'. Aplikasi menyajikan materi mengenai pengertian wudhu, dalil wudhu, rukun wudhu, sunah wudhu, syarat wudhu, tata cara wudhu, doa wudhu, sejarah wudhu, kisah hikmah wudhu, materi lain mengenai wudhu meliputi penyebab yang membatalkan wudhu, hubungan wudhu dengan keimanan, sikap wudhu dalam kehidupan, dan materi glosarium. Materi disajikan dalam bentuk animasi 2D dibangun dengan teknologi *Adobe Flash* dan dijalankan pada *Adobe Flash Player*.

Aplikasi pembelajaran yang dihasilkan, diharapkan mampu meningkatkan kephahaman siswa, semangat belajar siswa, meningkatkan keinginan lebih siswa dalam mempelajari materi berwudhu. Diharapkan juga dapat membantu guru dalam menjelaskan dan sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Model pengerjaan yang digunakan untuk aplikasi pembelajaran ini adalah model desain pembelajaran ADDIE. ADDIE terdiri dari lima tahap berurutan yaitu, *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Model ADDIE yang digunakan merupakan model yang diklasifikasikan sebagai *waterfall*. Semua langkah dalam satu fase yang lengkap secara berurutan. Fase akan pindah ke tahap berikutnya apabila pada fase sebelumnya sudah selesai [1].



**Gambar 1-1**  
Model Desain Pembelajaran ADDIE [1].

Model ADDIE dalam [1] menggunakan 5 tahap atau langkah-langkah pengembangan seperti berikut.

a. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ini adalah tahap untuk menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk melanjutkan tahap selanjutnya yang dilakukan dengan cara wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru Pendidikan Agama Islam kelas dua di Sekolah Dasar Ar-Rafi'. Bahan analisis ini yang kemudian menjadi dasar dari kebutuhan guru pengajar yang akan menghasilkan suatu produk.

b. Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, dilanjutkan dengan tahap desain. Pada tahap ini dibuatlah sebuah rancangan berupa *storyboard*. *Storyboard* berguna untuk menjadi gambaran terhadap produk yang akan diciptakan nantinya.

c. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan ini adalah membangun *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Proses pembangunan dibuat dengan *software-software* dan juga sesuai kebutuhan di tahap analisis. *Software* yang digunakan untuk membangun produk ini antara lain, *CorelDraw*, *Adobe Flash*, *Action Script*, *Adobe Audition*. *CorelDraw* digunakan untuk membuat desain aplikasi. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat animasi. *Action Script* digunakan untuk membangun dan menentukan jalannya *scene* pada *Adobe Flash*. *Adobe Audition* digunakan untuk mengedit suara atau audio yang akan digunakan.

d. Implementasi (*Implement*)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan aplikasi pembelajaran yang sudah dikembangkan. Implementasi dilakukan dengan cara pengguna mulai mencoba menjalankan aplikasi yang sudah dikembangkan tujuannya adalah untuk memastikan apakah aplikasi berjalan sesuai dengan tujuan yang sudah ditentukan.

Aplikasi pembelajaran yang sudah dikembangkan sudah di isi dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh pengguna. Sebelum produk digunakan, pengguna dijelaskan terlebih dahulu cara penggunaan aplikasi.

e. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap evaluasi ini dapat ditarik kesimpulan apakah produk yang dihasilkan sudah mencapai hasil yang sesuai atau tidak. Pada tahap evaluasi ini untuk mendapatkan jawaban, digunakanlah kuesioner sebagai solusinya. Kuesioner akan dibagikan kepada siswa-siswa pengguna aplikasi pembelajaran ini dan juga kepada guru sebagai pihak pengajar yang tentunya menggunakan aplikasi pembelajaran ini.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir ini dibuat dalam bentuk table yang dirinci menjadi slot-slot minggu, bulan dan tahun. Setiap kegiatan akan dipetakan pada slot-slot yang sudah dibuat. Adapun jadwal dari pengerjaan proyek akhir ini sebagai berikut.

**Tabel 1-1**  
**Tabel Jadwal Pengerjaan**

Waktu Kegiatan	2015-2016																											
	Des		Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun					
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Analyze	■	■	■	■																								
Design			■	■	■	■	■	■																				
Develop							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■										
Implement																			■	■	■	■						
Evaluate																							■	■	■	■		
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		