# BAB I PENDAHULUAN

1. **Latar Belakang Masalah**

SDN 2 Tempuranduwur yang beralamat di Desa Tempuranduwur, kec. Sapuran, kab. Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah. Dengan berjalannya waktu, SDN 2 Tempuranduwur semakin berkembang, sehingga media dan teknologi memiliki pengaruh penting terhadap pendidikan dan proses belajar mengajar. Untuk membantu memfasilitasi siswa kelas 3 di SDN 2 Tempuranduwur dalam belajar, ada berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satunya adalah dengan media pembelajaran PAI yang dapat dijalankan di laboratorium komputer di SDN 2 Tempuranduwur. Media Pembelajaran PAI nantinya dapat menampilkan animasi bergerak yang membantu memvisualisasikan suatu alat peraga agar dapat dihadirkan di dalam kelas dan membuat sistem pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu pendekatan dalam sistem belajar. Pendidikan Agama Islam merupakan ilmu yang mencakup materi yang luas dalam berbagai aspek religius. Oleh karena itu inovasi dalam pembelajaran dan strategi pembelajaran PAI perlu dilakukan. Banyaknya materi yang ada membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam belajar PAI, ditambah lagi dengan sulitnya siswa yang tertarik dengan materi PAI yang membosankan. Dalam PAI terutama dalam materi Rukun Islam dan Rukun Iman materi yang memerlukan penjelasan yang kurang menarik untuk di pahami. Hasil wawancara dengan Ibu Astikah S.Pd yang merupakan guru SDN 2 Tempuranduwur kelas 3 mengatakan bahwa para murid lebih tertarik dan paham bila materi yang di ajarkan dalam bentuk gambar visual. Oleh karena itu media pembelajaran dapat membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi para murid untuk lebih aktif.

Media pembelajaran PAI dalam materi Rukun Islam dan Rukun Iman ini berisi materi untuk kelas 3 SDN 2 Tempuranduwur dan juga terdapat kuis untuk latihan soal. Dengan adanya tampilan aplikasi yang menarik dan didalam media pembelajaran terdapat animasi tentang Rukun Islam dan Rukun Iman dan juga soal

latihan dan evaluasi diharapkan murid merasa lebih tertarik dan tidak akan merasa bosan dalam mempelajari tentang materi ini.

# Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut :

* 1. Proses pembelajaran dimana siswa SDN 2 Tempuranduwur dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar.
  2. Materi PAI kelas 3 merupakan salah satu materi yang kurang mendapat perhatian lebih siswa, oleh sebab itu diperlukan media yang menampilkan secara visual yang dapat dilihat lansung oleh siswa.
  3. Bagi para siswa kelas 3 butuh pemahaman lebih tentang Rukun Islam dan Rukun Iman.

# Batasan Masalah

Agar dalam pembahasan permasalahan dapat lebih mendalam dan tidak terlalu luas cakupannya maka penulis membatasi ruang lingkup PAI sebagai berikut :

* 1. Materi yang dibuat dalam animasi adalah PAI kelas 3 tentang Rukun Islam dan Rukun Iman untuk sekolah dasar di SDN 2 Tempuranduwur, dimana penulis hanya mengambil materi-materi yang dibahas di kelas 3 saja. Adapun cakupan materi Rukun Islam dan Rukun Iman yang meliputi : penjelasan tentang Rukun Islam dan Rukun Iman.
  2. Pada media pembelajaran ini guru dapat melalukan update materi.
  3. Animasi yang dibuat dalam media pembelajaran PAI sesuai dengan ruang lingkup materi PAI kelas 3 sekolah dasar.

# Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat media pembelajaran PAI siswa kelas 3 di SDN 2 Tempuranduwur untuk mempermudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran PAI tertutama pada materi Rukun Islam dan Rukun Iman.

# Tujuan

berikut :

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Kerja Praktik ini adalah sebagai

* 1. Membuat sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Macromedia Flash 8 untuk siswa di SDN 2 Tempuranduwur yang beralamat di Desa Tempuranduwur, kec. Sapuran, kab. Wonosobo, Provinsi Jawa Tengah.

# Manfaat

Adapun manfaat dari tugas ini antara lain sebagai berikut :

# Bagi Mahasiswa

Manfaat yang diperoleh oleh Mahasiswa dalam tugas Kerja Praktek ini

adalah :

* + 1. Sebagai pengalaman dalam mengaplikasikan berbagai ilmu yang diperoleh selama kuliah.
    2. Sebagai hal baru yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman kerja bagi penulis yang nantinya akan hadapi penulis di dalam dunia kerja.

# Bagi Siswa

Manfaat yang diperoleh oleh para siswa SDN 2 Tempuranduwur dalam media pembelajaran ini adalah :

* + 1. Pembelajaran PAI lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
    2. Mempermudah siswa kelas 3 untuk memahami mata pelajaran PAI khususnya materi Rukun Islam dan Rukun Iman.
    3. Pelajaran PAI lebih variatif sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi para siswa kelas 3.

# Bagi Guru

Manfaat yang diperoleh oleh para guru SDN 2 Tempuranduwur dalam media pembelajaran ini adalah :

* + 1. Mempermudah guru mata pelajaran PAI untuk menjelaskan materi PAI untuk kelas 3 karena telah menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan simulasi – simulasi peristiwa tertentu.
    2. Metode pembelajaran PAI menjadi lebih kreatif, interaktif .
    3. Mempermudah guru dalam mengevaluasi pembelajaran siswa karena sudah diberikan contoh-contoh dan soal-soal Latihan dan Evaluasi yang sudah dilengkapi dengan jawaban, sehingga guru tidak perlu mengoreksi soal satu persatu.