BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan terhadap teknologi informasi dan komunikasi saat ini memiliki kemajuan yang dapat dikatakan cukup pesat, hingga para ahli memiliki sebutan hal ini sebagai sebuah revolusi, meskipun kemajuan yang dialami masih dalam proses perjalanannya, namun sudah dapat diperkirakan akan sangat banyak perubahan dalam bidang informasi maupun dalam bidang-bidang kehidupan lainnya, pola fikir ataupun cara pandang manusia sudah pasti akan ikut berkembang sesuai dengan perubahan zaman, sehingga ada daya cipta yang timbul dan menjadikan manusia lebih berkualitas dan dapat bermanfaat bagi manusia atau makhluk hidup lainnya dalam menjalani kehidupan.

Memasuki abad ke – 21 saat ini, berbagai model pendidikan tradisional yang mengandalkan pertemuan tatap muka menemui pergeseran yang sangat hebat, dimana pendidikan secara daring telah membawa dampak perubahan yang menantang. Lahirnya kecendrungan baru seperti bersekolah dirumah atau yang biasa disebut *home schooling*, belajar mandiri dan pendidikan jarak jauh telah menjadi

kebanggaan tersendiri dan dipandang sebagai model pendidikan paling bergengsi saat ini, rumah yang berfungsi sebagai sekolah menjadi tren baru di beberapa Negara dan bahkan sudah terasa di Indonesia.

Dalam membangun kualitas pendidikan salah satu faktor pentingnya adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan dan memanfaatkan multimedia dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan peserta didik dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah. Namun keterampilan guru di Indonesia pada umumnya masih rendah dan cendrung lebih senang menggunakan metode traditional seperti metode ceramah.

Paradigma baru pendidikan mengharuskan tenaga pendidik berperan penting tidak hanya sekedar memindahkan pengetahuan kepada peserta didik atau sekedar memberi hafalan, namun seorang pendidik juga harus menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, dan bahkan sebagai manajer dalam ruang kelas. Peserta didik diharapkan tidak hanya sekedar menghafal, mengerti dan menguasai isi pembelajaran, namun juga mampu menerapkan, menganalisis,

mengevaluasi dan bahkan menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dalam dunia nyata. Muhammad Yaumi dalam bukunya mengatakan bahwa ada beberapa dampak aktifitas pembelajaran terhadap kemampuan peserta didik diantaranya adalah : 10 % dari apa yang dibaca, 20 % dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang ditulis dan dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan[1]

Penggunaan perangkat pembelajaran harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar agar kelak lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Lembaga pendidikan seharusnya merancang perangkat pembelajaran dengan mengkaji dan memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Tidak jarang tenaga pendidik pada institusi pendidikan kalah cepat dengan derasnya arus kemajuan teknologi, akibatnya lulusan yang dihasilkan tidak mampu berkompetisi dengan pasar kerja yang menyebabkan mereka lebih banyak yang menganggur, disinilah pentingnya peserta didik dibekali dengan pembelajaran yang memanfaatkan aneka sumber belajar, alat peraga, dan media pembelajaran terkini.

[1] Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group,2018),13.

Pada proses belajar mengajar disekolah seorang pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan menggunakan bermacam-macam media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif hingga proses pembelajaran dapat berjalan optimal hingga berdampak pada prestasi belajar siswa. Dasar penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat kita temukan dalam firman Allah SWT surah Ar-Rahman 55 :33 :

يٰمَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْاِنْسِ اِنِ اسْتَطَعْتُمْ اَنْ تَنْفُذُوْا مِنْ اَقْطَارِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ فَانْفُذُوْاۗ لَا تَنْفُذُوْنَ اِلَّا بِسُلْطٰنٍ

Yang artinya "*Hai golongan jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan Allah SWT*" (QS. Ar-Rahman 55:44)[2]

Sedangkan menurut Ali bin Abi Thalib hendaknya kita mendidik anak-anak kita sesuai dengan zamannya, karena sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya bukan untuk zaman yang sudah lampau. Dari perkataan Sayyidina Ali bin Abi Thalib tersebut dapat kita

[2] Muhammad Sohib Juhri, *Al-qur'an dan Terjemah*, (Jakarta : PT. Rilis Grafika : 2009), 532.

simpulkan bahwa dalam mengajarkan seorang anak maupun peserta didik hendaklah kita mengikuti perkembangan zaman pada saat itu.

Penggunaan media gambar juga dijelaskan dalam Hadits Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Imam Bukhori :

حَدَّ ثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ : أَخْ برَنَا يحَْيى بْنُ سَعِيْدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ : حَدَّ ثَنِي أَبِيْ ، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيْعِ بْنِ خُثَيْمٍ ، عَنْ عَبْدِ الله رَضِ يَ اللهُ عَنْهُ قَالَ : َّ خَطا النَّ بِيُّ صَلَّ ى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّ مَ خَطا فِي الْوَسَطِ خَارِجًا مِنْهُ، خَطمُرَبَّ عًا، وَخَطوَخَطَّ خُطُطًا صِ غَارًا إِلَىَ هَذَا الَّ ذِي فِي الْوَسَطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّ ذِيْ فِي الْوَسَطِ ، وَقَالَ :(هَذَا الإِْ نْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ محُِيْطٌ بِهِ –أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ –وَهَذَا الَّ ذِيْ هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الخْ ُطَطُ الصِّ غَارُ الأْ عْرَاضُ ، فَإِنْ أَخْ طَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْ طَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا). (رواه البخاري)

Artinya : "*Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telahmemberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa'id dari Sofyan, beliaubersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dariRobi' bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAWpernah membuat garis (gambar) persegi empatdan membuat suatugaris lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat),kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah kegaris tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilahgambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pastibakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini*

*adalah berbagai cobaan danmusibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaanyang satu, pasti akan tertimpacobaan lainnya,jika ia terbebas daricobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi"(*HR. Imam Bukhari)[3]

Selain mempermudah proses pembelajaran penggunaan teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam akan berjalan efektif, efisien dan menarik karna adanya pemberdayaan sarana pendidikan yang dipadukan dengan pendekatan teknologi, Muhammad Yaumi dalam bukunya mengatakan bahwa ada lima perubahan yang dialami proses pembelajaran dalam perkembangan teknologi informasi, perubahan tersebut antara lain adalah : perubahan dari pelatihan ke penampilan, perubahan dari ruang kelas keruang maya yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun, perubahan dari kertas ke online atau saluran, perubahan fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja dan perubahan dari waktu siklus ke waktu nyata.[4] Perubahan tersebut telah membawa pengaruh pada pola, metode, dan strategi penyajian pembelajaran.

Perangkat pembelajaran sangat berpengaruh dalam menentukan proses belajar peserta didik pada semua mata pelajaran khususnya mata

[3] Abdul Fattah Abu Ghuddah, *40 Metode Pendidikan dan Pengajaran Rasulullah SAW*, (Bandung : Irsyad Baitus Salam, 2009),131-132.

[4] Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia pendidikan*, Cetakan-I, (Yogyakarta : DIVA Press, 2011),83.

pelajaran pendidikan agama Islam berjalan dengan baik atau tidak. Dari banyaknya manfaat yang ditimbulkan oleh media pendidikan yang memadai salah satunya adalah proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri peserta didik.[5]

Pada umumnya media yang digunakan guru adalah media presentasi yang dilengkapi oleh alat pengontrol yang biasa terdapat pada pengguna multimedia lainnya, multimedia merupakan gabungan antara komputer dan video namun jika secara prinsip multimedia memiliki tiga dasar yaitu suara, gambar dan teks. Menurut hofstetter multimedia adalah penggabungan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak menjadi satu kesatuan menggunakan komputer hingga pengguna multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.[6]

Peran pendidik pada pembelajaran interaktif sangat signifikan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru diharapkan mampu menentukan pendekatan yang sesuai dengan karakter siswa dan

---

[5] Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013),244.

[6] St. Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran Cetakan-II* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009),1.

materi. Kelemahan-kelemahan pendekatan yang digunakan oleh guru cenderung normatif. Muhaimin menegaskan bahwa kurang kreatifnya guru dalam menggali metode yang bisa digunakan,menyebabkan kegiatan pembelajaran cenderung membosankan.[7]Upaya agar kualitas pembelajaran peserta didik meningkat dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sifat lingkungan belajarnya.

Terdapat dua macam cara dalam mengakses informasi pada multimedia yaitu linier dan non linier, adapun contoh multimedia linier adalah program televisi dan film karna presentasi berjalan berurutan sebagai garis lurus, sedangkan contoh dari multimedia non linier adalah presentasi pembelajaran, karna pengguna dapat mengontrol sistem, dapat memilih apa yang akan dipelajari saja dan tidak perlu menunggu seluruh presentasi selesai ditampilkan untuk melihat satu topik yang diinginkan.

Salah satu produk yang dihasilkan oleh multimedia interaktif adalah audio visual, yang merupakan perangkat yang memiliki unsur suara dan

[7] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012),89-90.

unsur gambar dalam satu tampilan, penggunaan audio visual dalam pembelajaran merupakan salah satu terobosan dalam memikat minat siswa sehingga siswa memiliki motivasi dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran pendidikan agama Islam.

Media pembelajaran interaktif berbasis android dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran. Terdapat empat pembahasan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam kurikulum Madrasah ialah Fikih, Al-qur'an Hadits, Aqidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam. pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup nya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan, pembiasaan yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Penggunaan handphone sudah sangat berkembang pesat di semua kalangan, begitupun pada kalangan pelajar hampir semuanya menggunakan handphone. Fenomena ini juga terjadi pada siswa-siswi MA Negeri 1 kota tangerang, berdasa rkan hasil survey yang dilakukan peneliti, dari 40 responden, hanya 2 yang tidak memiliki smartphone

atau tablet dan dari ke 40 tersebut, seluruh siswa yang menggunakan handphone berbasis android.

Mata pelajaran Pendidikan agama Islam kerap dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi peserta didik, karna biasanya mata pelajaran ini hanya disampaikan secara monoton menggunakan buku ajar dan metode ceramah dalam pembelajarannya, oleh sebab itu peserta didik cendrung kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru serta mempengaruhi kurangnya motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan agama Islam, contohnya pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setelah ditelusuri pada sebuah penelitian, Sejarah kebudayaan Islam menghadapi beberapa kendala antara lain materi sejarah kebudayaan Islam lebih terfokus pada aspek kognitifnya dan minim dalam pembentukan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Pendidik juga kurang memberikan motivasi dan menggunakan model pembelajaran yang statis.[8]

Pada kondisi saat ini yang mengharuskan guru dan peserta didik melakukan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran secara daring membuat penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif

[8] Euis Sofi, "Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri",Tanzhim *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan* Volume 01 2016, 50.

berbasis android ini sangat releven. Dilihat dari proses pembelajaran yang kurang begitu akrab dengan proses pembelajaran pada umumnya maka peneliti ingin mengupas lebih jauh tentang penggunaan multimedia interaktif ini yang dipadukan dengan audio visual dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di MAN I Kota Tangerang.

Berdasarkan deskripsi di atas dan untuk meningkatkan prosentase penggunaan media interaktif serta dapat menarik antusiasisme peserta didik serta dapat memudahkan dalam mengakses sumber pengetahuan atau materi ajar, maka peneliti mencoba untuk meneliti sebuah media pembelajaran, yaitu multimedia interaktif berbasis Android dan audio visual. Peneliti berharap penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan audio visual ini dapat menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas serta dapat meningkatkan Motivasi atau minat siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mobile learning ini juga akan membantu para pendidik dalam menyampaikan pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu peneliti membuat penelitian ini dengan judul: “ Penggunaan Multimedia interaktif berbasis android dan audio visual dalam pembelajaran PAI di Masa Pandemi COVID-19 di MAN 1 Kota Tangerang“

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah inti antara lain adalah :

1. Keadaan yang mengharuskan guru dan peserta didik melakukan pembelajaran secara daring
2. Kurangnya keberagaman media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAI
3. Kurangnya kreatifitas atau kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif
4. Belum maksimalnya proses pembelajaran antara guru dan peserta didik secara daring
5. Terdapat beberapa siswa yang kesulitan menggunakan aplikasi zoom meeting dalam melaksanakan pembelajaran

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terfokuskan maka penulis perlu membatasinya, adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran PAI di MA Negeri 1 Kota Tangerang ?
2. Penggunaan multimedia interaktif dan audio visual dalam pembelajaran PAI di masa pandemi COVID-19 di MA Negeri 1 Kota Tangerang ?
3. Faktor penghambat dan pendukung penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan audio visual dalam pembelajaran PAI di MA Negeri I Kota Tangerang ?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan multimedia interaktif dan audio visual di MA Negeri 1 Kota Tangerang ?
2. Bagaimana pembelajaran PAI pada masa pandemi COVID-19 ?
3. Bagaimana faktor penghambat dan pendukung penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan audio visual dalam pembelajaran PAI di masa pandemi COVID-19 di MA Negeri I Kota Tangerang ?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Ingin mengetahui penggunaan multimedia interaktif dan audio visual di MA Negeri I Kota Tangerang.
2. Ingin mengetahui pembelajaran PAI di masa pandemi COVID-19 di MA Negeri I Kota Tangerang
3. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan audio visual dalam pembelajaran PAI di masa pandemi COVID-19 di MA Negeri I Kota Tangerang

b. Kegunaan Penelitian

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh komponen pendidikan diantaranya adalah :

1. Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai pertimbangan, pedoman dan dapat menambah pengetahuan

tentang multimedia sehingga dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran serta dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

2. Peserta didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik sebagai motivasi sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan agama Islam dan juga dapat menambah pengalaman belajar.

3. Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah perbendaharaan dan memperkaya informasi empiric dalam hal pemanfaatan media pembelajaran berbasis android.

F. Tinjauan Pustaka

1. Jurnal yang ditulis oleh Agus Hidayatullah, Suparno dan Maman Faturohman pada tahun 2019 yang diberi judul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siwa"persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini adalah

terletak pada penggunaan media audio visual dalam pembelajaran, dan yang membedakan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan ini adalah penelitian tersebut diatas mencari pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian yang penulis lakukan menjelaskan tentang penggunaan audio visual pada pembelajaran PAI.[9]

2. Tesis yang ditulis oleh Maya Eka Armita Mu'asholi pada tahun 2019 yang diberi judul " Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTsN 3 Banyuwangi ". Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti tulis saat ini adalah sama-sama membahas tentang multimedia interaktif, selain persamaan yang telah disebut diatas, dalam penelitian inipun terdapat perbedaan yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh saudrai Maya Eka menggunakan Metode Penelitian R&D dan hanya berfokus pada satu mata pelajaran saja yaitu fikih, sedangkan pada penelitian kali ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif pada

[9] Agus Hidayatullah, Suparno dan Maman Faturohman, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siwa" . *Edutech and instructional research journal* vol 6, No. 2. 2019

pembelajaran PAI. Pada penelitian yang dilakukan oleh saudari maya eka mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis multimedia interaktif sedangkan pada penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan multimedia interaktif berbasis android.[10]

3. Tesis yang ditulis oleh Siti Aliyah pada tahun 2017 yang diberi judul "Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab di Mts PPMI ASSALAM Surakarta Kelas VIII" Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang ditulis saat ini adalah terletak pada pembahasan Audio Visual, dan perbedaannya adalah jika penelitian tersebut mencari tau seberapa efektifnya penggunaan media audio visual pada pembelajaran Qawaid bahasa arab sedangkan pada penelitian ini menjelaskan tentang penggunaan audio visual pada pembelajaran PAI.[11]
4. Tesis yang ditulis oleh Arda Purnama Putra pada tahun 2015 yang diberi judul " Pengembangan Multimedia Interaktif pada

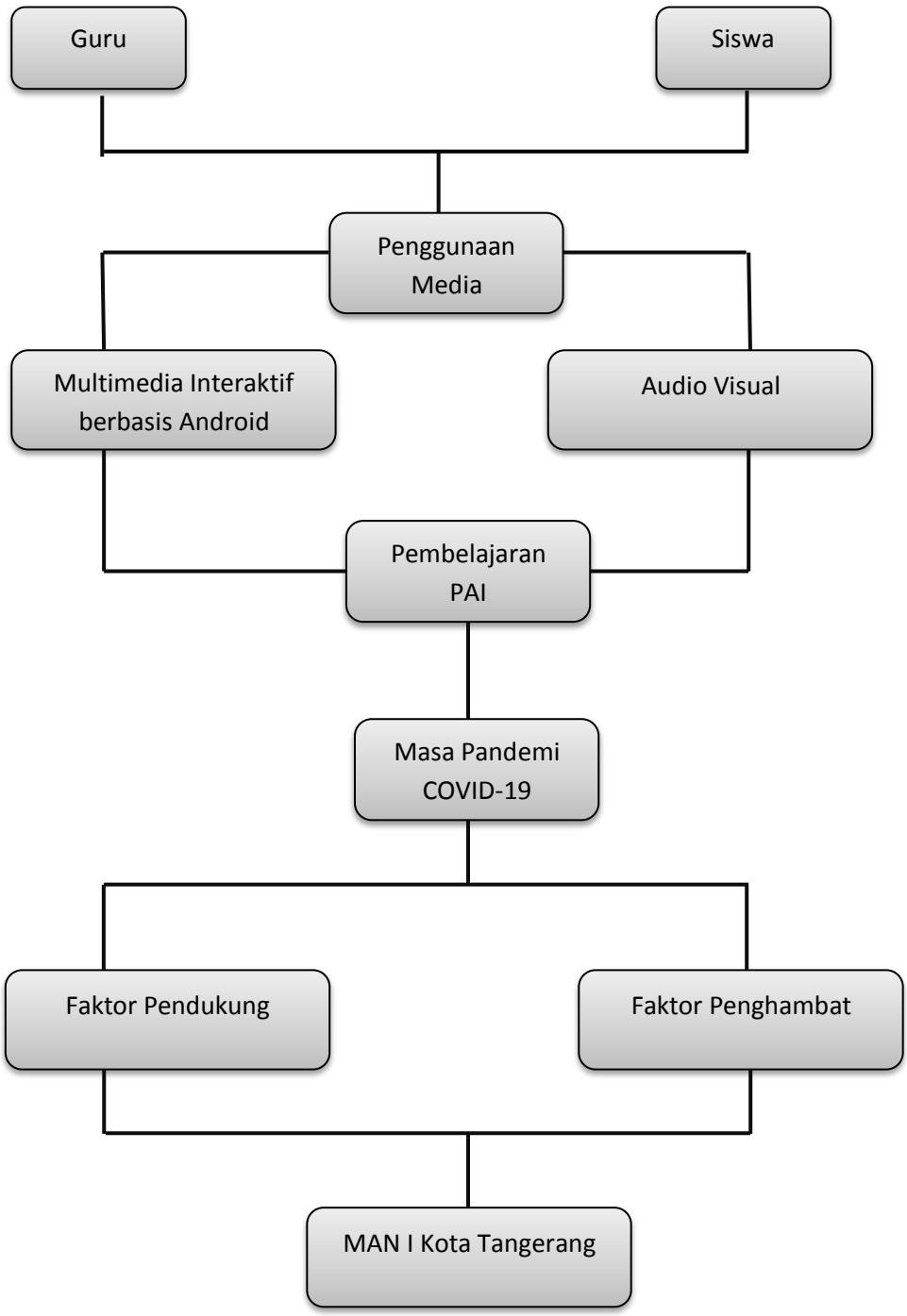
[10] Maya Eka Armita Mu'asholi, *Tesis* : "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII di MTsN 3 Banyuwangi". (Surabaya : UIN Sunan Ampel,2019).

[11] Siti Aliyah, *Tesis* : "Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab di Mts PPMI ASSALAM Surakarta Kelas VIII". (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga, 2017)

Pembelajaran Tematik Kelas V Tema Sejarah Peradaban Indonesia" persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pembahasan multimedia interaktifnya, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitiannya, pada penelitian tersebut membuat pengembangan terhadap multimedia interaktif yang digunakan pada pembelajaran tematik sedangkan pada penelitian ini hanya menjelaskan tentang penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran PAI.[12]

[12] Arda Purnama Putra, *Tesis* : "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema Sejarah Peradaban Indonesia" (Malang : UNM, 2015).

G. Kerangka Berfikir



H. Sistematika Pembahasan

dalam penelitian ini terdapat lima bab pembahasan yang ditulis dan kelima bab ini saling berkaitan, adapun pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menuliskan tentang gambaran secara umum terhadap apa yang akan diteliti sehingga arah penelitiannya dapat diketahui, adapun sub bab pada bab satu ini adalah sebagai berikut :

a. Latar Belakang Masalah

   Dalam sub bab ini peneliti menuliskan tentang gambaran masalah atau peristiwa yang dihadapi dalam lingkungan pendidikan, dan dalam sub bab inipun peneliti memberikan beberapa gagasan, meskipun tidak dijelaskan secara terperinci namun dari sana sudah dapat terlihat apa yang melandasi penelitian dan pengembangan ini.

b. Identifikasi Masalah

   Dalam penelitian, identifikasi masalah sangat penting dilakukan karna dapat menemui sebuah masalah dalam

suatu objek sehingga dapat dilakukan penelitian untuk memperbaikinya.

c. Batasan Masalah

Pada sub bab ini batasan masalah dimaksudkan agar penjelasan yang diuraikan oleh penulis tidak terlalu luas, sehingga penelitian ini dapat dilakukan secara focus dan terarah.

d. Rumusan Masalah

Dalam rumusan masalah terdapat beberapa pertanyaan seputar permasalahan yang harus dijawab menggunakan hasil dari penelitian, pertanyaan tersebut diperoleh berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap objek yang akan diteliti.

e. Tujuan Penelitian

Dalam tujuan penelitian peneliti menuliskan sasaran yang akan dituju pada penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat.

f. Manfaat Penelitian

Pada manfaat penelitian penulis menuliskan manfaat apa saja yang dihasilkan dari penelitian yang telah dilakukan,

sehingga dapat diterapkan oleh setiap komponen pendidikan yang terlibat.

g. Kajian Penelitian yang Releven

Dalam bagian penelitian terdahulu peneliti telah menuliskan beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan atau releven dengan apa yang akan penulis teliti.

BAB II : KAJIAN TEORITIS

Dalam bab ini peneliti menuliskan teori-teori yang berkaitan dengan fokus penelitian, sehingga dapat menjadi gambaran secara terperinci tentang apa yang menjadi fokus pada penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Pada sub bab jenis penelitian penulis menggambarkan tentang pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini, serta beberapa alasan kenapa jenis penelitian tersebut dipilih untuk penelitian ini.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Bagian ini paparan tentang objek penelitian, termasuk lokasi penelitian yang dilakukan serta alasan pemilihan objek dan lokasi tersebut.

c. Instrumen Penelitian

Pada bagian ini dikemukakan instrumen atau alat pengumpul data yang digunakan unutk mengukur variable yang diteliti. Dengan cara ini dapat dilihat apakah instrumen yang digunakan sesuai dengan variable yang diukur, paling tidak ditinjau dari segi isinya.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian tentang penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan audio visual serta pembahasan tentang analisis penggunaan media tersebut.

BAB V : PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisikan kesimpulan, Implikasi serta saran-saran, guna untuk menindak lanjuti hasil dari penelitian tersebut.