

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Teni Nurrita (2018), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Menurut Ruqiah Ganda Putri Panjatan, dkk (2020), multimedia interaktif berperan dalam meningkatkan pemahaman dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, multimedia interaktif berbasis *game* edukasi juga valid digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan Arifnur (2021) membuat penelitian tentang tata cara pengurusan jenazah putra dan di *upload* di *website* namun *website* tersebut sudah tidak dapat diakses. Saran dari penelitian tersebut diharapkan adanya tata cara pengurusan jenazah berbasis *mobile*.

Sebelum adanya aplikasi rukti jenazah informasi didapat dengan mendapatkan dari buku, jurnal maupun *e-book*. Untuk buku ataupun jurnal mempunyai kelebihan ketika mencari informasi dengan pengalaman membaca yang tradisional dan nyata dan untuk *e-book* menyediakan akses cepat dalam pencarian teks.

Adapun kekurangan pembelajaran menggunakan buku yaitu keterbatasan dalam jumlah cetak, sulit untuk diperbaharui dan buku fisik tidak selalu bisa diakses oleh semua dikarenakan beberapa faktor yaitu seperti biaya. *E-book* pun jika pengguna tidak bisa mengakses versi terbaru mereka dapat terlewatkan informasi sehingga masih ada beberapa masyarakat salah mengenai tata cara pengurusan jenazah, sehingga tidak sedikit orang yang masih kurang memahami mengenai tata cara pengurusan jenazah yang baik dan benar serta mengikuti petunjuk Rasulullah SAW.

Dengan menggunakan objek 2D akan memberikan hal yang berbeda dalam hal visual saat mempelajari cara merawat jenazah karena dengan adanya objek 2D dapat menarik perhatian.

Berdasarkan dari hal tersebut maka akan dibuat aplikasi edukasi interaktif rukti jenazah khusus putri yang meliputi proses memandikan dan mengkafani, serta terdapat macam-macam perlengkapan yang dibutuhkan pada saat proses tersebut berbasis *mobile Android*. Diharapkan dengan adanya aplikasi edukasi interaktif rukti jenazah dapat membantu dan mempermudah petugas jenazah dan masyarakat dalam melakukan perawatan jenazah dengan tata cara yang benar.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah pertanyaan yang akan dijawab atau dicari jawabannya melalui penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan yaitu:

- a. Bagaimana membuat media edukasi interaktif rukti jenazah 2D berbasis *Android* menggunakan *software Construct 2* ?
- b. Apakah dengan adanya informasi dari media interaktif tersebut dapat bermanfaat bagi pengurusan jenazah dan masyarakat?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka didapatkan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi dibuat dengan menggunakan *software Construct 2*.
- b. Aplikasi dibuat berbasis *Android*.
- c. Media Edukasi interaktif meliputi cara memandikan dan mengkafani
- d. Dalam aplikasi juga terdapat macam-macam perlengkapan yang digunakan untuk memandikan dan mengkafani jenazah putri.
- e. Model jenazah yang dibuat aurat yang terlihat hanya bagian kepala dan kaki.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan aplikasi rukti jenazah ini adalah sebagai berikut:

- a. Membantu petugas atau masyarakat dalam mengetahui tata cara yang benar dalam mengurus jenazah putri.
- b. Mempermudah untuk mengerti dan memahami tata cara rukti jenazah dalam bentuk objek 2D.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah dan tujuan di atas, manfaat penelitian ini adalah membantu dan mempermudah petugas jenazah ataupun masyarakat untuk memahami tata cara perawatan jenazah putri dalam bentuk visual yang di aplikasikan pada *Android*.