

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kunci untuk kemajuan dan perkembangan umat manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan juga berbagai aspek kehidupan dikembangkan lewat proses belajar dan pembelajaran. Dalam tahap belajar dan pembelajaran ada banyak masalah yang perlu di perbaiki supaya tercipta kondisi belajar yang nyaman, efektif dan efisien. Diharapkan guru dapat memanfaatkan media atau alat bantu pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian di SD N Magersari diperoleh fakta kurangnya minat belajar siswa, karena media yang di gunakan guru dalam mengajar materi pelajaran terkesan monoton dan kurang interaktif seperti pemakaian buku tulis yang hanya mempunyai 2 unsur yaitu teks dan gambar, berbeda halnya jika memakai aplikasi multimedia interaktif yang mempunyai 4 unsur yaitu gambar, animasi, teks dan suara sehingga informasi yang disajikan pun lebih banyak daripada menggunakan buku.

Penggunaan aplikasi multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru di sekolah SD N Magersari untuk meningkatkan minat belajar siswa dan kualitas pembelajaran. Dalam penerapannya akan lebih baik jika aplikasi ini menggunakan gambar, animasi, teks dan suara sehingga terlihat

menarik untuk digunakan oleh para siswa . Diharapkan dengan adanya aplikasi ini para siswa lebih tertarik untuk menggunakan dan mempelajari aksara jawa.

Dari permasalahan yang telah di uraikan penulis di atas maka skripsi ini mengambil judul “Aplikasi multimedia kawruh basa jawa sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas iii sd negeri magersari”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat di ambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat aplikasi multimedia interaktif yang mudah di pahami sehingga meningkatkan minat belajar siswa serta membantu guru dalam mengajar di SD N Magersari?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar skripsi ini lebih tepat sasaran yang di tuju, maka di berikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi, yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran yang akan di rancang oleh penulis untuk kelas tiga (III) Sekolah Dasar, walaupun bisa di gunakan secara umum.
2. Aplikasi Media pembelajaran ini berisi materi hanya tentang aksara jawa.
3. Aplikasi media pembelajaran ini di rancang menggunakan software adobe flash cs6 dan coreldraw X7.
4. Aplikasi ini tidak menggunakan database

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin di capai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Pembuatan aplikasi media pembelajaran yang bisa di jadikan alternatif media dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru di SD Negeri Magersari.
2. Menerapkan teori yang telah di peroleh pada saat kuliah, terutama dalam bidang multimedia.
3. Untuk memenuhi syarat kelulusan SI teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dapat di peroleh baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1 Bagi penulis**

1. Manfaat peneletian ini bagi penulis adalah mengenal lebih jelas tentang aksara jawa.
2. Manfaat peneletian ini bagi penulis adalah memperdalam ilmu multimedia dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif.

##### **1.5.2 Bagi Pelajar**

1. Manfaat peneletian ini bagi pelajar adalah dapat belajar dengan metode yang interaktif sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar karena materi

yang ditampilkan bukan hanya teks saja melainkan disajikan dalam bentuk animasi dan suara.

2. Manfaat penelitian ini bagi pelajar adalah materi akan lebih mudah di pahami.

### **1.5.3 Bagi Pengajar**

1. Manfaat penelitian ini bagi pengajar adalah memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi.
2. Manfaat penelitian ini bagi pengajar adalah memungkinkan pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif di lingkungan pendidikan.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang di gunakan pada pembuatan skripsi ini menggunakan metode :

1. Metode Kepustakaan

Metode ini di maksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

2. Studi Literatur

Metode ini di gunakan dalam pengambilan data dengan menggunakan literatur seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet untuk mencari informasi guna mengumpulkan data.

### 3. Metode Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara langsung mengamati objek yang akan di teliti yang meliputi pengamatan terhadap masalah yang ada.

#### 1.6.2 Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini, dilakukan analisis dan perancangan untuk menentukan aplikasi apa yang akan dibuat serta animasi yang akan dipakai dalam aplikasi.

#### 1.6.3 Implementasi Sistem

Membuat program menggunakan software adobe flash.

#### 1.6.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem didasarkan pada cara kerja sistem. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini di susun secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing bab akan di uraikan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan di uraikan mengenai pengenalan topik secara umum dan sistem perangkat lunak di gunakan.

## **BAB III ANALIS PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan di bahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, dan perancangan aplikasi.

## **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini di uraikan hasil-hasil dari tahap analisis, desain serta hasil testing dan implementasinya.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan di uraikan tentang kesimpulan dan saran.

