

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aksara Kaganga Rejang merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Upaya pelestarian aksara Kaganga Rejang ini telah diupayakan oleh pemerintah daerah kabupaten Rejang Lebong. Salah satu upayanya adalah memasukkan ke dalam kurikulum pendidikan, khususnya untuk semua sekolah dasar di kabupaten Rejang Lebong.

Di dunia pendidikan banyak dijumpai suatu metode pembelajaran yang menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Karena beraneka ragamnya media pembelajaran tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Pemilihan media yang akan digunakan sangat berkaitan dengan metode mengajar yang akan digunakan. Kolaborasi yang baik antara metode mengajar dan media pembelajaran akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pengajaran visual diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau yang diberikan, pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa sehingga siswa tidak bosan dan tidak bersikap pasif. Media pembelajaran aksara Kaganga Rejang yang

selama ini digunakan di SD Negeri 02 Centre Curup memang sudah menggunakan teknologi komputer. Namun metode pembelajarannya masih sederhana dan kurang menarik. Karena hanya menampilkan pembelajaran huruf Kaganga Rejang dengan aplikasi Microsoft Word serta Microsoft Power Point yang dibuat oleh guru bidang studi.

Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media yang cocok bagi anak-anak dalam mempelajari aksara Kaganga Rejang. Karena kecenderungan anak jaman sekarang yang aktif dan hobi melihat kartun dan animasi. Ini merupakan solusi jitu sehingga anak-anak lebih bisa menangkap pelajaran yang diberikan melalui media pembelajaran ini. Media pembelajaran ini di buat secara menarik yang memuat materi secara tekstual, audio dan visual.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian sebelumnya, maka diambil permasalahan yaitu bagaimanakah merancang aplikasi media pembelajaran aksara Kaganga Rejang untuk sekolah dasar di SD Negeri 02 Centre Curup berbasis multimedia agar bisa mendorong motivasi belajar siswa dengan metode belajar yang menarik, dan mudah dipahami.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan untuk siswa kelas 1 SD Negeri 02 Centre Curup.
2. Aplikasi media pembelajaran ini memuat beberapa konten utama, yaitu :
 - a. Menu sejarah huruf Kaganga Rejang yang berisi tentang penjelasan secara umum dari aksara Kaganga Rejang. Konten ini dibuat dengan menerapkan konsep animasi, suara, dan teks.
 - b. Menu pengenalan huruf Kaganga Rejang memuat pengenalan bentuk huruf Kaganga Rejang dan cara pelafalannya. Menu pengenalan huruf ini dibuat dengan menerapkan konsep animasi dan suara.
 - c. Menu cara menulis huruf Kaganga Rejang memuat bagaimana langkah-langkah menulis huruf Kaganga Rejang dengan benar. Konten ini dibuat dengan menerapkan konsep animasi.
 - d. Menu cara merangkai huruf Kaganga memuat bagaimana langkah-langkah merangkai huruf Kaganga dengan benar untuk dijadikan sebuah kata. Konten ini dibuat dengan menerapkan konsep animasi, suara, dan teks.
 - e. Menu permainan berisikan soal-soal latihan mengenai aksara Kaganga Rejang yang dikemas dengan cara permainan yang bertujuan sebagai evaluasi belajar siswa.
3. Aplikasi ini dibuat dengan software utama Adobe Flash CS5, dan software pendukung lain yaitu Adobe Illustrator CS5, Adobe Photosop CS5, dan Adobe Audition 3.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan dalam kegiatan penelitian merupakan hal yang dapat menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada guru bidang studi aksara Kaganga dalam penyampaian bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan aplikasi berbasis multimedia.
2. Memberikan dorongan motivasi belajar kepada siswa dan memberi rangsangan kegiatan belajar kepada siswa supaya tidak pasif, tidak bosan, sehingga bisa mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi pada pelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Pentingnya dilakukan penelitian ini sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Peneliti

Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer (S1) di STMIK Amikom Yogyakarta. Serta sebagai pengalaman bagaimana membuat aplikasi pembelajaran berbasis multimedia.

1.5.2 Bagi SD Negeri 02 Centre Curup

Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah beserta dewan guru untuk dijadikan referensi belajar menggunakan aplikasi berbasis multimedia khususnya mata pelajaran aksara Kaganga Rejang.

1.5.3 Bagi Pengembang

Memberikan informasi yang berguna bagi pihak yang akan meneliti lebih lanjut mengenai aplikasi ini. Sehingga aplikasi ini bisa di sempurnakan lagi kedepannya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Yaitu mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang terkait dalam pembuatan media pembelajaran aksara Kaganga Rejang di SD Negeri 02 Centre Curup.

b. Observasi

Dengan adanya surat pengantar dari pihak kampus, maka langsung dilakukan pengamatan langsung ke objek yang ditujui yaitu SD Negeri 02 Centre Curup mengenai proses belajar mengajar mata pelajaran aksara Kaganga Rejang.

c. Kuesioner

Metode ini nantinya digunakan untuk mengetahui keberhasilan dari aplikasi dan juga keberhasilan penelitian. Kuesioner dibagikan kepada user atau dalam hal ini adalah guru bidang studi muatan lokal aksara kaganga rejang.

d. Studi Literatur

Metode studi literatur diperlukan untuk untuk mendapatkan dasar-dasar referensi yang kuat bagi peneliti, yaitu dengan mengumpulkan dan membaca buku maupun browsing di internet yang berhubungan dengan pemberian judul berdasarkan permasalahan yang ada.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 bab dengan beberapa sub bab. Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, pembatasan dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan terakhir sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan software apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan media pembelajaran aksara Kaganga Rejang.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan analisis dan rancangan sistem yang akan diimplementasikan pada bab selanjutnya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan berisi saran-saran yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**