

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pendidikan dalam proses belajar mengajar. Dewasa ini bidang pengajaran secara umum sedikit banyaknya terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu dan teknologi.

Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya pembaharuan itu menyentuh bukan hanya sarana fisik/fasilitas pendidikan, tetapi juga sarana nonfisik seperti pengembangan kualitas tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja inovatif, serta sikap yang positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembannya.

Jaman modern yang semakin meninggalkan keragaman budaya tradisional, sehingga perlu adanya upaya pelestarian, salah satunya adalah tembang Macapat pada mata pelajaran Basa Jawa. Dengan mengajarkan kesenian tradisional di lingkungan sekolah tentu sangat efektif guna meningkatkan pengetahuan tentang seni tradisional ini.

SMA N 1 Kretek sebagai salah satu tempat pendidikan, yang bertugas yaitu salah satunya mengajarkan tentang kesenian tradisional. Menurut guru Basa Jawa di SMA N 1 Kretek, metode pembelajaran yang diterapkan cenderung

membosankan, sehingga diperlukan suatu sistem pembelajaran berbasis multimedia yang mengacu pada teknologi informasi (Muthiatun, wawancara, 26 September 2013).

Salah satu software yang dapat membuat media pembelajaran ini adalah Adobe Flash CS5. Adobe Flash CS5 merupakan software (perangkat lunak) yang tidak hanya mampu menciptakan animasi yang menarik, tapi juga lebih interaktif, sehingga wajarlah bila Adobe Flash CS5 dapat menjadi salah satu solusi yang layak diperhitungkan.

Dengan memanfaatkan tampilan multimedia yang dirasa dapat memberi kemudahan dalam menyampaikan informasi maka multimedia dapat digunakan dalam dunia pendidikan dalam bentuk media pembelajaran multimedia. Media pembelajaran seperti ini memungkinkan para siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil pemikiran dan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: "Bagaimana merancang media pembelajaran tentang Jawa Macapat yang mudah dimengerti siswa dengan menggunakan Adobe Flash CS5?"

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari perumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah yaitu :

1. Pembahasan hanya berfokus pada pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan Adobe Flash CS5.
2. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan pada SMA N 1 Kretek.
3. Dalam pembelajaran ini hanya khusus tentang tembang Jawa Macapat, seperti pengenalan macam-macam jenisnya, aturan-aturan lagu/tembang, dan contoh audio dari Macapat tersebut.
4. Software yang digunakan meliputi: Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop, dan FL Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan dibangunnya media pembelajaran ini, penulis memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran pengenalan tembang Jawa Macapat untuk SMA N 1 Kretek berbasis flash.
2. Memberikan pembaruan media belajar untuk SMA N 1 Kretek.
3. Memberikan kemudahan guru dalam menjelaskan materi tembang Jawa Macapat kepada siswa.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar tembang Jawa Macapat.

- b. Diharapkan siswa mampu memahami materi ini lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dibandingkan dengan media pembelajaran lain.

2. Bagi Guru

- a. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi tentang tembang Jawa Macapat.
- b. Guru mendapatkan pembaruan media belajar.

3. Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata yang berkualitas, untuk membantu dan mendukung kemampuan dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b. Dapat dijadikan sebagai portofolio.

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat, sebagai usaha dalam memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya sebuah metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Maka dari itu penulis mengembangkan beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Metode Pengambilan Data

a. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap masalah yang akan diteliti dan mengumpulkan data di lapangan yang dibutuhkan.

b. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan masalah yang akan diselesaikan. Metode ini dilakukan dengan cara mewancarai Guru Basa Jawa SMA N 1 Kretek.

c. Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku dan arsip yang sudah ada atau mencari referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Metode Analisis Sistem

Untuk mengidentifikasi masalah maka diperlukan sebuah analisis sistem, dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah analisis SWOT. Analisis SWOT yaitu analisis yang digunakan untuk mengetahui kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*). Dengan menerapkan analisis ini maka dalam penerapannya akan dapat memaksimalkan kekuatan dan mendapatkan peluang serta meminimalisasi kelemahan serta mencegah ancaman.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi kedalam 5 bab dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran ini.

Bab III : Analisis dan Perancangan

Bab ini akan menguraikan tentang pemetaan masalah dan analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif dan kuantitatif.

Bab V : Penutup

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun untuk mendapatkan kesempurnaan dimasa yang akan datang.