

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu bahasa daerah di Indonesia adalah Bahasa Jawa. Belajar bahasa Jawa perlu dilakukan agar keberadaan bahasa Jawa tetap terjaga kelestariannya. Bahasa Jawa memiliki tata krama, dan sopan santun yang dapat dipelajari, dilestarikan dan dikembangkan menjadi sebuah nilai positif yang dapat membawa dampak baik dalam kehidupan sosial. Bagi siswa, materi pokok bahasan aksara Jawa ini sangat sulit untuk dipelajari karena mereka kurang terbiasa membaca dan menulis dalam bentuk aksara Jawa. Siswa dituntut mampu menguasai materi sesuai kompetensi dasar yaitu membaca dan menulis aksara Jawa dengan baik dan benar di mata pelajaran bahasa Jawa.

Dimasa pandemi seperti sekarang, kegiatan pembelajaran dari rumah atau jarak jauh bukanlah suatu hal yang mudah bagi guru untuk dilakukan. Banyak faktor yang mengakibatkan sulit untuk dilakukan di antaranya keterbatasan kemampuan guru dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana yang dimiliki guru dan siswa serta kondisi lingkungan yang kurang mendukung. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif aksara Jawa untuk siswa sekolah dasar khususnya kelas 5 lima agar nantinya bisa membantu para guru untuk lebih mudah melakukan proses mengajar dan siswa dapat belajar mandiri dirumah.

Metode pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Dewasa ini perkembangan Teknologi dan Ceramah dan Informasi

berjalan begitu pesat khususnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang telah banyak memberikan sumbangan memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar [1]. Multimedia interaktif sebagai subjek/topik menarik teknologi pendidikan. Namun, desain dan pengembangan program.

Multimedia interaktif adalah hal yang kompleks yang melibatkan tim ahli, termasuk penyedia konten, pengembang multimedia, desainer grafis, dan, perancang pembelajaran / pembelajaran. Sebagian teknologi informasi yang banyak dibuat dalam dunia pendidikan yaitu multimedia interaktif. Media interaktif sendiri merupakan bagian dari produk layanan digital yang mengacu pada sistem komputer yang saling terintegrasi dan dapat merespon masukan dari pengguna yang menampilkan kombinasi konten seperti teks, gambar, audio, video, dan juga permainan atau kuis, selanjutnya divisualisasikan dan ditampilkan secara bersamaan dalam satu media dengan menggunakan sistem komputer [2].

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selain mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia [3]. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tentunya akan lebih menarik perhatian para peserta didik agar para peserta didik lebih berfokus, karena di dalam media pembelajaran ini terdapat warna yang menarik, latihan soal dan juga

game yang menarik yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar yang efektif dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut penulis membuat media pembelajaran pada materi bahasa Jawa dengan tema aksara Jawa yang dibuat untuk membantu para siswa dalam belajar aksara Jawa dan juga memudahkan para peserta didik dalam proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan yaitu Bagaimana membuat media pembelajaran bahasa Jawa tema aksara Jawa untuk siswa SDN Candibaru II ?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan media pembelajaran ini mempunyai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian yang dibahas dalam penelitian ini yaitu aksara Jawa
 - a. Pembuatan media pembelajaran ini penulis menggunakan software Adobe Animate CC 2019
2. Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran
3. Media Pembelajaran bahasa Jawa berbasis multimedia dibuat untuk siswa Sekolah Dasar (SD).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang dapat dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat Media pembelajaran bahasa Jawa tema aksara Jawa untuk siswa SDN Candibaru II
2. Memberikan alternatif dalam mempelajari aksara Jawa selain menggunakan buku paket

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Bagi user

1. Membantu guru dalam pembelajaran menggunakan aplikasi media pembelajaran agar memudahkan pengajar dalam penyampaian materi.
2. Sebagai sarana untuk pembelajaran siswa dalam mempelajari materi pengenalan komputer, agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan dengan mudah dan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

1.5.2 Bagi pembaca

1. Sebagai bahan pengembangan karya ilmiah selanjutnya bagi para mahasiswa dan peneliti pada bidang multimedia interaktif.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi penulis dan segenap aktivitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya yang berhubungan dengan media interaktif.

1.5.3 Bagi siswa

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran bahasa Jawa menggunakan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar bahasa Jawa

1.5.4 Bagi guru

Sebagai media alternatif untuk belajar mengenalkan mata pelajaran bahasa Jawa menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.

1.6 Metode penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode, yaitu:

1.6.1 Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa metode penelitian adalah cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian [4]. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknik observasi/pengamatan

Mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Tahap observasi yaitu tahap pengumpulan data-data dari pengamatan objek di dalam kelas, mulai dari keadaan kelas, properti yang digunakan guru dalam mengajar, antusiasme para siswa, dan hingga proses ketika guru menjelaskan materi [5].

2. Teknik dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

3. Teknik Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu [6].

Tahap wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dari SD Negeri Candibaru II ,Gunungkidul, Yogyakarta. Yaitu Ibu Suratimah, S.Pd, pada hari Seperti yang dijelaskan pada latar belakang Rabu, tanggal 08 April 2020. Wawancara dilakukan untuk mencari tahu kondisi, media yang digunakan saat ini, dan harapan dari pihak guru di Sekolah Dasar.

Dari hasil wawancara tersebut, dapat dihasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media lama berupa buku.

2. Media yang digunakan masih menggunakan alat peraga seperti gambar yang dibuat sendiri oleh guru.
3. Guru membutuhkan waktu dalam membuat alat peraga, dan setiap papan tulis penuh, harus dihapus untuk materi selanjutnya.
4. Penjelasan yang disampaikan masih menggunakan kemampuan guru dalam mengajar dan menjelaskan maksud materi.
5. Pihak sekolah berharap media baru mampu memberikan gambaran dari materi yang disampaikan.

4. **Teknik Studi Pustaka**

Studi Pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelitian terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran serta menentukan solusinya [7].

Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini juga dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya di lapangan. Data sekunder melalui metode ini diperoleh dengan browsing di internet, membaca berbagai literatur, hasil kajian dari peneliti terdahulu, catatan

perkuliahan, serta sumber-sumber lain yang relevan. Tahap pengumpulan data melalui studi pustaka ini, yaitu mengumpulkan materi tentang Aksara Jawa dari berbagai sumber buku, mencari referensi dan dasar-dasar teori untuk pembuatan media pembelajaran interaktif dari berbagai buku maupun jurnal skripsi.

1.6.2 Konsep/pengonsepan (Concept)

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengonsepan antara lain untuk:

- a. Menentukan tujuan dan manfaat aplikasi media pembelajaran metodologi manajemen proyek.
- b. Menentukan siapa saja pengguna aplikasi media pembelajaran metodologi manajemen proyek
- c. Mendeskripsikan konsep aplikasi Media Pembelajaran Interaktif yang akan dibangun.

1.6.3 Metode perancangan (Design)

Dalam perancangan media pembelajaran ini akan menggambarkan tentang rancangan yang akan dibangun sehingga menjadi lebih terarah dan jelas. Selain itu, kerangka acuan yang terkait dengan perancangan atau desain pembelajaran juga turut menyemarakkan perkembangan teknologi pembelajaran yang selanjutnya digunakan juga sebagai acuan dalam

penyusunan bingkai kerja dalam mengembangkan pembelajaran berdasarkan komputer [8]. Perancangan yang akan dibuat meliputi perancangan ide atau konsep, desain interface, gaya dan pengumpulan materi atau bahan untuk program.

1.6.4 Material Collecting/ pengumpulan bahan

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly.

1.6.5 Assembly/pembuatan

Tahap assembly adalah tahap pembuatan keseluruhan bahan multimedia [9]. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti storyboard, isi atau konten, struktur navigasi, interface dan hyperlink. Pada tahapan ini, pembuatan aplikasi menggunakan *Software* Adobe animate CC 2019, untuk desain menggunakan *Software* CorelDraw.

1.6.6 Testing/pengujian

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan penggunaan akhir akan dilakukan.