

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer sudah tidak dapat dihindari lagi perkembangannya, bahkan berjalannya waktu manusia sudah tidak asing lagi dengan teknologi modern ini. Semua media informasi tidak jauh dari kata komputerisasi. Dalam bidang pembelajaran, di era modern ini banyak media yang menggunakan teknologi komputer untuk menyampaikan informasi. Berkembangnya teknologi ini digunakan manusia untuk mempermudah informasi dan komunikasi, begitu juga dalam bidang pembelajaran. Di jaman dahulu masih menggunakan buku – buku sebagai media belajar, dan sekarang berkembangnya teknologi manusia menciptakan media – media canggih yang bisa membantu dalam penyampaian pelajaran.

Bahasa daerah adalah warisan budaya dari nenek moyang. Untuk era modern ini, siswa banyak yang mulai mengabaikan mata pelajaran ini dikarenakan merasa kuno mempelajari bahasa daerah. Di Lampung sendiri terdapat mata pelajaran Bahasa Lampung sebagai muatan lokal di sekolah. Mengingat betapa pentingnya siswa dalam belajar agar mampu menyerap semua mata pelajaran dengan baik, maka perlu ada alternatif yang mendukung cara belajar siswa agar mampu

menarik daya belajar siswa. Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana multimedia untuk menyampaikan informasi. Informasi yang akan disampaikan dapat menjadi lebih menarik melalui multimedia pembelajaran. Kemampuan multimedia untuk menyampaikan informasi tidak hanya terbatas pada gambar dan teks saja, melainkan dapat menawarkan nilai lebih seperti animasi, suara dan video.

Di SDIT Insan Kamil sendiri masih menggunakan materi berupa buku – buku yang diterbitkan secara fisik, karena itu berdasarkan tulisan diatas, penulis bermaksud membuat suatu media pembelajaran untuk membuat siswa semangat belajar dengan media baru yang tentu lebih menarik dari buku karena adanya unsur multimedia tersebut.

Perancangan media pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung yang mengambil studi kasus di SDIT Insan Kamil untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran untuk siswa dengan teknologi media pembelajaran berbasis multimedia. Salah satu perangkat lunak atau *software* yang dapat membuat program komputer tersebut adalah Adobe Flash dan *software* pendukungnya Adobe Photoshop.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dilihat beberapa masalah yang dapat dirumuskan, sehingga diperlukan adanya pengadaan suatu media pembelajaran yang interaktif agar memudahkan proses belajar mengajar baik bagi

guru maupun siswa-siswi. Ditinjau dari segi penyampaian materi pembelajaran, informasi yang disampaikan dan kualitas informasi yang dihasilkan maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung.

1.3 Batasan Masalah

Terbatasnya waktu dan agar penelitian ini dapat lebih terperinci, maka peneliti memberikan batasan- batasan pada masalah yang berkaitan dalam pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung Menggunakan Adobe Flash di SDIT Insan Kamil Bandar Jaya yaitu :

1. Objek penelitian yang dilakukan di SDIT Insan Kamil Bandar Jaya.
2. Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung mengenai berapa macam jenis bahasa lampung, penggunaan bahasa, pembagian bahasa, pengenalan aksara induk huruf dan anak huruf .
3. Media pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung siswa SDIT Insan Kamil Bandar Jaya berupa *software* yang bisa digunakan siswa SDIT Insan Kamil sebagai media interaktif.
4. Digunakan untuk membantu materi pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung SDIT Insan Kamil.
5. Perancangan Aplikasi menggunakan Adobe Flash CS 3.
6. Penelitian sampai tahap implementasi untuk mendapatkan *software* yang nantinya bisa dipakai oleh SDIT Insan Kamil.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah :

1. Sebagai Syarat Kelulusan Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung untuk SDIT Insan Kamil berbasis multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Tercapainya tujuan penelitian akan menghasilkan manfaat bagi obyek dan peneliti. Manfaat yang akan didapat antara lain.

1. Bagi Obyek
 - a. Penyampaian pelajaran menjadi menarik untuk siswa.
 - b. Lebih *go green* karena penghematan penggunaan kertas.

2. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dalam pembuatan sistem informasi yang terkomputerisasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiono (2009 : 297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sistem tertentu, dan menguji

keefektifan sistem tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu sistem baru atau menyempurnakan sistem yang telah ada. Siklus R&D tersusun dalam beberapa langkah penelitian sebagai berikut.

1.6.1 Tahap Analisis

1. Survei Lapangan

Mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan skripsi ini.

2. Studi Pustaka

Melakukan tinjauan terhadap buku, jurnal, dan referensi yang didapat saat kuliah atau dari internet.

3. Wawancara

Melakukan pengumpulan informasi dengan cara mengadakan wawancara langsung Kepala Sekolah SDIT Insan Kamil Bandar Jaya.

1.6.2 Tahap Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan model sistem, perancangan basis data, perancangan arsitektural, perancangan antarmuka, dan perancangan prosedur.

1.6.3 Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, *tools* pengembangan digunakan untuk mengimplementasikan aplikasi. *Tools* pengembangan berupa hasil tahap analisis perangkat keras dan lunak. Implementasi basis data, dan implementasi antarmuka.

1.6.4 Tahap Pengujian

1. Pengujian Sistem

Pengujian adalah bagian elemen dari jaminan kualitas dan merepresentasikan spesifikasi, desain dan pengkodean. Dalam melakukan uji coba ada dua masalah penting yang akan dibahas, yaitu teknik uji coba perangkat lunak dan strategi uji coba perangkat lunak.

2. Verifikasi dan Validasi Sistem

Verifikasi dan Validasi Sistem bertujuan untuk menguji kelayakan dan rasional sistem yang berhubungan dengan penelitian. Langkah ini dilakukan dengan menggunakan format uji sistem.

3. Revisi dan Review Sistem

Setelah verifikasi dan validasi, maka akan dilakukan revisi dan review yang dimaksudkan agar sistem sudah memiliki kelayakan dan fungsionalitas yang baik untuk menjadi sebuah media pembelajaran. Tahap ini akan melihat kembali sistem yang dihasilkan dilihat dari kelayakan media pembelajaran serta kekurangan, kelebihan, kendala dan rekomendasi.

4. Implementasi Sistem

Uji coba sistem dilakukan terbatas. Uji coba akan dilakukan pada siswa SDIT Insan Kamil kelas I - VI.

5. Analisis Hasil

Hasil dari tahap implementasi sistem akan dianalisis dan kemudian akan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan sistem dapat meliputi aktivitas - aktivitas berikut :

- a. Koreksi kesalahan
- b. Adaptasi
- c. Peningkatan
- d. Perekayaan kembali (pressman, 2005)

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini secara keseluruhan terdiri dari 5 BAB meliputi.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan peneliti, manfaat peneliti, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang mendukung tentang judul penelitian dan *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Analisis terhadap masalah yang sedang diteliti diuraikan pada bab ini. Selain menganalisa masalah, bab ini juga menguraikan tentang deskripsi obyek penelitian. Secara garis besar, bab ini membahas tentang tinjauan umum, analisis, dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Penjelasan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan diuraikan pada bab ini. Secara khusus bab ini memaparkan aplikasi media pembelajaran yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan penelitian. Bab berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi media pembelajaran.

DAFTAR ISI

LAMPIRAN