

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum dilakukan penelitian pada siswa SMA Kelas X SMA N I Ngluwar, siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan mata pelajaran bahasa Jawa karena dalam mata pelajaran bahasa Jawa media pembelajarannya kurang bervariasi. Selain itu nilai dari beberapa mata pelajaran khususnya bahasa Jawa masih rendah dikarenakan masih ada sebagian guru yang menggunakan metode ceramah dan juga menggunakan metode diskusi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Keadaan tersebut terjadi karena adanya berbagai faktor yang mempengaruhi yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa. Faktor yang berasal dari luar siswa yang cukup besar pengaruhnya adalah faktor metode dan media yang digunakan guru dalam mengajar materi pelajaran bahasa Jawa. Metode yang digunakan guru dalam pelajaran didominasi oleh ceramah dan mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), sehingga terkesan monoton. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru cenderung berpusat pada guru (*the teacher-centered teaching*), siswa hanya menjadi objek pembelajaran sehingga siswa tidak termotivasi untuk aktif mengikuti dan berusaha menguasai materi pelajaran. Padahal, pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang berpusat pada siswa atau pendidikan bagi siswa. Dasar pendidikannya adalah apa yang dialami, diinginkan dan dibutuhkan oleh siswa.

Guru membantu siswa untuk menemukan, mengembangkan dan mencoba mempraktikkan kemampuan-kemampuan yang mereka miliki (*the learners-centered teaching*).

Pembelajaran bahasa Jawa hendaknya dibuat menyenangkan, sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk mempelajari bahasa Jawa. Dalam hal ini, pembelajaran dengan menggunakan multimedia merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru di sekolah, khususnya SMA N I Ngluwar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut selain meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya fasilitas yang lengkap di sekolah, misalnya LCD, *sound system* dan laptop maka guru kreatif dapat memanfaatkan aneka jenis program pembelajaran, dalam hal ini khususnya mata pelajaran bahasa Jawa. Bahkan dengan peralatan ini guru dapat memanfaatkan kemampuan dirinya dalam memfasilitasi siswa agar terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan media yang tepat memberikan peranan dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa. Karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang minat pikiran dan peranan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun demikian, peranan guru masih paling utama, karena tidaklah mungkin teknologi akan menggantikan peranan yang dimainkan oleh guru sepenuhnya. Teknologi bertindak hanya sebagai alat yang digunakan untuk

membantu peran guru dalam memperluas strategi pembelajaran untuk lebih menghasilkan pembelajaran yang lebih berkesan dan bermakna. Dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran tersebut diharapkan dapat menimbulkan daya tarik sekaligus memotivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jawa, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat maksimal baik proses maupun hasil belajarnya.

Oleh karena itu, diperlukan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menjadikan siswa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Jawa khususnya siswa SMA N I Ngluwar dengan alasan rendahnya daya tarik siswa khususnya kelas X terhadap mata pelajaran bahasa Jawa dengan cara menggunakan multimedia untuk pembelajaran bahasa Jawa. Diperlukan adanya penelitian lebih lanjut tentang bagaimana cara memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran disekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk memfokuskan penelitian mengenai Analisis dan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas X di SMA N I Ngluwar dengan alasan rendahnya daya tarik siswa khususnya kelas X terhadap mata pelajaran bahasa Jawa dengan cara menggunakan multimedia sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik selain meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas X di SMA Negeri 1 Ngluwar?
2. Apakah tingkat pemahaman dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan multimedia pembelajaran lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan media konvensional?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah penggunaan fasilitas-fasilitas pembelajaran yang belum digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada masalah analisis dan pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Jawa sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di SMA N 1 Ngluwar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas X di SMA Negeri 1 Ngluwar.
2. Untuk mengetahui tingkat pemahaman dan motivasi belajar siswa yang diajar dengan multimedia pembelajaran lebih tinggi daripada yang diajar dengan media konvensional.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu menambah khasanah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mata pelajaran bahasa Jawa melalui multimedia pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi pada mata pelajaran bahasa Jawa dengan multimedia pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran bahasa Jawa.
- 2) Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.

- 2) Meningkatnya motivasi siswa dalam belajar dan meningkatnya kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Angket

Angket yang disusun meliputi dua jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam penelitian ini. Angket-angket tersebut adalah (1) angket untuk ahli materi, (2) angket untuk siswa. Angket jenis pertama dipergunakan untuk memperoleh data tentang kualitas desain pembelajaran dan diisi oleh seorang yang ahli dalam bidang materi yang dikembangkan. Angket kedua digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi siswa.

2. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk memperoleh data berupa saran-saran dalam pembuatan media oleh ahli materi. Serta untuk memperoleh data berupa kondisi siswa dari guru mata pelajaran bahasa Jawa.

Pedoman wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Jawa serta kepada siswa dalam mata pelajaran bahasa Jawa dengan menggunakan multimedia pembelajaran setelah pelajaran selesai. Selain itu juga kepada ahli materi mengenai kelayakan produk multimedia pembelajaran.

3. Test Hasil Belajar

Test hasil belajar digunakan untuk mendapatkan data mengenai peningkatan hasil belajar siswa selama menggunakan multimedia pembelajaran yang berupa soal ulangan bahasa Jawa pada pokok bahasan aksara Jawa. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, maka dengan membandingkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*.

4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Data yang digunakan oleh peneliti adalah dokumentasi yang berupa foto yang diambil saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Digunakan untuk memberikan gambaran secara kongkret mengenai partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang perancangan media pembelajaran, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.