

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan pesat, sehingga hal ini mengubah pandangan masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi yang lain diantaranya melalui jaringan internet.

Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar (PBM) dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Multimedia telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga mutu pendidikan seiring dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan lain-lain. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi, karena tidak terfokus pada teks dari buku.

Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi untuk kepentingan pembelajaran. *Penggunaan Multimedia di dalam dunia pendidikan sebagai salah satu media pembelajaran* merupakan sebuah terobosan baru yang banyak digunakan saat ini baik oleh sekolah dasar, Sekolah Menengah Pertama maupun Sekolah Menengah Atas. Dalam Penerapannya Multimedia digunakan sebagai alat oleh para pengajar di sekolah-sekolah sebagai media pengganti sistem pembelajaran manual, dan sebagai sarana penunjang yang menarik. Dengan kemasan yang terarah, kehadiran media tersebut sangat membantu

Mata pelajaran bahasa daerah, khususnya Bahasa Jawa, menjadi momok paling menakutkan bagi siswa sekolah dasar di Jawa khususnya. Bahasa Jawa kini sudah jarang digunakan di lingkungan keluarga maupun pergaulan siswa. Bahasa Jawa bagi sebagian besar siswa seolah menjadi asing. Di rumah mereka jarang yang sudah memakainya. Padahal, ini adalah bahasa ibu. Sulit bagi siswa SD untuk memahami makna bahasa dalam buku ajar Bahasa Jawa yang diajarkan guru.

Sulitnya pemahaman terhadap isi buku menyebabkan siswa lebih sulit lagi mengerti substansi pelajaran bahasa ini. Sering kali siswa tidak tahu arti bahasa dari buku yang dibaca. Untuk mengatasinya, guru terpaksa harus menjelaskannya dengan bahasa Indonesia. Dalam pergaulan sehari-hari pun, siswa sudah cukup jarang menggunakan bahasa Jawa yang benar-benar terstruktur seperti dalam pelajaran Bahasa Jawa. Sebagian bahkan tak menggunakan bahasa ini sama sekali, melainkan memakai bahasa Indonesia. Kondisi tersebut membuat pelajaran

Bahasa Jawa seolah-olah menjadi bahasa asing. Untuk itu penulis ingin mengangkat judul

“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN CD PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASISKAN MULTIMEDIA”.

Skripsi Dikemas dengan tampilan yang interaktif sehingga mudah dipahami. Dikemas dalam Bentuk CD, Skripsi ini didalamnya nantinya terdapat pengenalan-pengenalan dasar bahasa jawa untuk siswa sekolah dasar, mulai dari bahasa jawa yang tingkatan Ngoko, Tingkatan Krama Madya Sampai Tingkatan Krama Inggil tetapi dikemas lebih menarik sehingga tidak sulit dipahami dan membosankan

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi multimedia berbentuk CD pembelajaran Bahasa Jawa yang dapat membantu serta mendukung pemahaman seorang siswa Sekolah Dasar dalam memahami pelajaran bahasa jawa.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

- a. Batasan dalam CD Pembelajaran untuk tingkat sekolah dasar ini terbatas pada pengetahuan tentang bahasa jawa yang dasar, seperti

- b. pengenalan benda, bahasa jawa sehari-hari di lingkungan dan tata krama penggunaannya .
- c. Kemudahan dalam penggunaannya sehingga tidak ada fasilitas yang terlalu berlebih-lebihan seperti search engine arti kata dalam bahasa jawa atau sebagainya.
- d. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain :
 - 1. Macromedia Flash CS 3
 - 2. Macromedia Director MX 2004
 - 3. Adobe Photoshop CS 3

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

- 1. Tujuan Penelitian
 - a. Sebagai persyaratan kelulusan Program Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
 - b. Mengembangkan wawasan tentang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan software multimedia.
 - a. Membuat aplikasi multimedia sebagai media belajar yang mudah dan menyenangkan. Sehingga proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi penulis

Menerapkan ilmu yang dipelajari selama mengikuti pendidikan, ke dalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari biasa bermanfaat dan dapat diterapkan di dunia nyata dan kerja.

b. Bagi Masyarakat

Agar dapat dijadikan suatu sistem pembelajaran yang alternatif yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar karena dikemas ke dalam bentuk audiovisual yang menarik.

1.5. Metode pengumpulan data

Agar data yang diperoleh lebih akurat dan juga agar mampu menyajikan informasi tentang CD Pembelajaran Bahasa Jawa ini dengan lengkap maka digunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Metode studi pustaka

Yaitu menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada digunakan sebagai referensi atau bahkan digunakan sebagai bahan perbandingan.

b. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertatap muka secara langsung dengan narasumber yang terkait yaitu Pengajar bahasa Jawa di sekolah dasar.

1.6. Sistem penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, rumusan masalah, batasan masalah, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Pada dasarnya teori ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep dasar multimedia dan system informasi juga tentang konsep-konsep analisis perancangan system. Serta diuraikan tentang sejarah bahasa jawa, perkembangan bahasa jawa dan peran bahasa jawa di dunia pendidikan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada dasarnya teori ini diuraikan analisis system perancangan antarmuka serta perancangan proses

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini, akan menjelaskan tahap-tahap implementasi sistem yakni pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak memproduksi sistem, pengetesan sistem, konvergensi sistem serta pemeliharaan sistem.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini penyusun memberikan kesimpulan dari skripsi yang amat sangat bermanfaat bagi pihak lain serta saran-saran untuk pengembangan.

