

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam pembelajaran, sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik siswa dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan teknologi pembelajaran dapat membantu mengatasi permasalahan belajar yang dialami oleh peserta didik, karena setiap individu peserta didik memiliki gaya belajar berbeda-beda. Ada peserta didik dengan gaya belajar visual yang lebih mudah menangkap informasi dalam bentuk gambar atau pun bagan karena ia terfokus pada pengelihatannya. Atau siswa dengan gaya belajar auditori yang lebih mudah menangkap informasi dengan pendengaran, dan siswa kinestetik dengan praktik langsungnya dapat membantunya dalam belajar. Dengan berbagai perbedaan gaya belajar, teknologi pembelajaran dapat menjadi rujukan untuk menemukan solusi dari berbagai permasalahan belajar. Media interaktif hadir untuk membantu permasalahan tersebut [1].

Media pembelajaran interaktif ialah produk media pengembangan yang menyajikan beberapa konten pembelajaran sekaligus seperti cerita teks, gambar, animasi bergerak, audio atau bahkan video sekalipun, sebuah media dikatakan interaktif bila siswa tidak hanya melihat namun juga mampu berinteraksi dengan media tersebut secara langsung sehingga munculah pengalaman tidak hanya sekedar hafalan [2].

Bahasa Jawa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Jawa karena mengandung nilai budaya luhur orang Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dan menengah merupakan sarana pendidikan karakter. Menurut kurikulum muatan lokal, mata pelajaran bahasa Jawa sekarang menjadi mata pelajaran wajib. Sangat penting untuk mengajarkan bahasa Jawa sejak dini,

karena pembelajaran bahasa Jawa digunakan untuk memelihara nilai-nilai budaya, membimbing siswa untuk berkembang di lingkungan, serta membangun dan memperkuat karakter bangsa [3]. Siswa harus diperkenalkan dengan kosa-kata bahasa Jawa sebagai penunjang tata krama dalam percakapan sehari-hari. Tata krama dalam berbahasa memiliki makna bahwa orang yang mengajak bicara dengan lawan bicara saling menghormati. Usia, kedudukan atau pangkat dan jabatan menjadi penting ketika menggunakan tata krama berbahasa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MI Ma'arif Gupolo penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran masih minim. Pembelajaran kosa-kata Bahasa Jawa masih bersifat konvensional, yaitu dalam proses mengajar guru menggunakan metode ceramah serta menggunakan media buku pepak. Hal ini membuat siswa bosan dan membuat motivasi siswa dalam belajar bahasa Jawa kurang.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan ibu Nurhestisiwi, S.Pd yang merupakan guru Bahasa Jawa, didapatkan bahwa mengajar hanya dengan metode ceramah dinilai kurang menarik siswa sehingga seringkali siswa lupa apa yang telah disampaikan oleh guru. Tak jarang para murid masih menggunakan bahasa ngoko kepada orang yang lebih tua hal itu mencerminkan tata krama bahasa tidak sopan kepada yang lebih tua.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibuatlah media pembelajaran interaktif kosa-kata bahasa Jawa yang dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual, audio, maupun visual, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dalam memahami kosa-kata bahasa Jawa pada MI Ma'arif Gupolo Ponorogo.

Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting bagi siswa yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan pemahaman kepada siswa dalam menerima suatu materi yang disajikan melalui multimedia (tekstual, audio, dan visual). Pembelajaran interaktif juga dapat melibatkan indera siswa seperti penglihatan dan pendengaran yang dapat menyerap berbagai informasi. Selain itu media pembelajaran interaktif kosa-kata bahasa Jawa sangat penting untuk siswa guna mengenalkan sejak dini Bahasa Jawa yang baik dan benar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

“Apakah aplikasi media interaktif tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam kosa-kata bahasa Jawa?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar pengkajian masalah dapat terfokus dan terarah, karena keterbatasan yang dimiliki peneliti baik dalam kemampuan, dana, dan waktu maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi dalam hal berikut :

1. Media pembelajaran interaktif ini hanya digunakan untuk peserta didik di MI Ma'arif Gupolo Ponorogo.
2. Terdapat 30 kosa-kata umum yang digunakan sehari-hari.
3. Dapat dijalankan menggunakan sistem operasi Windows .
4. Materi yang disajikan adalah kosa-kata bahasa Jawa kromo, ngoko, madya berfokus pada tembung kriya (kata kerja).
5. Aplikasi ini dibuat menggunakan software *Adobe Flash CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe After Effects CS6*.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah ActionScript 2.0.
7. Aplikasi berbentuk media pembelajaran interaktif berupa gambar, video, animasi dan teks.
8. Materi kuis berbentuk pertanyaan dan jawaban pilihan ganda.
9. Aplikasi media pembelajaran dapat dimainkan secara offline.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi jenjang Satri 1 jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membangun aplikasi yang mempunyai kemampuan sebagai media pembelajaran bagi siswa-siswi MI Ma'arif Gupolo.
3. Mengetahui kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan tentang kosa-kata bahasa jawa.
4. Mendorong minat siswa-siswi MI Ma'arif Gupolo agar dapat mengenal dan memahami kosa-kata bahasa jawa yang baik dan benar.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Bagi pengguna

1. Meningkatkan pemahaman pada siswa-siswi terhadap kosa-kata bahasa jawa yang baik dan benar.
2. Memperoleh kecakapan motorik, seperti mengulas, dan menghafal kosa-kata.
3. Dapat menarik minat siswa untuk mempelajari kosa-kata bahasa jawa.

1.5.2 Bagi penulis

1. Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dapat menambah pengetahuan dan kemampuan dalam membangun sebuah media pembelajaran interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan laporan hasil penelitian penulis menyajikan dalam beberapa bab. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab :

- 
- BAB I** **PENDAHULUAN**
Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II** **TINJAUAN PUSTAKA**
Berisi tentang kajian pustaka dan teori-teori sebagai dasar tugas akhir yang mendasari perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif.
- BAB III** **METODE PENELITIAN**
Berisikan objek penelitian, pengumpulan data, analisis data, serta alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.
- BAB IV** **HASIL DAN PEMBAHASAN**
Berisi langkah-langkah implementasi serta pengujian.
- BAB V** **KESIMPULAN**
Berisi tentang kesimpulan yang didalamnya membahas rangkuman dari keseluruhan isi yang sudah dibahas. Serta saran untuk kemajuan dan keperluan pengembangan yang akan datang.