

## BAB : I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa nasional bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia diresmikan setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia , tepatnya sehari sesudahnya, bersamaan dengan mulai berlakunya konstitusi.

Bahasa dalam bahasa formal yaitu bentuk tulisan sebenarnya terdiri atas simbol-simbol satuan yang jika dikombinasikan akan mempunyai arti yang berbeda-beda. Simbol-simbol yang bisa dipergunakan dalam sebuah bahasa tentunya terbatas jumlahnya, yang membentuk sebuah himpunan dan disebut sebagai abjad (*alphabet*). Kadangkala digunakan istilah karakter yang maknanya sama dengan simbol. Deretan karakter membentuk string.

Bahasa ( *language* ) didefinisikan sebagai himpunan semua string yang dapat dibentuk dari suatu abjad. Kaidah/aturan pembentukan kata/kalimat disebut tata bahasa ( *grammar* ).

Bahasa Indonesia mengenal bahasa tulisan maupun bahasa lisan. Kadangkala terdapat beberapa perbedaan dalam kedua jenis bahasa ini.

Dalam bahasa lisan, dikenal istilah *fonem*, yang merupakan kesatuan bahasa terkecil yang dapat membedakan arti. Dalam bahasa tulisan, fonem dilambangkan dengan huruf.

Dengan kata lain, huruf adalah tulisan dari fonem. Seringkali istilah fonem disamakan dengan huruf, padahal tidak selamanya berlaku demikian.

Fonem dibagi menjadi vokal dan konsonan. Bahasa Indonesia mengenal 5 vokal yaitu : a, e, i, o, u, dan 25 konsonan yaitu : b, c, d, f, g, h, j, k, kh, l, m, n, ng, ny, p, q, r, s, sy, t, v, w, x, y, z. Konsonan kh, ng, ny dan sy adalah contoh fonem yang terdiri atas dua huruf. Selain itu dikenal pula istilah diftong, yaitu gabungan 2 vokal yang membentuk kesatuan bunyi, yaitu : au, ai, oi. Pada beberapa buku referensi, diftong digolongkan sebagai vokal pula.

Abjad yang digunakan dalam Bahasa Indonesia terdiri atas 52 huruf, yaitu 26 huruf besar (A sampai dengan Z) dan 26 huruf kecil (a sampai dengan z). Selain itu dikenal 10 simbol untuk angka yaitu 0 sampai dengan 9.

Proses kegiatan belajar – mengajar pada saat ini masih banyak menggunakan sistem konvensional, sistem ini digunakan juga pada kegiatan belajar – mengajar pada SMP Muhammadiyah 14 Klaten khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia, sistem ini membuat siswa kurang memahami dan mengerti untuk belajar. Berdasarkan alasan tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul “Aplikasi Multimedia Edukatif Alat ucap Manusia Dengan Macromedia Flash 8 Pada SMP Muhammadiyah 14 Klaten” sebagai judul skripsi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Seberapa besar minat dan respon siswa dalam dan setelah menerima materi pembelajaran dengan Multimedia Interaktif..

2. Apakah Multimedia Interaktif merupakan alternatif yang tepat dalam mengatasi kejenuhan siswa selama menerima materi pelajaran.
3. bagaimana membuat kegiatan belajar - mengajar bahasa Indonesia dapat diminati oleh siswa – siswi SMP Muhammadiyah 14 Klaten ?.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan - batasan masalah dalam merancang dan membuat aplikasi multimedia sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat animasi gambar alat ucap yang dipadukan dengan pengolahan suara.
2. Materi atau artikel yang diperoleh kurang lengkap.
3. Sistem dibuat dengan menggunakan software Macromedia Flash 8, Audacity, Adobe Photoshop Cs2.
4. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana siswa menerima materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan Multimedia Interaktif yang dikemas dalam bentuk CD dilihat dari Minat dan respon.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Prasyarat untuk memenuhi kelulusan jenjang Strata I Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengetahui asal mula alur alat ucap huruf yang sering kita lakukan dalam percakapan.
3. Membantu guru untuk proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

4. Membuat siswa agar menyukai pelajaran bahasa Indonesia.
5. Menambah wawasan belajar mengajar antara guru dan siswa.
6. Mengetahui seberapa besar minat dan respon siswa dalam menerima materi pelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian penulis dalam pembuatan skripsi antara lain :

#### 1. Bagi Penulis

- Untuk memperoleh gelar S1 Sarjana Komputer ( S.Kom )
- Menambah wawasan dalam pembuatan skripsi.
- Membantu membuat “Aplikasi Multimedia Edukatif Alat ucap Manusia Dengan macromedia flash 8 Pada SMP Muhammadiyah 14 Klaten” guna mempermudah proses belajar mengajar

#### 2. Bagi Mahasiswa

- Agar mahasiswa tidak melupakan pelajaran bahasa Indonesia.
- Agar mahasiswa mengetahui sejarah dan gambaran ketika berbicara.

#### 3. Bagi Guru

- Membantu guru untuk proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.
- Mempermudah guru untuk mengajarkan materi.

#### 4. Bagi Siswa

- Mengetahui seberapa besar minat dan respon siswa dalam menerima materi pelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data pada Skripsi ini antara lain :

❖ Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan belajar mengajar pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 14 Klaten.

❖ Metode Wawancara

Mengumpulkan informasi dengan mengadakan wawancara kepada pihak terkait di SMP Muhammadiyah 14 Klaten.

❖ Metode Literatur

Penulis mendapatkan data-data arsip atau dokumen tata baku alat ucap bahasa Indonesia yang ada sebagai bahan acuan atau panduan dalam penyusunan skripsi ini.

❖ Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca literatur atau buku – buku, browsing dan searching Website internet yang ada yang akan mendukung kelengkapan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan sebagai bahan panduan dalam penyusunan skripsi ini.

❖ Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil gambar atau foto pada obyek penelitian yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi ini.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Dalam laporan penulisan penelitian ini akan disusun secara sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Latar belakang  
Rumusan masalah  
Batasan masalah  
Tujuan penelitian  
Manfaat penelitian  
Metode pengumpulan data  
Sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Konsep Compact Disk  
Konsep CD Interaktif  
Konsep Media Pembelajaran  
Konsep Multimedia  
Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Tinjauan Umum  
Mendefinisikan Masalah  
Analisis Kelayakan Sistem  
Analisis Pieces  
Kebutuhan Perangkat Keras ( Hardware )

Merancang Konsep.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Implementasi

Pembahasan.

#### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan

Saran

Kesan.

