

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat khususnya di Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur. Bahasa Jawa memiliki peranan yang sangat penting untuk kehidupan masyarakat Jawa karena mengandung nilai-nilai kebudayaan luhur Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah-sekolah dasar dan sekolah menengah merupakan sarana untuk pendidikan budi pekerti. Mata pelajaran Bahasa Jawa sekarang menjadi mata pelajaran wajib sesuai dengan kurikulum muatan lokal.

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang ada di Pulau Jawa. Bahasa Daerah Jawa memiliki jumlah penutur paling banyak di Indonesia. Selain Bahasa lisan, Bahasa Jawa memiliki bahasa tulis. Bahasa tulis tersebut biasa disebut dengan aksara jawa, dan aksara jawa disebut juga hanacaraka atau carakan. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang sangat berharga. Bentuk aksara dan seni pembuatannya juga menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan.

Selama ini penyajian materi pelajaran Bahasa Jawa untuk siswa Sekolah Dasar hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku dan menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Dengan demikian peserta didik cepat merasakan kebosanan saat menerima pelajaran karena media yang kurang menarik. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan tingkat keberhasilan belajar siswa tidak sesuai harapan.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran bahasa jawa khususnya aksara Jawa adalah dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan teknologi yang dari tahun ke tahun semakin pesat dan canggih menempatkan komputer yang dulu dianggap sebagai peralatan mahal dan modern menjadi alat

yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa SD sekarang ini pun sudah tidak asing lagi dengan perangkat komputer. Mereka sudah terbiasa mengoperasikan komputer untuk bermain game.

Multimedia pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Berdasarkan hal tersebut, maka pemakaian multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan kelebihan yang belum dimiliki media lain sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Ada beberapa alasan yang melandasi dipilihnya pengembangan multimedia interaktif sebagai media untuk pembelajaran Bahasa Jawa di SD Negeri 2 Cepu, diantaranya karena untuk memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian yang lebih menarik untuk meningkatkan kualitas belajar, dengan situasi belajar yang baru siswa dapat termotivasi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa

Para pakar pendidikan sering menganjurkan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan keperluan. Untuk memenuhi keperluan itu maka pembuatan media baru adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dalam pembelajaran, agar proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, dengan adanya media baru siswa dapat memahami pelajaran dengan mudah dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa sehingga tingkat keberhasilan belajar siswa lebih meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA SDN 2 CEPU BERBASIS 3D ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dibuat ini ditujukan hanya untuk siswa SD
2. Media yang dibuat berbasis 3D
3. Media yang dibuat berisikan materi tentang aksara jawa, alat – alat musik tradisional, dan pakaian adat .

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA SD BERBASIS 3D .

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pengguna:

Dengan penelitian ini, media pembelajaran yang akan dibuat dapat membantu proses belajar siswa SDN 2 Cepu agar siswa lebih semangat dalam belajar.

2. Manfaat Bagi Peneliti:

Dengan penelitian ini, peneliti dapat mengimplementasikan media pembelajaran baru dengan menggunakan media 3D.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data sebagai bahan penulisan tugas akhir atau skripsi dan pembahasan masalah, maka penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut diantaranya :

1.6.1.1 Metode Wawancara

Untuk mendapatkan data yang diinginkan, maka peneliti melakukan wawancara kepada guru agar data yang diperoleh lebih akurat.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan sumber-sumber yang ada di internet dan sumber lainnya yang memuat informasi yang mendukung untuk digunakan dalam penelitian ini.

1.6.1.3 Metode Analisis

Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat sudah sesuai yang diharapkan dengan melakukan analisis pada perancangan aplikasi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan untuk melakukan penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan untuk penulisan skripsi ini

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai beberapa analisis perancangan terhadap permasalahan yang muncul dan penyelesaiannya serta menjelaskan rancangan umum dari aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan cara kerja aplikasi yang akan dibangun.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari perumusan masalah yang telah disampaikan, serta saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi

