

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang makin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer diharapkan dapat membantu siswa memahami materi tentang aksara Jawa, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Melalui pemanfaatan teknologi komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual.

Secara umum dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses belajar untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswanya. Tujuan penggunaan media adalah untuk memperjelas informasi yang disampaikan sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemampuan sasaran.

Bedasarkan hasil wawancara penelitian dengan guru SMK Muhammadiyah Semin Ibu Aminah. Spd, khususnya mata pelajaran bahasa jawa didapat bahwa sebagian besar siswa di SMK muhammadiyah semin masih kurang dalam mempelajari aksara jawa karena media yang digunakan hanya menggunakan papan tulis dan buku. Setiap proses belajar aksara jawa guru selalu menuliskan ulang

tulisan aksara Jawa di papan tulis untuk menjelaskan materi. Dengan media pembelajaran yang digunakan seperti itu sangat memboskan dan membuang waktu bagi para siswa dalam menerima materi aksara Jawa. sehingga media yang ada dalam menjelaskan materi aksara Jawa tersebut membuat siswa kesulitan mempelajari aksara Jawa dalam hal mengingat bentuk, lafal pengucapan, serta kesalahan dalam menempatkan pasangan aksara Jawa.

Untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, maka guru sebaiknya menggunakan aplikasi media pembelajaran aksara Jawa ini sebagai pilihan dalam mempermudah proses belajar mengajar. Guru tidak perlu menulis ulang lagi materi di papan tulis karena di dalam aplikasi sudah disertai bentuk-bentuk aksara Jawa dalam bentuk gambar yang dianimasikan sehingga lebih mudah diingat. Terdapat pula cara pengucapannya berupa suara, serta contoh penggunaan aksara Jawa disertai huruf aksara Jawa untuk dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran aksara Jawa ini dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam mempelajari materi aksara Jawa.

Media pembelajaran aksara Jawa yang sudah ada masih banyak yang belum memanfaatkan teknologi komputer, misalnya menggunakan papan tulis, poster, kartu, dan buku. Proses pembelajaranpun menjadi kurang menarik dan terkesan membosankan. Peserta didik cenderung pasif dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah yang didapat yaitu “Bagaimana membuat dan merancang Media Pembelajaran

Interaktif Sebagai Peningkatan Minat Dan Pemahaman Aksara Jawa bagi siswa yang sulit dalam hal mengingat bentuk, lafal pengucapan, serta kesalahan dalam menempatkan pasangan aksara Jawa, sebagai upaya untuk menunjang proses pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer di SMK Muhammadiyah Semin?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan dari penelitian ini maka, maka agar pembahasan tidak melebar dan memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan di batasi pada beberapa hal berikut ini:

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif aksara jawa ini sebagai saran untuk membantu siswa-siswi dalam mengingat bentuk, lafal pengucapan, serta kesalahan dalam menempatkan aksara jawa dan pasangannya.
2. Media pembelajaran interaktif aksara jawa ini terdapat 2 jenis cara baca yaitu menggunakan bahasa jawa dan bahasa indonesia.
3. Aplikasi aksara jawa ini hanya dapat di jalankan di komputer desktop bersistem operasi windows.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud dari Penelitian:

Adapun maksud yang ingin disampaikan dari penulisan skripsi ini antara lain:

1. Membuat dan merancang media pembelajaran interaktif sebagai Peningkatan minat dan pemahaman siswa - siswi SMK Muhammadiyah Semin dalam menggunakan aksara jawa dengan baik dan benar.
2. Sebagai syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar sarjana di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.4.2 Tujuan yang ingin dicapai:

1. Meningkatkan pengetahuan tentang mata pelajaran aksara jawa yang berbasis teknologi komputer kepada siswa-siswi SMK Muhammadiyah Semin.
2. Meningkatkan prestasi siswa-siswi dalam belajar dengan adanya metode pembelajaran yang baru dalam penyampaian materi.
3. Membantu Guru dalam penyampaian materi agar dapat maksimal dalam mengajar siswa-siswi SMK Muhammadiyah Semin.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata dan menambah wawasan tentang aksara jawa.

2. Bagi Pengajar dan Anak didik

Sebagai sarana pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran berbantu komputer secara maksimal serta sebagai saran meningkatkan

pengetahuan terhadap mata pelajaran aksara jawa kepada siswa-siswi SMK Muhammadiyah Semin. Dan untuk meningkatkan semangat dalam belajar.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang di hadapai, maka metode yang penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran aksara pada SMK Muhammadiyah Semin adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap siswa-siswi SMK Muhammadiyah Semin saat melakukan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab terhadap pengajar aksara jawa untuk mendapatkan materi apa saja yang disampaikan dalam aksara jawa.

1.6.2 Metode Analisis

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah didapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam aplikasi, menggunakan metode analisis kebutuhan aplikasi.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode ini dilakukan untuk merancang konsep seperti perancangan gambaran umum media pembelajaran interaktif agar media pembelajaran ini dapat tersampaikan sesuai dengan yang diharapkan.

1.6.4 Metode Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan transformasi konsep rancangan menjadi wujud sistem yang utuh dan dapat digunakan. Metode ini merupakan tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif dari awal sampai selesai.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai landasan teori yang mendukung judul penelitian serta *software* yang digunakan dalam merancang aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang penjelasan dan penguraian tentang perancangan aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan dari implementasi aplikasi serta contoh pengoperasian aplikasi yang telah dirancang.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi obyek penelitian dan juga untuk pengembangan perancangan aplikasi selanjutnya.

