

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu bentuk kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat semakin menyadari akan pentingnya peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang terlaksananya pendidikan yang sesuai dengan era globalisasi ini. Dengan melihat kenyataan tersebut, dunia pendidikan saat ini berlomba-lomba untuk mengembangkan kemampuannya di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai sarana yang sangat penting untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik harus bisa menyalurkan informasi pelajaran dengan baik, sehingga informasi pelajaran dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan dapat memperbesar perhatian peserta didik terhadap informasi yang disampaikan.

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya dari bangsa Jawa. Peninggalan budaya ini adalah suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Aksara Jawa ini menjadi bukti nyata adanya zaman terdahulu sebelum adanya bangsa Indonesia. Pelestarian aksara Jawa ini

sedang diupayakan oleh pemerintah, sehingga bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya.

Dalam upaya ikut menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang aksara Jawa dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan komputer akan dapat membantu memahami materi tentang aksara Jawa, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio, maupun visual.

Kesulitan yang sering dialami oleh para siswa dalam mempelajari aksara Jawa adalah dalam hal mengingat bentuk, lafal pengucapan, serta kesalahan dalam menempatkan pasangan aksara Jawa. Maka dalam media pembelajaran aksara Jawa ini disertakan bentuk-bentuk aksara Jawa. Terdapat pula cara pengucapannya berupa teks maupun suara. 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 poster, kartu, dan buku. Proses pembelajaran pun menjadi kurang menarik dan terkesan membosankan. Peserta didik cenderung pasif dalam belajar.

Permasalahan diatas juga didukung dengan data hasil belajar yang diperoleh pada ulangan harian bahasa Jawa pada siswa kelas II (dua) semester

I tahun pelajaran 2017/2018 di SDN 2 Gatak Delanggu materi pokok aksara Jawa. Hal ini ditunjukkan oleh data bahwa dari 24 siswa, sebanyak 17 siswa belum mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 7 siswa nilainya sudah mencapai KKM.

Dari permasalahan di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pembuatan dan Perancangan Media Pembelajaran “Ha Na Ca Ra Ka” pada SDN 2 Gatak Delanggu”**.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka yang menjadi permasalahan adalah:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran yang baik dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Jawa menjadi menarik dan mudah dipraktikkan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran aksara Jawa yang telah dibuat?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Agar penelitian ini lebih terfokus dengan objek penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan penelitian ini pada Pembuatan dan Perancangan Media Pembelajaran “Ha Na Ca Ra Ka” pada SDN 2 Gatak Delanggu hanya untuk siswa kelas II.

2. Pembahasan materi tentang huruf aksara Jawa, huruf aksara pasangan, huruf aksara sandangan dan soal – soal latihan .
3. Aplikasi ini dibuat dengan *software Adobe Flash CS6*, *CorelDRAW X6*, *Adobe Audition CS6* dan *Adobe Photoshop CS6*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Informatika “Universitas Amikom Yogyakarta”.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh oleh penulis selama masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai sarana penunjang dalam media pembelajaran huruf aksara Jawa untuk SD Negeri 2 Gatak Delanggu
4. Membantu siswa atau siswi SD Negeri 2 Gatak Delanggu dalam mempelajari huruf aksara Jawa.
5. Membantu guru dalam menyampaikan materi aksara Jawa.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan tentang bagaimana cara mengenalkan aksara Jawa pada anak-anak

agar mudah dipahami sehingga dapat menarik perhatian anak-anak untuk mempelajari aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan.

## 2. Manfaat Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pengenalan dan tambahan informasi dan referensi perpustakaan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta serta sebagai bahan pembandingan dan kerangka acuan dalam memahani persoalan yang sama.

## 3. Manfaat Bagi Siswa

User disini adalah anak-anak, sehingga diharapkan anak yang menggunakan aplikasi ini akan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga anak-anak akan senang untuk mempelajari aksara Jawa.

## 1.6 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2013, h. 2) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penulisan skripsi ini diperlukan data dan informasi yang lengkap guna mendukung kebenaran materi uraian dan pembahasan. Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut: [1]

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan

data. Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data langsung dari objek penelitian. Seperti buku, dan majalah.

#### **1.6.1.1 Wawancara**

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Metode ini dilakukan dengan tanya jawab mengenai materi aksara Jawa kepada guru – guru yang ada di SD Negeri 2 Gatak Delanggu guna memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi.

#### **1.6.1.2 Metode Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah menumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, catatan, majalah, kisah-kisah sejarah dan sebagainya. Metode ini merupakan metode pengumpulan teori – teori tentang aksara Jawa untuk memperoleh informasi yang lebih, sehingga dapat membantu menyelesaikan masalah pada saat pembuatan skripsi Pembuatan dan Perancangan Media Pembelajaran “Ha Na Ca Ra Ka” pada SDN 2 Gatak Delanggu.

#### **1.6.1.3 Metode Observasi**

*Observasi* merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan

ingatan. *Observasi* merupakan salah satu metode pengumpulan data, dimana untuk mendapatkan data yang diperlukan harus melakukan penelitian secara langsung dengan mendatangi Sekolah Dasar Negeri 2 Gatak Delanggu untuk mendapatkan data yang diperlukan.

### **1.7 Metode Analisis**

Analisis adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Untuk mengetahui apakah media *interaktif* yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan analisis terhadap rancangan. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap media *interaktif* ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

### **1.8 Metode Perancangan**

Perancangan media *interaktif* ini juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan media *interaktif* berbasis pembelajaran.

### **1.9 Sistematika Penulisan**

Menurut panduan penyusunan skripsi Universitas Amikom Yogyakarta (2009) agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara

ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab I ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan diakhiri dengan sistematika penelitian.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab II ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang pengertian media, pengertian pembelajaran, pengertian media pembelajaran, tujuan dan manfaat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, serta teori – teori lain yang berhubungan dengan judul yang penulis ambil.

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

Pada bab III ini berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan aplikasi seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah aplikasi media pembelajaran *interaktif* setelah dilakukannya perancangan aplikasi. Implementasi aplikasi merupakan tindak lanjut dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran *interaktif*, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.



## **BAB V PENUTUP**

Pada bab V penulis akan menguraikan kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian.

