

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di Indonesia mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk salah satunya dalam bidang pendidikan. Di dunia pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam penyampaian proses mengajar dibutuhkan sebuah media. Pada tingkat Sekolah Dasar saat ini ada yang masih menggunakan buku ataupun metode pembelajaran secara tatap muka. Yaitu, peserta didik harus didampingi langsung oleh guru dalam penyampaian materi secara berulang sehingga terkesan monoton. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung berpusat pada guru, siswa hanya menjadi objek pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi untuk aktif mengikuti dan berusaha menguasai materi pelajaran.

Dengan masuknya era komputerisasi, semua kebutuhan dari semua aspek telah beralih semakin canggih dan efisien. Hal ini mengakibatkan perubahan pola pikir manusia yang semakin menuju keraktisan dalam segala hal termasuk dunia pendidikan. Maka pemerintah membuat kembali kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 menggantikan KTSP yang diharapkan akan menciptakan penerus bangsa yang akan berkompeten dalam era komputerisasi. Dengan memanfaatkan teknologi komputer dapat dihadirkan suatu media pembelajaran tentang aksara jawa berbentuk multimedia interaktif.

Peran media interaktif di dalam ruang kelas sangat penting bagi efektifnya proses belajar mengajar. Dikarenakan akan memunculkan suasana lebih menyenangkan, sehingga membuat peserta didik dengan senang hati untuk belajar tanpa paksaan dan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa untuk mempelajari aksara jawa. Dalam hal ini, pembelajaran dengan menggunakan multimedia merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru di sekolah, khususnya SD N Kecik 3 untuk meningkatkan kualitas pembelajaran aksara jawa sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut selain meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk memfokuskan penelitian mengenai ***“Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Kurikulum 2013 Berbasis Flash (Studi Kasus : SD Negeri Kecik 3 Sragen Jawa Tengah)”*** menggunakan multimedia sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran aksara jawa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik selain meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran aksara jawa kurikulum 2013 berbais flash pada SD N Kecik 3 Sragen Jawa Tengah ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari dari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Objek penelitian penulis yaitu SD Negeri Kecik 3 Sragen Jawa Tengah.
2. Media interaktif direkomendasikan untuk siswa SD kelas 5.
3. Media interaktif ini dapat digunakan seluruh kalangan yang berkaitan dengan pelajaran dasar mengenai aksara jawa.
4. Intisari dan kurikulum 2013 hanya pada semester pertama.
5. Aplikasi ini berisi tentang aksara jawa saja.
6. Software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah Adobe Flash CS6 (ActionScript 3.0), Adobe Illustrator CS6, Fruity Loop studio 11.
7. Aplikasi pembelajaran aksara jawa ini berupa CD interaktif yang dapat diakses di laptop / PC.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran aksara jawa kurikulum 2013 pada SD N Kecik 3 Sragen Jawa Tengah.
2. Sebagai sarana penunjang untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari aksara jawa.

3. Mengajarkan guru lebih kreatif dalam memberikan metode belajar kepada siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang akan didapatkan antara lain :

1. Bagi Sekolah Dasar :
 - a. Memperkenalkan era komputer kepada anak usia dini agar tidak tertinggal ilmu pengetahuannya akan komputer.
 - b. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas.
 - c. Meningkatnya motivasi belajar siswa dalam belajar dan meningkatnya kualitas siswa disekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.
2. Bagi Peneliti :

Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang terkomputerisasi.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian. Untuk itu, penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian skripsi ini.

1.6.1 Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya:

1. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap guru mata pelajaran aksara jawa untuk memperoleh data berupa saran-saran dalam pembuatan media pembelajaran. Serta untuk mengetahui kondisi siswa dalam mata pelajaran aksara jawa.

2. Metode Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dan informasi dengan mengumpulkan arsip, bahan-bahan, literatur dan referensi lain yang bersifat teori yang berkaitan dan menunjang pembuatan laporan ini.

3. Studi Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku dari perpustakaan maupun file internet sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.6.2 Analisis Sistem

Pada tahap analisis, dilakukan analisa menggunakan analisis SWOT yang meliputi aspek kekuatan, kelemahan, peluang, dan hambatan sehingga nantinya

dapat diuraikan semua masalah yang dialami beserta solusi yang dapat dijadikan sebagai kebutuhan fungsional pada aplikasi yang dibuat.

1.6.3 Perancangan

Tahap perancangan dari sistem yang akan dibuat adalah perancangan struktur navigasi dan *storyboard*.

1.6.4 Pengembangan

Tahap pengembangan aplikasi pembelajaran multimedia yaitu mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

1.6.5 Pengujian

Setelah aplikasi selesai, maka dilakukan uji coba kembali terhadap aplikasi yang telah dibuat agar dapat menemukan berbagai kesalahan yang telah terjadi pada tahap pengembangan aplikasi dengan memperhatikan kesesuaian dengan rancangan yang telah dibuat.

1.6.6 Implementasi

Pada tahap ini, aplikasi dikemas dalam sebuah media penyimpanan yang berupa CD/DVD-ROM untuk dikirim ke pengguna akhir/diserahkan ke pihak sekolah.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas masalah mengenai tinjauan umum, perancangan layout mulai dari pencarian ide dan konsep, desain karakter serta analisis kebutuhan perancangan pembuatan aplikasi pembelajaran untuk kelas V SD.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

