

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di era digital ini, teknologi bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi juga menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar [1]. Salah satu tantangan besar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana memanfaatkan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pengenalan warisan budaya seperti aksara Jawa. Sebagai bagian dari kekayaan budaya, aksara Jawa perlu dikenalkan kepada generasi muda melalui pendekatan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Pembelajaran aksara Jawa di sekolah dasar saat ini masih banyak yang menggunakan metode konvensional, seperti buku teks dan ceramah, yang cenderung membosankan dan kurang menarik perhatian siswa. Penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran yang kurang interaktif menjadi penyebab rendahnya minat siswa dalam memahami materi [2]. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan efektivitas proses belajar.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Android. Aplikasi berbasis Android memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, interaktivitas, dan kemudahan akses [3]. Penelitian oleh Hartiyani et al, menunjukkan bahwa aplikasi multimedia aksara Jawa berbasis Android layak digunakan dan efektif dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar [4]. Selain itu, pengembangan media berbasis website seperti yang dilakukan oleh Febrianti dan Insani juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap aksara Jawa [5].

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk pengenalan aksara Jawa. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode *Waterfall* yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, serta evaluasi. Diharapkan media ini dapat membantu siswa dalam memahami aksara Jawa secara lebih menyenangkan dan menarik, serta mendorong pelestarian budaya melalui pembelajaran berbasis teknologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis android materi pelajaran Aksara Jawa dengan pengujian *Black Box Testing*?

1.3 Batasan Masalah

Pemberian pembatasan bertujuan agar penelitian ini dapat terorganisasi, berfokus serta terarah pada tujuan awal, sehingga dapat ditarik kesimpulan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya pada aksara Jawa dasar.
2. Penelitian terfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis android.
3. Pengujian produk yang dibuat hanya meliputi respon kepuasan media kepada peserta didik, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi belajar peserta didik.
4. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah Construct 3.
5. Program disosialisasikan kepada tim ahli yaitu guru Bahasa Jawa dan mahasiswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui proses pengembangan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Android pada materi Aksara Jawa dengan menggunakan metode *Waterfall* dan pengujian *Black Box Testing*

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi :

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android.

2. Bagi SD Negeri Nglempong

Sebagai sumber referensi pengembangan media belajar menggunakan android dan memberikan alternatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

3. Bagi Prodi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

Sebagai sumbangan pemikiran yang dapat dijadikan refrensi dan perbandingan bagi penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dalam penelitian ini adalah untuk mempermudah tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, bab ini tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, dalam bab ini menjelaskan studi literatur dari penelitian sebelumnya dan dasar teori tentang aplikasi, media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, android, aksara jawa dan *waterfall*.

BAB III Metode Penelitian, bab ini menjelaskan objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, berisi hasil penelitian dan pembahasan yang dikaitkan dengan teori maupun penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan dalam penelitian ini.

BAB V Penutup, dalam bab terakhir ini berisikan kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya serta masukan bagi pembaca untuk mengembangkan penelitian ini.