

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMP Negeri 1 Dlingo merupakan salah satu SMP di Kecamatan Dlingo. SMP ini berlokasi di Dusun Kapingan, Desa Temuwuh, Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Fasilitas yang ada pada sekolah ini yaitu terdapat kelas, kantor, mushola, kantin, kamar mandi dan uks. Selain itu fasilitas yang menunjang pembelajaran di SMP ini terbilang sudah memadai. Seperti adanya proyektor, lab komputer dan Wi-Fi walaupun jumlah proyektor terbatas dan belum bisa digunakan pada seluruh kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMP Negeri 1 Dlingo yang bernama Astuti Yuliningsih, S.Pd beliau mengatakan bahwa sebenarnya proses pembelajaran di sekolah menggunakan metode konvensional dinilai sudah cukup efektif, namun terkadang siswa-siswi masih belum bisa konsentrasi, bermain sendiri dan berakhir dengan tidak menyimak penjelasan dari guru. Oleh karena itu, menurutnya sekolah seharusnya memiliki sebuah inovasi media pembelajaran interaktif. Namun, karena adanya keterbatasan Sumber Daya Manusia, inovasi media pembelajaran interaktif tersebut belum dapat terwujudkan.

Dari masalah yang sudah disebutkan di atas, maka penulis membuat penelitian dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Unggah-Ungguh pada Siswa SMP Negeri 1 Dlingo" untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa SMP Negeri 1 Dlingo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimana Merancang dan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Unggah-unggah pada Siswa Smp Negeri 1 Dlingo?"

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah di atas, maka batasan masalah yang dilampirkan dalam skripsi ini yaitu :

- a. Objek penelitian yang dibahas dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 1 Dlingo.
- b. Materi yang diangkat dalam penelitian membahas mata pelajaran Bahasa Jawa pada pokok bahasan unggah ungguh.
- c. Media pembelajaran yang akan dibangun merupakan media pembelajaran interaktif berbasis android.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membuat media pembelajaran untuk membantu pembelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan unggah-ungguh.
- b. Membantu pihak pengajar dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran Bahasa Jawa di materi unggah-ungguh.
- c. Memberikan informasi dan pemahaman tentang contoh penerapan unggah-ungguh dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Sebagai alternatif untuk membantu siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan Unggah-ungguh.
- b. Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data menggunakan dua metode yaitu :

1.6.1.1 Metode Observasi

Penelitian dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian dengan memperhatikan fakta-fakta atau kejadian-kejadian yang berkaitan dengan objek penelitian. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu melakukan observasi di lingkungan SMPN 1 Dlingo.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan guru yang mengajar di SMP Negeri 1 Dlingo dan Kepala Sekolah, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada pembuatan media pembelajaran.

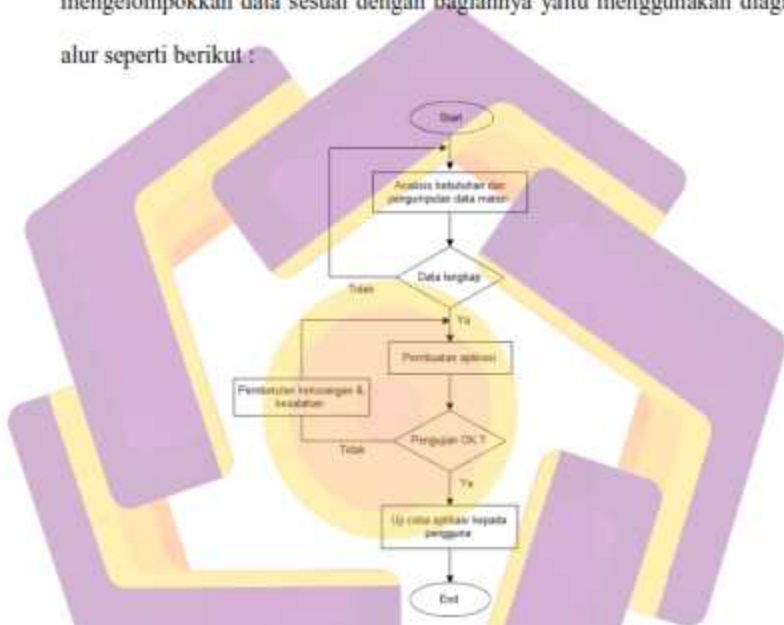
1.6.2 Metode Pengembangan

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini, peneliti menggunakan metode pengembangan multimedia yang meliputi tahapan mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, metode

perancangan, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan mengelompokkan data sesuai dengan bagiannya yaitu menggunakan diagram alur seperti berikut :



Gambar 1.1 Diagram alur perancangan

Adapun penjelasan mengenai langkah-langkah yang terdapat dalam diagram alur perancangan yaitu sebagai berikut :

a. Tahap analisis dan pengumpulan data materi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dan mengumpulkan data dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap objek. Ketika data sudah lengkap maka akan dilanjutkan ketahap selanjutnya.

tetapi jika data belum lengkap maka akan dimulai dari awal lagi.

b. Pembuatan aplikasi

Dari tahap pengumpulan data yang telah dilakukan diatas maka pada tahap ini peneliti akan membuat aplikasi yang berupa media pembelajaran.

c. Tahap pengujian atau validasi

Pada tahap pengujian atau tahap validasi media pembelajaran ini melibatkan dua ahli yaitu ahli media untuk menguji program agar terbebas dari eror dan ahli materi untuk mengukur materi yang disajikan sudah sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh objek. Jika pengujian ini sudah berhasil maka akan dilanjutkan ketahap selanjutnya, tetapi jika pengujian ini masih ada kekurangan maka akan dilakukan pembedulan kekurangan dan kesalahan dari aplikasi tersebut.

d. Tahap ujicoba kepada pengguna

Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah terbebas dari eror dan kesalahan pada tahap pengujian akan diujicobakan kepada pengguna atau objek yaitu siswa SMP N 1 Dlingo.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika yang terdiri dari lima bab. Adapun sistematika dari masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi teori-teori yang mendukung penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan untuk membangun aplikasi media interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dibuat.