

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

SMP Negeri 3 Lasem merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Rembang Provinsi Jawa Tengah. Sekolah SMP Negeri 3 Lasem telah mendapatkan predikat Sekolah Standart Nasional (SSN). Secara geografis sekolah ini berlokasi di Jalan Babagan KM. 1 Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang dengan no telepon (0295) 532591.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai perkembangan akan memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya. Mengajarkan pelajaran bahasa jawa bukanlah perkara yang mudah untuk dilakukan. Dibutuhkan metode atau cara yang tepat, sehingga bukan malah menjadikan siswa menjadi bosan dan jenuh, karena belum menariknya metode pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada Ibu Ana Nur Rahmawati selaku guru mata pelajaran bahasa jawa, dalam menyampaikan materi bahasa jawa khususnya kelas VIII SMP N 3 Lasem menggunakan media ceramah dengan hanya menggunakan media berupa papan tulis dan buku pelajaran sehingga proses belajar mengajar di kelas tidak bervariasi atau monoton.

Memperhatikan faktor-faktor di atas, maka media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan *Macromedia Flash*. Dengan demikian materi pelajaran bahasa jawa untuk kelas VIII SMP N 3 Lasem dibuat menjadi menarik, sehingga

dapat membangkitkan semangat belajar siswa agar aktif dalam proses belajar di sekolah maupun sebagai pembelajaran mandiri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas VIII pada SMP N 3 Lasem Rembang?”

## 1.3 Batasan Masalah

Hasil yang dicapai akan optimal jika skripsi ini membatasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif ini dibuat khususnya untuk guru bahasa jawa pada SMP N 3 Lasem Rembang.
2. Hanya beberapa materi yang dibuat menjadi media pembelajaran interaktif atau tidak semua materi pelajaran bahasa jawa kelas VIII.
3. Media pembelajaran ini adapun perangkat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Interaktif yaitu *Adobe Photoshop CS6*, *Corel Draw X5*, *Adobe Flash Professional CS6*.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian :

1. Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Membantu memperjelas dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Tujuan Penelitian :

1. Menambah wawasan guru terhadap media pembelajaran interaktif yang menarik dan bermanfaat.
2. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Memperdalam pengetahuan dalam pembuatan media interaktif.
2. Penyelesaian tugas akhir skripsi.

### **1.5.2 Bagi Guru**

1. Membantu tugas dalam proses mengajar.
2. Menarik minat siswa dalam mengikuti proses belajar.

### **1.5.3 Bagi Ilmu Pengetahuan**

Hasil penelitian ini akan menambah pengetahuan sekaligus referensi dalam bidang komputer dan periklanan, khususnya penggunaan media interaktif sebagai sarana promosi.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Observasi

Metode yang digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh siswa SMP N 3 Lasem.

## 2. Metode Wawancara

Mengadakan tanya jawab langsung kepada guru tentang sistem yang akan dirancang.

### 1.6.2 . Metode Analisis

Menganalisis masalah yang akan dipecahkan adalah langkah pertama yang harus dilakukan sebagai dasar untuk mengetahui secara tepat maksud dan tujuan dari penelitian, dan juga masalah yang ditentukan harus jelas.

#### 1. Analisis SWOT

Metode perencanaan strategis yang akan digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam pengerjaan proyek .

#### 2. Analisis Kebutuhan Sistem

Metode dilakukan dengan cara Penguraian suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

#### 3. Analisis Studi Kelayakan

Metode analisis yang dilakukan untuk menilai sejauh mana manfaat yang dapat diperoleh dari proyek yang akan dilakukan.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Maksud dari tahap ini adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai rancangan dalam pembuatan media interaktif dengan menggunakan struktur *hierarki*

### 1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab I ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada Bab II ini membahas tentang teori-teori yang digunakan, *software* apa saja yang digunakan, dan membahas gambaran secara umum tentang pembuatan media pembelajaran interaktif ini.

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

Pada Bab III ini membahas tentang proses pembuatan dan perancangan media pembelajaran interaktif dan pembahasan konsep pengembangan aplikasi.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab IV ini menjelaskan tentang implementasi pembuatan media pembelajaran interaktif dari perancangan bab sebelumnya.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dari penelitian yang di dalamnya berisi kesimpulan penelitian serta saran yang di berikan oleh peneliti.

