

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 tentang mata pelajaran Bahasa Jawa, menyebutkan bahwa Mata pelajaran bahasa jawa dijadikan sebagai muatan lokal wajib di sekolah mulai dijenjang Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah. Dalam kurikulum mata pelajaran Bahasa jawa terdapat materi aksara jawa dan tokoh pewayangan. Materi aksara jawa berisikan materi yang mempelajari tentang penulisan, cara pembacaan, mendengarkan dan penghafalan aksara jawa. Selain itu dalam materi Tokoh Pewayangan siswa dituntut untuk Mampu mendengarkan, memahami, dan menanggapi berbagai ragam wacana lisan melalui cerita wayang.

Menurut penelitian dari Sekolah Dasar Negeri Gemawang Mlati, mata pelajaran bahasa jawa di rasa sulit oleh para siswa. Dikarenakan pembelajaran bahasa jawa di sekolah dasar masih menggunakan metode pengajaran secara manual, yang menyebabkan tidak seluruhnya memberi bekal yang cukup terutama dalam penghafalan bentuk huruf jawa, banyak diantaranya tidak dapat dapat membedakan huruf ha, ta, la yang karakter hurufnya hampir sama. Huruf na, ka, sa, ca, wa, dha juga memiliki bentuk kelompok huruf yang juga mirip. Selain dari itu, penulisan bentuk tulisan huruf jawa yang ditulis guru di papan tulis terkadang memiliki goresan/coretan berbeda. Selain itu juga minimnya buku-buku tulisan jawa yang dimiliki siswa sangat terbatas sehingga kadang sumber pembelajaran yang salah akan terus menjadi sumber belajar siswa. Begitu pula dengan materi

tokoh pewayangan, dengan pengajaran yang manual dan sumber pembelajaran siswa yang terbatas siswa jadi sulit memahami dan menanggapi ragam cerita yang terdapat pada tokoh pewayangan tersebut. Hal inilah yang menyebabkan siswa kendala dalam mempelajari mata pelajaran bahasa jawa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Eni Johanti, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Gemawang Mlati kendala mata pelajaran bahasa jawa terdapat pada materi penghafalan dan penulisan aksara jawa dan memahami cerita tokoh pewayangan. Dan kebanyakan siswa hanya belajar melalui buku panduan yang telah diberikan sekolah, tanpa adanya aplikasi yang dirancang khusus dalam pembelajarannya. Dengan adanya fasilitas komputer atau leptop akan mempermudah pembelajaran aksara jawa dan tokoh pewayangan. Sehingga dapat menarik minat belajar siswa karena dapat diakses mudah melalui media pembelajaran berbasis dekstop.

Sehubungan dengan kendala tersebut, penulis membuat aplikasi berupa "Media Pembelajaran Aksara Jawa dan Tokoh Pewayangan 2 Dimensi untuk Sekolah Dasar Negeri Gemawang Mlati Berbasis Desktop" sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Aksara Jawa dan Tokoh Pewayangan. Aplikasi ini dilengkapi gambar, animasi dan latihan yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan semangat belajar siswa sekolah dasar untuk belajar aksara jawa dan tokoh pewayangan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah disampaikan maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan ialah bagaimana cara membuat media

pembelajaran Aksara Jawa dan Tokoh Pewayangan untuk Sekolah Dasar, supaya dapat meningkatkan minat dan semangat belajar di Sekolah Dasar Negeri Gemawang Mlati.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar Tugas akhir fokus pada tujuan yang diinginkan, aplikasi ini terbatas pada beberapa hal berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran yang dibuat oleh penulis difokuskan untuk Kelas V Sekolah dasar SD Negeri Gemawang, di mata pelajaran Mulok wajib bahasa jawa dalam materi Aksara Jawa dan Tokoh Pewayangan.
2. Dalam pembelajaran tokoh pewayangan penulis hanya membahas tokoh, watak dan karakter wayang ramayana, sesuai dengan kurikulum kelas V Sekolah dasar di SD Negeri Gemawang
3. Digunakan pada media yang berbasis Desktop.
4. Aplikasi dektop ini berupa media interaktif yang terdiri dari audio, gambar, teks, dan animasi.
5. Aplikasi Dektop ini di jalankan pada sistem operasi Windows.
6. Aplikasi ini mengenalkan tentang materi aksara jawa dan tokoh pewayangan dengan dubbing suara.

### 1.4 Tujuan Penellttian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah:

1. Pembuatan aplikasi bertujuan sebagai media pembelajaran bagi guru mata pelajaran bahasa jawa di SDN Gemawang Mlati tentang Materi Aksara

Jawa dan tokoh pewayangan khususnya, atau Sekolah Dasar lain umumnya.

2. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa SD Negeri Gemawang Mlati dalam belajar aksara Jawa dan tokoh pewayangan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
  - a. Mengetahui lebih jauh tentang Aksara Jawa dan Tokoh Pewayangan
  - b. Menambah pembendaharaan ilmu tentang multimedia terutama yang terkait dengan media interaktif.
2. Bagi Siswa
  - a. Mampu membuat materi mengenai Aksara Jawa dan Tokoh Pewayangan menjadi lebih menarik.
  - b. Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Bagi Guru
  - a. Sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi.
  - b. Memungkinkan pengembangan metode pengajaran yang lebih baik dalam suatu institusi pendidikan.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Metode Wawancara

Dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

b. Metode Observasi

Dengan melakukan pengumpulan data dengan pengamatan langsung di Sekolah Dasar Negeri Gemawang Mlati.

c. Metode Studi Pustaka

Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku panduan sebagai referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan.

d. Metode Studi Literatur

Dengan membaca di internet yang bisa dijadikan referensi dalam penulisan dan pembuatan aplikasi.

2. Metode Perancangan

Penulis menyebutkan urutan langkah-langkah tentang uraian dari langkah – langkah pembuatan, standart atau metode yang digunakan pada aplikasi media pembelajaran Aksara Jawa dan Tokoh Pewayangan.

3. Metode Testing

Dengan melakukan observasi langsung pada objek penelitian yaitu Sekolah Dasar Negeri Gemawang Mlati, Sleman, Yogyakarta.

4. Penyusunan Laporan dan Kesimpulan Akhir

Pada tahap ini dilakukan penulisan laporan tentang pembuatan aplikasi yang dirancang sesuai dengan format penulisan laporan Tugas Akhir.

## 1.7 Sistematika Penulisan

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

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan Tugas Akhir yaitu latar belakang, 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 yakni mengenai pembelajaran, multimedia dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

### BAB III PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai tinjauan umum tempat menelitian dan perancangan media pembelajaran.

### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang perancangan aplikasi dan pembuatan aplikasi.

### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan Tugas Akhir berisi simpulan dan saran.

### DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber yang ada pada penelitian.