

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi pendidikan untuk proses belajar mengajar. Bidang pengajaran secara umum sedikit banyaknya terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Upaya pembaharuan itu menyentuh bukan hanya sarana fisik/fasilitas pendidikan, tetapi juga sarana nonfisik seperti pengembangan kualitas tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja inovatif, serta sikap yang positif terhadap tugas kependidikan yang diembannya.

Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan di dalam kelas pada umumnya dilakukan secara 1 arah yaitu pengajar memberikan bahan ajar kemudian siswa mendengarkan, kemudian metode pengajaran berubah, siswa tidak hanya sebagai obyek tetapi juga sebagai subyek sehingga peran pengajar sedikit berubah, tetapi kondisi belajar mengajar pada umumnya tidak berubah yaitu membaca, mendengar, dan melakukan praktek dan kondisi itu hanya bisa dilakukan disekolahan (Zurnawita. 2013).

Berdasarkan penelitian tersebut, maka *experiential learning* harus tetap diutamakan. Namun, ada kalanya kegiatan belajar mengajar dihadapkan pada suatu materi yang membutuhkan waktu terlalu lama atau model pengajaran yang kurang praktis, dan kurang menarik perhatian siswa. Pada saat seperti inilah diperlukan model pengajaran, salah satunya adalah pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash CS3.

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang unik karena bahasa ini mengandung nilai-nilai kesopanan, keramahan, dan penghormatan masyarakat Jawa. Begitu dalamnya nilai-nilai yang dikandung dalam bahasa Jawa yang sekaligus merefleksikan kekayaan pola pikir masyarakatnya. Akan tetapi penggunaan bahasa Jawa pada saat ini sudah semakin tergeser terutama di kalangan generasi muda. Ada banyak hal yang menyebabkan pergeseran ini yaitu perkembangan media informasi, pembelajaran bahasa daerah yang semakin tergeser, dan lingkungan yang semakin tidak kondusif dalam mempertahankan penggunaan bahasa Jawa. Pergeseran penggunaan bahasa Jawa ragam krama ini juga mengindikasikan adanya pergeseran nilai-nilai yang dianut oleh generasi muda masyarakat Jawa (Khazanah. 2012).

Dari latar belakang permasalahan tersebut penulis ingin mengangkat judul skripsi yaitu **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Adobe Flash di SDN 1 Sumpalsari Megaluh Jombang”** Di harapkan dengan adanya penelitian ini maka aplikasi tersebut dapat berupa sebuah animasi yang nantinya akan digunakan oleh para guru dalam media pembelajaran Bahasa Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat perancangan media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis *Adobe Flash* di SDN 1 Sumbersari Megaluh Jombang?
2. Bagaimana membangun rancang bangun media pembelajaran Bahasa Jawa berbasis *Adobe Flash* di SDN 1 Sumbersari Megaluh Jombang?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tetap berada dalam batasan yang diinginkan dan tidak menyimpang terlalu jauh melewati batas yang akan dibahas dari permasalahan sebenarnya, maka diperlukan sebuah pembatasan.

Adapun batasan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah :

1. Pembuatan aplikasi ini menggunakan rancang bangun *Adobe Flash CS3*.
2. Informasi mengenai pembelajaran yang mengfokuskan pada media pembelajaran Bahasa Jawa tingkat SD.
3. Penelitian ini diterapkan pada kelas 5 SD di semester dua.
4. Aplikasi ini menampilkan pembelajaran Bahasa Jawa yang mencakup materi dalam pembelajaran Bahasa Jawa.
5. Agar penelitian lebih spesifik, peneliti membatasi pada pembelajaran Bahasa Jawa di tingkat SD.

6. Penelitian ini difokuskan pada materi indikator siswa mampu menyebutkan tokoh wayang dan perwatakannya dan siswa mampu menceritakan secara singkat isi cerita.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah membuat aplikasi panduan model belajar Bahasa Jawa berbasis Flash untuk dapat di implementasikan pada sekolah khususnya mata pelajaran Bahasa Jawa SDN 1 Sumpalsari Megaluh Jombang.:

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis diharapkan mempunyai manfaat yang positif dan bermanfaat dalam bidang akademis dan praktis. Manfaat-manfaat tersebut antara lain:

1. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis juga menjadi manfaat yang diharapkan peneliti, diantaranya :

- a. Bagi Pengembangan Ilmu.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembang lainnya terutama mengenai pembuatan aplikasi Flash.

- b. Bagi Peneliti Lain.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti lain atau para akademis yang akan mengkaji di sistem yang sama sebagai referensi di dalam penulisan.

c. Bagi Penulis.

Menambah dan memperkaya wawasan mengenai pemahaman tentang penerepan aplikasi Flash dan meningkatkan pengetahuan teori yang didapat dalam perkuliahan dan diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

2. Kegunaan Praktis.

Peneliti juga mengharapkan penelitian ini berguna bagi praktisi, diantaranya sebagai berikut :

a. Bagi Instansi pemerintah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan panduan pengembangan media pembelajaran dan memberikan masukan Kepada Dinas Pendidikan Jombang untuk mengaplikasikan media pembelajaran Flash secara menyeluruh.

b. Bagi Satuan Pendidikan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi instansi Pendidikan terkait sebagai panduan mengajar dan informasi mengenai media pembelajaran yang lebih baik.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk melakukan proses pengumpulan data, peneliti menggunakan dua metode, yakni:

1. Metode Primer.

Teknik pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi guru terkait.

2. Data Sekunder.

Data yang diambil melalui berbagai sumber seperti Instansi Pendidikan terkait yang mencakup materi serta pendukung pembelajaran Bahasa Jawa.

Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode metode perancangan berbasis objek dengan menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) dan untuk mengembangkan sistem informasi menggunakan metode pengembangan *prototype*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, latar belakang, rumusan dan batasan masalah,

maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan teori yang mendiskripsikan pengertian.... (hal-hal yang berhubungan dengan topik penelitian).

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dari sistem yang akan dibangun, perbandingan sistem yang sudah ada dengan sistem yang diusulkan, dan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB 4 TESTING DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang penjelasan prosedur testing dan proses pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan dalam penelitian.