

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah sarana yang digunakan untuk mencapai sebuah kesejahteraan bagi manusia. Kualitas berfikir manusia tergantung kepada kualitas pendidikan yang ada, dengan adanya sebuah pendidikan manusia dapat melahirkan hal yang kreatif dan inovatif dalam mengikuti perkembangan sebuah zaman, dikarenakan kebiasaan pada sebuah zaman selalu berubah ubah sejalan dengan proses pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan elemen penting dan harus dipersiapkan untuk menghadapi perkembangan sebuah zaman. Bahkan dalam konstitusi resmi Negara Republik Indonesia pada pembukaan Undang-Undang dasar 1945 alinea ke-empat menyebutkan bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa menjadi hal yang sangat penting [1].

Kualitas pendidikan yang baik harus diperhatikan agar para pelajar memiliki kemampuan yang baik dan berkualitas. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang baik di Indonesia bukan hanya fasilitator yang baik namun juga harus diimbangi para pelajar dalam menuntut ilmu. Metode belajar mengajar yang tepat dapat menciptakan kualitas sumber daya manusia yang baik [2]. Selain itu kurikulum yang ditetapkan selayaknya mampu mewujudkan sumber daya manusia yang mampu bersaing kompetitif dan produktif pada era saat ini. Perlu adanya adaptasi bagi pendidikan agar mampu menangani masalah yang ada pada saat ini dan memanfaatkan kesempatan yang ada [3].

Salah satu pendidikan yang sangat diperlukan yaitu pendidikan aksara yang memberikan pendidikan membaca, menulis, dan berhitung kepada setiap individu guna memberikan pemahaman mengenai bacaan atau tulisan dan berbagai macam bentuk hitungan. Kemampuan aksara merupakan salah satu fondasi bagi setiap individu untuk menjalani kehidupan dan merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu [4]. Demikian juga dengan aksara Jawa yang merupakan salah satu bahasa lisan yang didapat dari kebudayaan Hindu-Budha

serta kebudayaan Islam. Aksara Jawa adalah aksara yang digunakan dalam menulis bahasa Jawa dan merupakan sebuah turunan dari aksara Brami kuno dari wilayah India [5].

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Jawa, SMP Negeri 2 Buayan yaitu Bapak Sodikin S.Pd. mengatakan jika siswa siswi SMP Negeri 2 Buayan pada kelas tujuh masih sedikit yang tahu dan mengerti mengenai aksara jawa. Beliau juga mengatakan jika anak anak masih dalam tahap baru mengenal aksara jawa dan banyak yang belum hafal ataupun tahu tentang aksara jawa. Dalam mengenalkan aksara jawa pada kelas 7 baru mengenalkan mengenai aksara jawa, sandangan, dan pasangan untuk aksara murda, aksara rekan dan lain lain itu belum. Data dari hasil wawancara menyebutkan jika banyak anak murid dari SMP Negeri 2 Buayan belum mengenal aksara jawa, rata-rata di setiap kelas 7 hanya terdapat beberapa yang tahu mengenai Aksara Jawa. Dan untuk proses pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan Aksara Jawa masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu mengenalkan aksara jawa dengan menggunakan media *LCD* sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan perlu diadakannya penerapan media pembelajaran yang lain.

Penerapan media pembelajaran diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Media pembelajaran ini berfungsi untuk meningkatkan ketertarikan siswa mempelajari pelajaran yang diberikan guru. Pembuatan media pembelajaran interaktif oleh guru memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran ini mempunyai kemampuan dalam memberikan perkembangan yang lebih dalam membantu siswa yang memerlukan perhatian lebih dari guru [6].

Dalam membangun dan menerapkan media pembelajaran yang interaktif diperlukan sebuah metode salah satunya yaitu metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang mempunyai enam tahap dalam pembuatannya yakni pengonsepan (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan materi (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan pendistribusian (*Distribution*) [7]. Metode *Multimedia Development Life Cycle* berbeda dengan

metode lainnya seperti metode *System Development Life Cycle* atau SDLC yang dimana metode ini digunakan untuk mengembangkan sistem informasi [8] dan berbeda juga dengan metode *Game Development Life Cycle* atau GDLC, dimana metode GDLC merupakan metodologi yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi berbasis game dengan pendekatan yang iteratif [9]. Metode *Multimedia Development Life Cycle* lebih berfokus kepada tampilan multimedia dari aplikasi yang akan dibangun dengan bertujuan agar dapat menarik minat *user* dalam menggunakan aplikasi. Metode *Multimedia development Life Cycle* juga bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan tahapan yang sangat penting yaitu dalam tahap pengonsepan aplikasi yang akan dibuat. Dimana di dalam tahap ini menjelaskan kemana arah aplikasi akan dibuat sebelum masuk ke dalam tahap perancangan aplikasi.

Dari permasalahan yang ada di atas, penulis tertarik dalam meneliti masalah yang ada sebagai sebuah penelitian dengan judul: **“RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN AKSARA JAWA BERBASIS MOBILE ANDROID PADA SISWA SMP NEGERI 2 BUAYAN MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE”**. Penelitian ini dilakukan dikarenakan banyak dari siswa siswi SMP Negeri 2 Buayan yang tidak mengetahui tentang Aksara Jawa khususnya pada kelas 7 sehingga diperlukannya media pembelajaran yang baru guna untuk menarik minat siswa dalam mengenal Aksara Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk membantu mengenalkan Aksara Jawa menggunakan media pembelajaran yang berbasis android supaya Aksara Jawa tidak luntur ditelan zaman.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya pemahaman siswa mengenai aksara jawa di SMP Negeri 2 Buayan menjadi hal yang harus diperhatikan oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa jawa.

2. Perlukannya media pembelajaran pengenalan aksara jawa pada siswa SMP Negeri 2 Buayan untuk menarik minat siswa siswi dalam mengenal aksara jawa menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Dari latar belakang yang ada, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membangun aplikasi media pembelajaran pengenalan aksara jawa yang interaktif untuk menunjang proses belajar siswa SMP untuk mengenal aksara Jawa?
2. Bagaimana cara menentukan kelayakan dari aplikasi media pembelajaran pengenalan Aksara Jawa yang sudah dibuat menggunakan metode MDLC?

1.4. Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini berfokus kepada perancangan media pembelajaran pengenalan aksara Jawa untuk siswa SMP Negeri 2 Buayan Kelas 7F.
2. Media yang digunakan berbasis mobile android.
3. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan Adobe Animate menggunakan *ActionScript 3.0*.
4. Pengujian menggunakan uji *gain*, dan *uji blackbox*.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang ada, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membangun aplikasi media pembelajaran pengenalan aksara Jawa untuk membantu siswa SMP Negeri 2 Buayan dalam mengenal aksara Jawa.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa tentang aksara jawa setelah dilakukan pengujian.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ada, maka manfaat penelitian ini yaitu:

1. Membantu proses belajar siswa SMP Negeri 2 Buayan dalam mengenal aksara Jawa.
2. Membantu mengenalkan aksara Jawa kepada siswa SMP Negeri 2 Buayan agar lebih tertarik dalam mempelajari aksara Jawa.