

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tugas besar berjangka waktu panjang karena menyangkut masalah pendidikan bangsa. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia harus melalui proses pendidikan yang baik dan terarah. Di dalam penjabaran pelaksanaan pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar terutama *tembang macapat* pada mata pelajaran bahasa Jawa.

Mata pelajaran bahasa Jawa dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari SD, SMP, dan SMA. Salah satu materi *tembang* pada mata pelajaran bahasa Jawa di SMP kelas VIII yaitu *tembang macapat Dhandhanggula*. Pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* mencakup standar kompetensi yaitu membaca. Standar kompetensi membaca mempunyai kompetensi dasar melagukan *tembang Dhandhanggula*.

Banyak guru yang kesulitan menyediakan media *tembang* sehingga peran guru dalam proses pembelajaran *tembang macapat* terlalu mendominasi sehingga siswa mengalami kecenderungan untuk bersikap pesimis. Hal tersebut

menunjukkan bahwa pentingnya suatu pembaharuan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Kemajuan teknologi modern adalah salah satu faktor penunjang usaha pembaharuan terutama dalam dunia pendidikan. Kehidupan dalam masyarakat yang berbudaya modern harus memanfaatkan teknologi modern yang berkembang. Pemanfaatan ini sebagai bentuk penyesuaian diri dengan lingkungan global untuk mengatasi masalah-masalah dalam kehidupannya pada masa sekarang dan yang akan datang. Kehidupan yang berlangsung tidak perlu menghilangkan budaya tradisi khususnya *tembang macapat* yang memuat nilai-nilai luhur. Oleh karena itu, kegiatan-kegiatan di sekolah harus berjalan seimbang dan serasi sesuai kebutuhan, aspirasi dan norma-norma dalam masyarakat.

Berkenaan dengan rendahnya motivasi peserta didik dan kualitas hasil belajar, maka proses pembelajaran terutama *tembang macapat* perlu mendapatkan perhatian penuh. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yaitu menyediakan media pembelajaran berbasis komputer. Media merupakan bagian integral sistem pembelajaran sehingga kedudukannya tidak dapat dipisahkan dan berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran, yaitu dengan kata lain kegiatan pembelajaran tidak akan dapat berlangsung dengan baik tanpa media pembelajaran.

Peranan media sangat penting dalam dunia pendidikan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa lebih memahami hal yang dipelajari khususnya *tembang macapat*. Media dapat mengubah persepsi siswa

tentang *tembang macapat* yang dianggap kuno dan proses pembelajaranpun tidak monoton. Dengan media pembelajaran untuk *tembang macapat*, siswa diharapkan termotivasi untuk mempelajarinya secara mandiri.

Media pembelajaran khususnya membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula* dapat dibuat dengan menggunakan berbagai program di komputer yang telah dibuat oleh para ahli komputer. Media tersebut diwujudkan dalam sebuah produk teknologi multimedia berbasis komputer yang menawarkan banyak sekali *software*. Media pembelajaran digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dipelajari dan jelas.

Memperhatikan kenyataan di atas, media pembelajaran dapat mempermudah kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di rumah sebagai wahana interaktif untuk siswa maupun guru mata pelajaran khususnya bahasa Jawa. Dengan begitu maka pengembangan media pembelajaran membaca *titi laras tembang macapat* sebenarnya sangatlah dibutuhkan.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran membaca *titilaras tembang macapat Dhandhanggula* khususnya *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*. Salah satu *software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah, antara lain sebagai berikut.

1. Kemampuan tembang siswa masih kurang.
2. Siswa mengalami kendala dalam mempelajari tembang terutama untuk belajar mandiri.
3. Guru masih kesulitan dalam membuat inovasi media pembelajaran tembang.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran khususnya untuk *tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang*.
5. Perlunya mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5*.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Kualitas pengembangan media pembelajaran membaca *titi laras tembang macapat Dhandhanggula* khususnya *Dhandhanggula Pisowanan Laras Slendro Sanga dan Dhandhanggula Banjet Laras Pelog Barang* yang diwujudkan dalam bentuk *Aplikasi Adobe Flash CS5*.
2. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS5*.
3. Tanggapan guru bahasa Jawa terhadap media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS5*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas pengembangan media pembelajaran membaca *titi laras tembang Dhandhanggula* menggunakan aplikasi Adobe Flash CS5?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS5*?
3. Bagaimana tanggapan guru bahasa Jawa terhadap penggunaan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS5*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan kualitas dan kelayakan media pembelajaran membaca *titi laras tembang Dhandhanggula* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5*.
2. Mendeskripsikan respon siswa mengenai adanya media pembelajaran membaca *titi laras tembang Dhandhanggula* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS 5*.
3. Mendeskripsikan tanggapan guru bahasa Jawa terhadap penggunaan media pembelajaran *tembang macapat Dhandhanggula* menggunakan *Aplikasi Adobe Flash CS 5*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya sebagai berikut.

### **1. Bagi siswa :**

Hasil penelitian ini dapat memberi motivasi siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Jawa, khususnya *tembang macapat* yang dikemas secara menarik, sehingga siswa termotivasi belajar mandiri serta dapat meningkat hasil belajar.

### **2. Bagi guru :**

Untuk masukan sebagai inovasi baru dalam proses belajar mengajar di kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi menarik dan materi dapat disampaikan dengan jelas sehingga mudah untuk dipelajari.

### **3. Bagi sekolah :**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan sarana pembelajaran, dan diharapkan nantinya dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pembelajaran *tembang macapat*.

### **4. Bagi peneliti**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai wadah pengembangan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti pendidikan, dan digunakan untuk menambah wawasan.

#### 5. Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi terhadap masyarakat untuk mendukung pengembangan media pembelajaran *tembang* sebagai sarana belajar khususnya pelajaran bahasa Jawa.

#### 6. Bagi *Civitas Akademika* Bahasa Daerah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran bahasa Jawa khususnya pada *tembang macapat* yaitu *Dhandhanggula*. Penelitian juga digunakan sebagai sumber informasi baru sebagai sarana dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa, untuk *civitas akademika* bahasa Jawa yang nantinya akan berkecimpung langsung didunia pendidikan (sekolah) maupun yang sudah. Penelitian ini diharapkan akan menjadi referensi untuk pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah. Dan diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran membaca *titi laras tembang Dhandhanggula* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5*.

#### G. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses, cara, perilaku mengembangkan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki (KBBI, 1990: 414).

2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.
3. Membaca adalah suatu proses merespons dan berinteraksi dengan apa yang sedang dibaca.
4. *Titi laras* adalah notasi atau tulisan untuk menginterpretasikan nada–nada yang sudah tertentu urutan tinggi rendahnya dalam satu *gembyang* (oktaf).
5. *Tembang macapat* merupakan *tembang alit* atau *sekar alit* yang setiap baitnya mempunyai baris kalimat yang disebut *guru gatra*, dan setiap gatra mempunyai sejumlah suku kata (*guru wilangan*) tertentu, dan berakhir pada bunyi sajak akhir yang disebut *guru lagu* ( a, i, u, e, o ).