

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi begitu menonjol terutama pada masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu bagi kehidupan mereka.

Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk berupa peralatan *hardware* dan *software* yang disajikan telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam rangka belajar mengajar. Karena media pendidikan merupakan kebutuhan mendesak lebih-lebih dimasa yang akan datang.

Tingkat pemahaman siswa yang berbeda menuntut guru atau pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan

(Danim, 1994:7). Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa. Melalui pemanfaatan media, dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Guru memiliki sarana yang cukup memadai dan representatif. Sebaliknya bagi siswa, penggunaan media dapat membuat siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada saat menerima pelajaran.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Materi yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional (Widyastuti & Nurhidayati, 2010: 13).

Media pembelajaran yang memuat berbagai media *digital* disebut dengan media pembelajaran berbasis *multimedia*. *Multimedia* pembelajaran menyajikan bahan ajar dalam bentuk instruksi dan narasi dengan sistem komunikasi interaktif stimulus respon, disajikan secara struktur, dan sistematis sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pengembangan media pembelajaran berbasis *multimedia* interaktif memerlukan *software* yang *kompatibel*, baik dalam penanganan objek-objek *multimedia* maupun dalam penanganan keinteraktifan (Pradipta, 2011: 3).

Kurikulum KTSP pendidik maupun peserta didik dituntut aktif dalam proses pembelajaran. Materi *wangsalan* merupakan salah satu materi yang

dipelajari dalam kurikulum pelajaran bahasa Jawa untuk siswa SMP kelas VIII pada semester gasal. Standar Kompetensi “Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa”. Kompetensi Dasar “Membaca wacana *wangsalan*”. Ketentuan tersebut menjadikan guru dapat memilih dan menggunakan media yang tepat untuk pembelajaran *wangsalan* kepada peserta didik. *Wangsalan* hampir mirip dengan *cangkriman*, materi ini seperti bermain tebak-tebakan. Terdiri atas teka-teki dan jawaban yang bersandi. Teka-teki yang jawabanya mengandalkan ketelitian, kejelian dan konsentrasi dalam memahaminya, maka apabila pembelajarannya menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.

Macromedia Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan *Flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya. Dengan beberapa aplikasi yang ada dalam *Macromedia Flash professional 8* sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran pada materi *Wangsalan*. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dalam bentuk CD (*Compaq Disk*) yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash professional 8*.

Berdasarkan berbagai alasan yang telah diungkapkan di awal maka peneliti mengembangkan *Macromedia Flash Professional 8* sebagai media pembelajaran *wangsalan*. Skripsi ini berjudul “ Pengembangan *Macromedia*

Flash Professional 8 sebagai Media Pembelajaran *Wangsalan* untuk Siswa SMP Kelas VIII”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada pembelajaran Bahasa Jawa sebagai berikut.

1. Kemajuan teknologi menuntut guru untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.
2. Pentingnya media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Perlunya pengembangan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi.
4. Media pembelajaran pada materi *wangsalan* dengan mengembangkan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* dalam bentuk CD (*Compaq Disk*).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan *Macromedia Flash Professional 8* menjadi media pembelajaran *wangsalan*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan mengembangkan *Macromedia Flash Professional 8* menjadi media pembelajaran *wangsalan*?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mendeskripsikan tahap mengembangkan media pembelajaran *wangsalan* untuk siswa SMP kelas VIII dengan *Macromedia Flash Professional 8*,
2. Menghasilkan media interaktif pembelajaran *wangsalan* untuk siswa SMP kelas VIII,
3. Mendeskripsikan hasil mengembangkan media pembelajaran *wangsalan* untuk siswa SMP kelas VIII dengan *Macromedia Flash Professional 8*.

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan dilakukan untuk memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada pihak-pihak yang membutuhkannya.

1. Secara teoritis

Pengembangan media pembelajaran interaktif *wangsalan* untuk siswa SMP kelas VIII ini diharapkan dapat menambah informasi atau pengetahuan bagi pengembangan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan referensi untuk pengembangan materi lainnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Dapat membantu mempermudah guru dalam penyampaian materi *wangsalan*.

- b. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari materi *wangsalan*.

Sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk belajar mandiri.

G. Definisi Operasional

1. *Macromedia Flash Professional 8* adalah *software* yang banyak dipakai untuk membuat presentasi *multimedia* untuk kepentingan *advertising* karena berbentuk *file movie* yang berekstensi relatif kecil.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi, aktif, dan kreatif.
3. *Wangsalan* adalah ungkapan sejenis teka-teki yang Jawabannya sudah ada pada bagian makna kata, namun secara bersandi atau tersamar.
4. Pengembangan *Macromedia Flash Professional 8* sebagai media pembelajaran *wangsalan* untuk siswa SMP kelas VIII merupakan pengembangan aplikasi yang ada dalam *Macromedia Flash professional 8* untuk dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran pada materi *Wangsalan*.