BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer semakin pesat dan memberikan manfaat yang besar bagi kehidupan manusia karena dapat memberikan kemudahan dalam mempermudah aktivitas perkerjaan. Kemajuan teknologi juga bersentuhan dengan komputer. Komputer merupakan sarana komunikasi yang sangat dibutuhkan bagi setiap manusia di muka bumi ini. Hal ini dikarenakan manfaat yang diperoleh jauh lebih besar dibandingkan dengan komponen atau alat lainnya. Komputer juga dapat memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat.[1]

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan sebagai fasilitas untuk mempermudah proses pembelajaran. Teknologi informasi sudah mulai masuk ke dunia pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran.

SMA Negeri 1 Soreang merupakan salah satu sekolah menengah atas yang terletak di Kabupaten Bandung. SMA Negeri 1 Soreang bahkan menjadi sekolah terbesar dan terluas di Kabupaten Bandung. Prestasi dalam berbagai lomba pun cukup membanggakan. Sekolah ini sudah menerapkan Kurikulum 2013 dalam sistem pengajarannya. Bahkan di seluruh kelas sudah difasilitasi *projector* sebagai alat bantu mengajar.

Di SMA Negeri 1 Soreang salah satu kompetensi guru yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan menggunakan media pembelajaran. Para guru

bekerjasama dengan berbagai pihak untuk menyediakan media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat, keinginan, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Untuk mempengaruhi minat dan tingkat perkembangan belajar siswa/siswi di sekolah.

Bahasa Sunda merupakan salah satu pelajaran muatan lokal di SMA Negeri 1 Soreang yang bobot kegiatan belajar mengajarnya masih sangat kurang jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Kemampuan siswa dalam memahami teks dalam mata pelajaran bahasa Sunda pun dapat dikatakan kurang. Selama ini pelajaran bahasa Sunda di SMA Negeri 1 Soreang hanya sebagai pelengkap. Padahal bahasa daerah merupakan potensial lokal yang harus mendapat perhatian lebih. Apalagi SMA Negeri 1 Soreang terletak di pusat Kabupaten Bandung yang *notabene* menggunakan bahasa Sunda dalam kehidupan sehar-hari.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media yang dapat meningkatkan minat siswa/siswi dalam memahami mata pelajaran bahasa Sunda berupa gambar dan animasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dengan permasalahan diatas penulis merasa tertarik melakukan penelitian, untuk dijadikan bahan skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Media Basa sebagai Alat Bantu Ajar di SMA Negeri 1 Soreang”** .

1.2. Identifikasi Masalah Dan Rumusan Masalah

Pada umumnya semakin berkembangnya teknologi tidak akan terlepas dari masalah. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Dikarenakan perkembangan teknologi dan komunikasi, teks dalam buku mata pelajaran bahasa Sunda yang sulit dipahami jika hanya dibaca, dan keterbatasan waktu pada mata pelajaran bahasa Sunda. Dengan demikian adapun identifikasi masalah yang akan di buat adalah :

1. Proses belajar pada mata pelajaran bahasa Sunda masih dilakukan dengan membaca buku, guru hanya menceritakan kembali isi dalam buku tersebut kepada siswa, sehingga banyak kata-kata yang sulit untuk dipahami siswa.
2. Belum adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran bahasa Sunda.
3. Guru melakukan periksaan soal secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses belajar pada mata pelajaran bahasa Sunda agar lebih dipahami siswa?

2. Bagaimana cara meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran bahasa Sunda?
3. Bagaimana mempersingkat waktu pemeriksaan soal dalam mata pelajaran bahasa Sunda?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah tersebut

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat sebuah aplikasi multimedia untuk membantu dalam kegiatan mengajar serta mempersingkat waktu dalam mata pelajaran Bahasa Sunda di SMA Negeri 1 Soreang.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat proses belajar pada mata pelajaran bahasa Sunda agar lebih dipahami siswa.
2. Untuk meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran bahasa Sunda.
3. Untuk mempersingkat waktu pemeriksaan soal dalam mata pelajaran bahasa Sunda.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian ini yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis .

1.4.1. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan Praktis dibagi mejadi dua yaitu untuk pengajar (guru) dan untuk peserta didik SMA Negeri 1 Soreang yang dijelaskan sebagai berikut :

a) Bagi pengajar (guru), diharapkan membantu kegiatan belajar mengajar.
b) Bagi peserta didik (siswa), diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar
c) Bagi sekolah, dapat mengopimalkan sarana dan prasarana sekolah untuk menunjang proses pembelajaran.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini terdiri dari :

1. Bagi penulis diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana merancang aplikasi multimedia yang baik. Serta sebagai bentuk dedikasi terhadap Bahasa Sunda dan Almamater SMA Negeri 1 Soreang.
2. Bagi pembaca diharapkan menjadi refrensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5. Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis perlu untuk membatasi masalah yang akan di bahas agar terarah sesuai dengan tujuan yang dicapai dan sesuai dengan apa yang diharapkan, adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya membahas pada bagaimana membuat aplikasi Media Basa untuk mata pelajaran Bahasa Sunda.
2. Aplikasi ini tidak membahas tingkatan bahasa dalam bahasa Sunda.
3. Aplikasi hanya menyediakan materi semester 2 sesuai dengan yang dipelajari.
4. Aplikasi ini hanya digunakan untuk siswa kelas X semester 2 di SMA Negeri 1 Soreang sebagai alat bantu ajar.
5. Software yang digunakan adalah *Adobe Flash Professional CS6* dengan didukung *Adobe Photoshop CS6, CorelDRAW X7* untuk menunjang tampilan, *Camtasia Studio 8* sebagai editor audio, dan *Actionscript* sebagai bahasa pemrograman yang digunakan.

1.6. Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian sebagai berikut :

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian adalah sebagai berikut :

Nama Instansi : SMA Negeri 1 Soreang

Alamat : JL. Raya Soreang Banjaran KM 3, Soreang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40911.

1.6.2. Waktu Penelitian

Berikut adalah table pelaksanaan penelitian:

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2016															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengdentifikasi Kebutuhan Pemakai																
2	Membuat *Prototype*																
3	Menguji *Prototype*																
4	Memperbaiki *Prototype*																
5	Mengembangkan versi produksi																

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan serta mengarahkan dalam penulisan, maka dibuat sistematika penulisan laporan tugas akhir ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, sistem pelaksanaan laporan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang sesuai dengan tema penulisan skripsi bersumber dari buku, jurnal, skripsi atau media online.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi objek penelitian, metode penelitian, sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi perancangan sistem, perancangan antar muka, implementasi, pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat setelah menganalisis.