

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan yang ada pada setiap daerah adalah warisan dari nenek moyang serta leluhur yang hendaknya dijaga dan dilestarikan. Ada berbagai macam warisan budaya yang ada di Jawa yang perlu mendapatkan perhatian karena mulai tersisihkan karena perkembangan zaman dan media teknologi yang semakin maju.

Pemanfaatan media merupakan satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran Bahasa Kawi. Permasalahan ini relevan dengan bukti empiris yang terjadi di lapangan. Bahasa Kawi adalah salah satu mata kuliah yang ada pada Sekolah Tinggi Agama Hindu (STAH) Bandar Lampung. Proses pembelajaran pada mata kuliah ini menggunakan materi-materi yang dituangkan dalam bentuk buku/modul, akibatnya mahasiswa menghadapi keterbatasan media belajar dikarenakan mata kuliah ini membutuhkan teknik dalam pengucapan berbahasa Kawi. Mereka hanya mengandalkan teks dalam modul materi-materinya tanpa disertai visualisasi-visualisasi lain yang bisa mendukung agar mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Penjelasan materi menggunakan media modul terlihat masih terlalu global dan monoton sehingga kurang menarik, selain itu waktu belajar mahasiswa yang terbilang singkat mengharuskan mahasiswa untuk memahami materi yang diberikan. Apalagi media pembelajaran secara teoritis membuat mahasiswa mudah merasa jenuh dan kurang bersemangat untuk belajar mengingat mahasiswa lebih suka hal-hal yang menarik. Banyak fasilitas yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa dan dosen dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dengan sangat pesat saat ini. *Android* merupakan salah satu contoh teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah media pembelajaran alternatif dalam menyampaikan materi-materi pelajaran.

Metode pembelajaran Bahasa Kawi saat ini masih banyak pengajar masih mengajarkan materi dengan cara konvensional, cara tersebut masih bisa digunakan, akan tetapi metode tersebut akan membosankan. Dalam penelitian kali ini, peneliti menyajikan materi ajar yang menarik dan mudah dipahami, dan metode baru yang lebih praktis. Media belajar yang bersifat *moveable* (mudah dibawa kemana-mana) akan lebih efektif, sehingga para peserta didik tidak kesulitan dalam memahami dan para peserta didik dapat mendalami Bahasa Kawi.

Teknologi yang diterapkan ini bersifat efisien dan lebih menarik karena informasi yang disampaikan lebih interaktif dengan user yang menggunakannya. Dengan media pembelajaran *alternative* diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut sehingga di saat mahasiswa belajar dengan media ini mahasiswa mampu memahami materi yang telah diberikan disekolah melalui aplikasi media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih inovatif diharapkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir mahasiswa dalam proses pembelajaran, bahwa media pembelajaran yang inovatif sangat berguna di bidang pendidikan.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti menyimpulkan gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran **“RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KAWI BERBASIS *ANDROID* PADA SEKOLAH TINGGI AGAMA HINDU LAMPUNG”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana merancang sebuah aplikasi pengenalan Bahasa Kawi berbasis *Android*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah yang ada dalam penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Bahasa Kawi ini digunakan bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Hindu (STAH) Lampung.
2. Media pembelajaran ini berbasis sistem operasi *Android 4.0* dan *version* atau lebih tinggi. Serta berjalan dalam kondisi *offline based* dan *online* pada penerapan video.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Merancang media pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan interaktif.
- 2) Membangun sebuah media pembelajaran untuk memberikan wawasan tentang Bahasa Kawi.
- 3) Untuk memudahkan siswa mengakses materi pelajaran tentang Bahasa Kawi.
- 4) Memberikan pemahaman tentang Bahasa Kawi dengan pengemasan media belajar yang menarik.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan media pembelajaran Bahasa Kawi.
- 2) Agar mahasiswa dapat mempelajari materi Bahasa Kawi secara mobile, yaitu dapat dipelajari dimana saja.
- 3) Agar lebih memotivasi mahasiswa untuk belajar tentang Bahasa Kawi diluar jadwal sekolah, dimana di dalam aplikasi terdapat konten-konten yang menarik untuk dipelajari.
- 4) Proses belajar menjadi lebih interaktif.

1.5. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam merancang dan membuat aplikasi.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang desain aplikasi yang baru.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari aplikasi yang telah dibangun dan saran-saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.