

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa sekarang ini, penggunaan teknologi komputer dalam bidang pendidikan dan pengajaran telah menjadi trend tersendiri. Dengan penggunaan teknologi komputer ini, peserta didik dapat melakukan proses belajar di rumah sehingga tidak memerlukan waktu dan ruang pertemuan secara khusus. Masalah lain yang dihadapi adalah terbatasnya waktu untuk dapat mencerna materi yang disampaikan dan berpikir mengenai hal-hal yang mungkin kurang dijelaskan oleh pengajar. Hal ini menyebabkan pengajar harus dapat membagi dan meringkas materi-materi yang akan disampaikan agar dapat mencukupi waktu yang telah disediakan dan juga dapat dimengerti oleh peserta didik. Masalah seperti ini juga dapat diatasi dengan menggunakan teknologi komputer. Dengan menggunakan komputer, pengajar dapat membagi-bagi materi yang ingin disampaikan lengkap dengan penjelasannya dalam bentuk CD-ROM, sehingga jika ada materi yang mungkin belum dimengerti oleh peserta didik pada jam pelajaran, mereka dapat mengulanginya kembali di rumah.

Dengan demikian, penggunaan teknologi komputer menjadikan metode pembelajaran semakin lengkap dan variatif, sehingga dapat melengkapi metode konvensional, bukan menggantikan metode konvensional. Bagaimanapun juga metode pembelajaran konvensional tetap dibutuhkan agar siswa dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Metode pembelajaran konvensional, berupa tatap muka antar pengajar dan peserta didik dalam satu ruangan, memiliki berbagai keterbatasan antara lain yaitu pengajar dan peserta didik harus dapat menentukan waktu dan ruang pertemuan secara khusus untuk dapat melakukan proses belajar-mengajar.

Media-media pembelajaran yang dapat digunakan dengan memanfaatkan teknologi komputer ini antar lain dengan menggunakan CD pembelajaran interaktif, media internet, presentasi multimedia menggunakan proyektor, dan lain

sebagainya. Penggunaan CD pembelajaran interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran telah semakin banyak digunakan, terutama untuk pembelajaran jarak jauh dan untuk pembelajaran yang tidak memungkinkan diterapkannya metode tatap muka. Metode yang menggunakan CD pembelajaran interaktif ini kadang-kadang dipadukan dengan menggunakan metode pembelajaran lainnya agar dapat lebih efektif. Penggunaan media-media tersebut juga membantu memudahkan dalam mengajar, misalnya guru dapat menjelaskan materi-materi pelajaran dengan gambar, suara, bahkan video, sehingga siswa juga dapat lebih mudah mengerti materi tersebut.

Bahasa Mandarin merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di seluruh dunia setelah bahasa Inggris. Bahasa mandarin merupakan bahasa yang menjadi sorotan dunia untuk dipelajari saat ini. Di indonesia, bahasa Mandarin tidak lagi menjadi sesuatu yang asing. Semakin banyak orang yang tertarik untuk belajar bahasa Mandarin. Tidak heran sekarang banyak Sekolah-sekolah di Indonesia yang memasukkan bahasa Mandarin sebagai salah satu bidang studi disamping bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Hal ini tentu sangat bermanfaat bagi para siswa sebagai bentuk untuk mencari kerja di masa yang akan datang. Sekarang banyak perusahaan multinasional di Indonesia yang sangat membutuhkan tenaga kerja yang mampu berbahasa asing salah satunya bahasa Mandarin.

Berdasarkan analisa dari masalah tersebut, sehingga penulis mengangkat judul **“APLIKASI CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA PEMBINAAN PANGKALPINANG”** sebagai usaha untuk membantu pengajar menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didiknya dengan menggunakan media berupa gambar, suara, bahkan video.

1.2 Rumusan Masalah

Dibawah ini adalah rumusan masalah yang dihadapi oleh penyusun berkaitan dengan aplikasi yang dibuat dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat aplikasi media pembelajaran interaktif yang efektif dalam pembelajaran?
- b. Bagaimana bentuk aplikasi yang sesuai kebutuhan dalam pembelajaran bahasa Mandarin?

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan dari kuliah praktek ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a. Untuk menghasilkan CD yang berisi media pembelajaran interaktif Bahasa Mandarin untuk siswa tingkat SMP pada SMP Pembinaan Pangkalpinang.
- b. Mempermudah siswa dalam mempelajari Bahasa Mandarin secara mandiri.
- c. Menarik keinginan siswa dalam mempelajari Bahasa Mandarin dengan maksimal.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan kuliah praktek ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dibuat berdasarkan materi pembelajaran (kurikulum 2013) pada mata pelajaran Bahasa Mandarin tingkat Sekolah Menengah Pertama pada sekolah Pembinaan Pangkalpinang tahun 2014.
- b. Bagian yang menggunakan dubbing suara hanya pada materi saja.
- c. Bahan pembelajaran interaktif ini sifatnya berdiri sendiri (stand alone) tidak menggunakan jaringan.
- d. Aplikasi berbentuk pengajaran multimedia interaktif berupa gambar, suara, text, serta video.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang dilakukan dalam kuliah praktek ini adalah:

a. Metode Analisis

Metode analisis dilakukan melalui cara sebagai berikut:

- 1) Survei pada CD interaktif sejenis yang menjadi referensi
Melakukan survei terhadap CD interaktif yang sudah ada dan menjadikannya sebagai sumber referensi untuk tahap perancangan.
- 2) Studi kepustakaan
Membaca buku-buku dan literatur yang berkaitan dengan perancangan.
- 3) Kuesioner
Memberikan selebaran berisi pertanyaan-pertanyaan kepada responden.

b. Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan melalui cara sebagai berikut:

- 1) Perancangan Aplikasi
Perancangan aplikasi ini sudah di sesuaikan dengan permintaan dari tempat riset dan menggunakan tools seperti usecase.
- 2) Perancangan Layar
Perancangan ini meliputi perancangan tampilan yang akan digunakan dalam CD interaktif ini.
- 3) Implementasi
Implementasi terhadap rancangan aplikasi yang telah dibuat.
- 4) Pengujian
Pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran umum dan singkat mengenai isi dari setiap bab dalam kuliah praktek ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang kuliah praktek, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan permasalahan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mengemukakan dasar-dasar teori yang digunakan untuk melandasi penelitian mengenai aplikasi CD interaktif pembelajaran bahasa mandarin pada sekolah menengah pertama SMP Pembinaan Pangkalpinang.

BAB III ORGANISASI

Bab ini berisikan penjelasan struktur organisasi serta peran fungsi setiap bagian organisasi di SMP Pembinaan Pangkalpinang.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai identifikasi masalah dan pembahasan mengenai implementasi dari aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan dalam pembuatan laporan kerja praktek ini.