

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya-pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Aksara ini menjadi bukti nyata adanya zaman terdahulu sebelum adanya bangsa Indonesia. Upaya pelestarian aksara Jawa ini sedang diupayakan oleh pemerintah. Salah satu upayanya adalah memasukkannya dalam kurikulum pendidikan. Sehingga bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya.

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkandengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang atraktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang makin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran.

Dalam upaya ikut menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang aksara Jawa dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan komputer akan dapat membantu memahami materi tentang aksara Jawa, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran adalah *Macromedia Flash MX*. *Macromedia Flash MX* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional *Macromedia* yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen server* dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Andreas Suciadi, 2003).

Dengan beberapa kemudahan itulah *Macromedia Flash MX* sangat mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran aksara Jawa berbentuk multimedia interaktif. Dari uraian tersebut di atas didapatkan perincian pentingnya pengembangan media pembelajaran aksara Jawa berbentuk multimedia interaktif yaitu : aksara Jawa merupakan peninggalan budaya, perlu adanya upaya pelestarian,

upaya pemerintah adalah memasukkan aksara Jawa ke dalam kurikulum pendidikan, dalam pendidikan peran media dapat membantu pembelajaran, komputer sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk multimedia interaktif, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran aksara Jawa berbentuk multimedia interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang diatas maka masalah-masalah pada tugas akhir ini dapat dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana cara mempelajari aksara Jawa dengan mudah ?
2. Bagaimana melestarikan aksara Jawa agar tidak punah?
3. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran aksara Jawa berbasis flash dengan dilengkapi dengan suara?
4. Bagaimana menghasilkan/melengkapi dengan sistem evaluasi belajar?

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang diangkat pada tugas akhir ini terlalu luas untuk dibahas secara keseluruhan. Maka dari itu penulis membatasi permasalahan dengan :

1. Hanya membahas huruf aksara Jawa , aksara rekan , angka Jawa, aksara swara , aksara murdha
2. Membahas sandhangan swara dan paniyeg
3. Hanya membahas cara membaca
4. Tidak membahas cara menulis
5. Program ini dapat dijalankan di kaset vcd
6. Program ini dibuat untuk sekolah dasar

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk menghasilkan media pembelajara berbasis animasi yang dilengkapi dengan sinkronisasi suara dan dilengkapi denga soal evaluasi

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah membantu pembelajaran aksara Jawa, aksara carakan beserta pasangan, sandhangan, aksara murda, aksara swara, aksara rekan, angka Jawa, tanda baca dengan

berbasis animasi sehingga memudahkan mempelajarinya. Dan adapun manfaat lainnya :

1. Bagi dunia teknologi, memanfaatkan dan mengembangkan teknologi *Macromedia Flash* untuk media pembelajaran interaktif.
2. Bagi dunia pendidikan, dapat dijadikan sebagai masukan, referensi media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif.
3. Bagi dunia kebudayaan, memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian aksara Jawa berbentuk teknologi multimedia.

1.6 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Metode penelitian sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian tergantung dari metodologi yang digunakan. Metodologi dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Studi literatur

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis Flash. Studi literatur dalam sebuah penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh

tentang apa yang sudah dikerjakan dan bagaimana cara mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan.

2. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok mengenai materi dan kegiatan yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.

3. Bimbingan

Bimbingan tugas akhir dilakukan dengan dosen pembimbing, diantaranya membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan topik tugas akhir

4. Pengembangan aplikasi

Metodologi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dilakukan pengorganisasian beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Satu lamanya pengerjaan tahap-tahap pekerjaan tersebut merupakan satu iterasi.

5. Iterasi pertama

Pada tahap ini akan dilaksanakan literatur-literatur yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran ini.

6. Iterasi kedua

Tahap selanjutnya adalah penerapan konsep pembuatan media pembelajaran ini.

7. Iterasi ketiga

Pengolahan data-data yang diperlukan dan melakukan implementasi coding.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika skripsi.

BAB II Studi Pustaka

Berisi mengenai dasar-dasar teori yang berhubungan dengan “Media Pembelajaran Aksara Jawa dengan *Macromedia Flash MX*”.

BAB III Perancangan Sistem

Berisi penjelasan analisis dan rancangan sistem yang akan diimplementasikan pada bab selanjutnya.

BAB IV Implementasi Sistem

Berisi pembahasan implementasi program yang telah direncanakan.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini serta, saran untuk pengembangan system