

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Era globalisasi memicu perkembangan di semua bidang, terutama pada bidang perkembangan Teknologi Informasi. Perkembangan Teknologi Informasi dengan cepat, tepat, dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas. Perkembangan Teknologi Informatika memperlihatkan bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi ini, seperti *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-government* dan lain-lain. Perkembangan dibidang teknologi juga sangat berkaitan erat dengan dunia pendidikan. Contohnya seperti penggunaan komputer dibidang pendidikan.

Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap dan menarik. Multimedia merangkum berbagai media dalam satu wadah, sehingga memudahkan penyampaian bahan pembelajaran dan pengguna dapat terlibat dalam proses pembelajaran karena teknologi multimedia mempunyai kemampuan interaktivitas.

Penggunaan komputer dalam proses belajar, akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi siswa SD. Gambar-gambar dan suara yang muncul membuat siswa SD tidak akan cepat bosan belajar aksara Jawa. Sehingga dapat merangsang siswa SD untuk mengetahui lebih jauh dan lebih tekun dalam belajar aksara Jawa.

Pembelajaran aksara Jawa harus diberikan sejak dini, Karena aksara Jawa adalah warisan budaya Jawa. Salah satu pokok bahasan mengenai pembelajaran aksara Jawa adalah tentang bagaimana membaca aksara Jawa dengan benar. Selama ini pembelajaran dan pendidikan bahasa Jawa sangat terbatas terutama aksara Jawa.

Masyarakat Jawa masih banyak yang belum mengetahui tentang aksara Jawa. Mendasar permasalahan tersebut yang seiring dengan semakin meluasnya dunia teknologi informasi, maka diperlukan adanya suatu sistem pembelajaran yang efektif dengan media komputer. Dengan mencoba menawarkan suatu sistem pengguna dapat menikmati dalam proses pembelajaran baca aksara Jawa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat perangkat lunak sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk siswa SD.
2. Bagaimana mengimplementasikan perangkat lunak sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk siswa SD.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi pembelajaran aksara Jawa untuk siswa SD.
2. Mengimplementasikan perangkat lunak sebagai media pembelajaran aksara Jawa untuk siswa SD.

### **D. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada:

1. Aplikasi multimedia bacaan aksara Jawa ini bersifat statis. Aplikasi bersifat statis yaitu aplikasi yang tidak bisa dikembangkan atau di *update*.
2. Aplikasi multimedia bacaan aksara Jawa ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS6.

### **E. Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mendapatkan aplikasi/perangkat lunak untuk pendidikan yang bermanfaat dan menarik.
2. Membantu siswa SD dalam belajar aksara Jawa.
3. Diharapkan dapat membantu para guru dalam mengajarkan murid-muridnya belajar aksara Jawa.

## **F. METODE PENELITIAN**

Metode pengumpulan data:

### 1. Metode observasi

Metode ini digunakan untuk melakukan pengamatan dan pencatatan data-data serta berbagai hal yang akan dibutuhkan dalam penelitian.

Penelitian yang dilakukan bersumber pada Buku Pepak Bahasa Jawa.

### 2. Kepustakaan

Metode ini digunakan dalam proses pengumpulan data dan informasi dengan melakukan pengumpulan bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penelitian ini.

## **G. SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan skripsi ini membantu agar skripsi lebih terarah pada masalah yang dibahas sehingga tidak menyimpang dari ketentuan dan tujuan yang ditetapkan.

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini terdapat pembahasan mengenai tinjauan pustaka, definisi, pengertian dan penjelasan dari teori-teori yang berhubungan

dengan permasalahan yang akan dibahas sebagai dasar pemecahan masalah tentang aplikasi pembelajaran Aksara Jawa.

### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan analisa sistem dan perancangan sistem, berupa *flowchart*, perancangan naskah dan perancangan antar muka aplikasi pembelajaran Aksara Jawa.

### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan aplikasi pembelajaran aksara Jawa.

### 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil perancangan aplikasi pembelajaran Aksara Jawa.