

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (*LEARNING MEDIA*)
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
“AYO SINAU AKSARA JAWA”**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



SYAHRULIA ENGGAWATI

09530536

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2013

HALAMAN PENGESAHAN

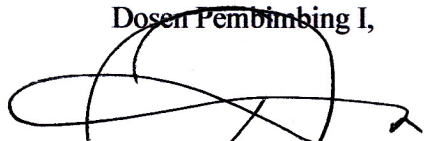
Nama : Syahrulia Enggawati
NIM : 09530536
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran (*Learning Media*)
Berbasis Multimedia Interaktif “Ayo Sinau Aksara
Jawa”

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Ponorogo, 2013

Menyetujui,

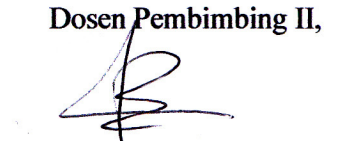
Dosen Pembimbing I,



(Ida Widaningrum, M.Kom)

NIK. 19660417 201101 13

Dosen Pembimbing II,




(Muh. Bhanu Setyawan, ST)

NIK. 19800225 200909 14

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Aliyadi, MM)

NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi

Teknik Informatika



(Andy Trianto Pujorahardjo, ST)

NIK. 19710521 201101 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Syahrulia Enggawati
NIM : 09530536
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran (*Learning Media*)
Berbasis Multimedia Interaktif “Ayo Sinau Aksara
Jawa”

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan
Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada:

Hari : Senin
Tanggal : 26 Agustus 2013
Nilai : B

Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



(Andy Trianto Pujorahardjo, ST)

NIK. 19710521 201101 13

Dosen Penguji II,



(Arin Yuli Astuti, S.Kom)

NIK. 19890717 201209 14

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,



(Ir. Aliyadi, MM)

NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi

Teknik Informatika








(Andy Trianto Pujorahardjo, ST)

NIK. 19710521 201101 13

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

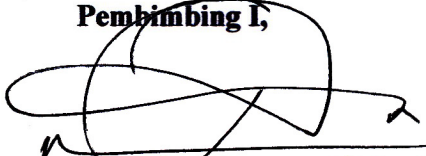
1. Nama : Syahrulia Enggawati
 2. NIM : 09530536
 3. Program Studi : Teknik Informatika
 4. Fakultas : Teknik
 5. Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran (*Learning Media*)
 Berbasis Multimedia Interaktif “Ayo Sinau Aksara
 Jawa”
 6. Dosen Pembimbing I : Ida Widaningrum, M.Kom
 7. Konsultasi :
 8.

No.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
	17 Juni 2013	Cara Penulisan	
	13 Juli 2013	Acc Bab I	
	14 Juli 2013	Penulisan	
	15 Juli 2013	Acc Bab II	
	20 Juli 2013	Use Case Diagram	
	22 Juli 2013	Acc Bab III	
	22 Juli 2013	Presentase Penulisan	
	24 Juli 2013	Acc Bab IV	
	25 Juli 2013	Saran Ditambah	
	26 Juli 2013	Acc Bab V	
	30 Juli 2013		

9. Tgl. Pengajuan :
 10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 2013





Pembimbing I,


 (Ida Widaningrum, M.Kom)

NIK. 19660417 201101 13

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Syahrulia Enggawati
2. NIM : 09530536
3. Program Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Perancangan Media Pembelajaran (*Learning Media*)
Berbasis Multimedia Interaktif “Ayo Sinau Aksara Jawa”
6. Dosen Pembimbing II: Muh. Bhanu Setyawan, ST
7. Konsultasi :
8.

No.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
	25 Juni 2013	Bab I : - Pendahuluan diringkas - Batasan Masalah - Perumusan Masalah - ACC	
	14 Juli 2013	Bab II : Gambar flowchart dirapikan - ACC	
	31 Juli 2013	Bab III : Penambahan contoh pembuktian kalimat & angka - ACC	
	31 Juli 2013	Bab IV & V Saran & Kesimpulan - ACC	

9. Tgl. Pengajuan :

10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 2013

Pembimbing II,



(Muh. Bhanu Setyawan, ST)

NIK. 19800225 200909 14

MOTTO

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.

(Q.S Al-Baqarah 216)

Semua orang tidak perlu menjadi malu karena pernah berbuat kesalahan, selama ia menjadi lebih bijaksana daripada sebelumnya.

(Kahlil Gibran)

Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan – kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.

(Motto Pribadi)

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Interaktivitas sebagai pusat aplikasi multimedia	13
2.2 Siklus pembuatan animasi pembelajaran	19
2.3 Perubahan aksara pallawa ke aksara nusantara	33
3.1 <i>Use case</i> diagram aplikasi pembelajaran aksara Jawa	59
3.2 Alur desain penelitian	68
3.3 Diagram struktur perancangan naskah	74
3.4 Sketsa menu pada intro	76
3.5 Sketsa menu utama	77
3.6 Sketsa menu aksara Jawa	78
3.7 Sketsa menu sandhangan	79
3.8 Sketsa menu pasangan	80
3.9 Sketsa menu angka Jawa	81
3.10 Sketsa menu contoh penggunaan huruf	82
3.11 Sketsa menu latihan soal bagian awal	83
3.12 Sketsa menu menjawab latihan soal	84
3.13 Sketsa menu hasil	85
3.14. Sketsa menu kunci jawaban	86
3.15 Sketsa menu profil	87
3.16 Sketsa tampilan keluar	88

4.1 Skala pengukuran ordinat kuesioner I	94
4.2 Skala pengukuran ordinat kuesioner II	95
4.3 Halaman intro Ayo Sinau Aksara Jawa	96
4.4 Halaman menu	97
4.5 Halaman huruf Jawa	98
4.6 Halaman aksara Jawa	99
4.7 Halaman sandhangan	100
4.8 Halaman pasangan	100
4.9 Halaman angka Jawa	101
4.10 Halaman contoh penggunaan huruf	101
4.11 Halaman <i>input</i> nama latihan soal	102
4.12 Halaman menjawab soal	103
4.13 Halaman hasil	103
4.14 Halaman kunci jawaban	104
4.15 Halaman profil	105
4.16 Halaman keluar	105



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

- ✚ Bunda tercinta Ibu Sunarsi, S.Pd dan Ayahku Bapak Boyono yang telah memberikan kasih sayang, bimbingan, pengorbanan, dan tauladan yang sangat berharga. Apa yang telah engkau curahkan untukku tak akan pernah terbalaskan. Masih sejauh inilah pengabdian ku persembahkan kepadamu, walau tak seberapa namun kesungguhan hati akan tetap melangkah memberikan yang terbaik. Terlebihnya, Aku pertaruhkan segenap jiwaku ya Allah untuk memanjangkan umur dan membahagiakan mereka di dunia, serta keselamatan bagi mereka di akhirat kelak.
- ✚ Saudara-saudaraku yang berada di Pacitan yang selalu mendoakan ku dari jauh.
- ✚ (Kamu) yang selalu menemani di setiap langkahku demi lancarnya skripsi ini.
- ✚ Kampus tercinta Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- ✚ Almamaterku Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- ✚ Sahabat-sahabatku seperjuangan kelas B Teknik Informatika angkatan 2009 dan semua teman-teman yang tak mungkin penulis sebutkan satu-persatu, for u all I miss u forever.
- ✚ Para pencari ilmu.

ABSTRAK

Syahrulia Enggawati

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (*LEARNING MEDIA*)

BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

“AYO SINAU AKSARA JAWA”

FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA, 2013

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Dalam kehidupan sehari-hari kita selalu menggunakan bahasa sebagai media untuk melakukan percakapan kepada orang lain. Pada umumnya di Indonesia, orang-orang lebih sering menggunakan bahasa Indonesia, akan tetapi Indonesia memiliki berbagai macam bahasa yaitu bahasa daerah. Di tiap Provinsi memiliki bahasa daerah yang berbeda-beda. Salah satu bahasa daerah yaitu bahasa Jawa, bahasa Jawa sering digunakan oleh penduduk suku bangsa Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta, Jawa Timur. Untuk mempelajari bahasa Jawa, akan lebih baiknya jika mempelajari huruf Jawa terlebih dahulu. Huruf Jawa atau yang biasa dikenal dengan aksara Jawa merupakan salah satu kebudayaan yang dimiliki oleh suku Jawa karena memiliki sejarah asal mula di dalamnya. Huruf Jawa ini dapat ditemui di jalan-jalan, tempat-tempat keramaian, serta keraton yang ada di daerah Jawa Tengah. Di dalam masyarakat Jawa, huruf Jawa merupakan warisan budaya yang digunakan untuk menuliskan karya sastra yang ditulis dalam kitab-kitab, naskah-naskah Jawa kuno, tembang-tembang Jawa, prasasti-prasasti, atau dalam surat menyurat di kalangan istana dan urusan-urusan kerajaan. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Mempelajari huruf Jawa hampir sama dengan mempelajari huruf/abjad yang terdapat pada bahasa Indonesia, namun kendalanya adalah kurangnya literatur yang dapat menunjang hal tersebut. Dalam belajar, seseorang tidak hanya dapat belajar dari buku melainkan dapat belajar dengan menggunakan sebuah aplikasi pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Aplikasi ini tidak harus terkoneksi dengan internet karena aplikasi pembelajaran ini menggunakan komputer. Akhir dari penelitian, penulis berkeinginan untuk membuat sebuah aplikasi yang diharapkan dapat digunakan sebagai media pengenalan serta pembelajaran huruf Jawa yang dirancang menggunakan *software Adobe Flash* berisikan materi tentang pokok bahasan yang akan dibuat.

Kata Kunci: Aksara Jawa, Multimedia, Media Pembelajaran, *Adobe Flash*

KATA PENGANTAR

Bismillahirraahmaanirrahiim,

Puji syukur yang sedalam-dalamnya penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang selalu memberikan kekuatan, kesabaran, dan kasih sayang-Nya yang tiada batas. Penulis menyadari sepenuhnya, hanya dengan rahmat, hidayah dan ma'udah (pertolongan)-Nya semata-mata, skripsi dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran (*Learning Media*) Berbasis Multimedia Interaktif “Ayo Sinau Aksara Jawa””** ini dapat terselesaikan.

Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, dan umatnya, karena perjuangannya yang telah menegakkan ajaran-ajaran Islam tanpa mengenal lelah, sehingga umat manusia terbebaskan dari kebodohan.

Penulis haturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan rasa terima kasih, khususnya kepada yang terhormat:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan curahan nikmat kepada hamba-Nya dan selalu menemani penyusunan dalam keadaan apapun.
2. Kedua orang tua penulis yang senantiasa mendukung dan mendoakan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. H. Sulton, M.Si, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

4. Ir Aliyadi, MM selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
5. Andy Trianto Pujorahardjo, ST, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
6. Ida Widaningrum, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I.
7. Muh. Bhanu Setyawan, ST, selaku Dosen Pembimbing II.
8. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu dosen.
9. Keluarga kelas TI B angkatan 2009 yang telah menumbuhkan semangat, motivasi dan inspirasi.
10. Kampus tercinta Universitas Muhammadiyah Ponorogo tempatku menuntut ilmu.
11. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namun telah memberikan dukungan motivasi dan telah membangkitkan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini, khususnya seseorang yang selalu ada dihati, motivasi dan dukungannya sangat berharga buat penulis.
12. Laptop tersayang “*si Biru*” yang telah setia memfasilitasi penyusunan dalam proses pelaksanaan skripsi.

Berkat keterlibatan semua pihak di ataslah skripsi yang penulis kerjakan dapat terselesaikan. Sehubungan dengan itu izinkan sekali lagi penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga, semoga apa yang kita kerjakan bermanfaat dan menjadi bagian dari amal shaleh. Karena keterbatasan

penulis, tentunya skripsi ini banyak kekurangan dan sangat jauh dari kesempurnaan dan idealitas, oleh karena itu kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari semua pihak. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan dapat menambah wawasan keilmuan khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Ponorogo, 2013

Penyusun,

Syahrulia Enggawati



DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Berita Acara Ujian Skripsi	iii
Halaman Berita Acara Bimbingan Skripsi I	iv
Halaman Berita Acara Bimbingan Skripsi II	v
Halaman Motto	vi
Halaman Persembahan	vii
Abstrak	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xvii
Daftar Gambar	xviii
Daftar Lampiran	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5

G. Sistematika Penulisan	7
--------------------------------	---

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Multimedia Interaktif.....	9
1. Pengertian Multimedia Interaktif	9
2. Elemen Multimedia Interaktif	11
3. Kelebihan Multimedia Interaktif	14
4. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran	16
5. Dampak Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran	17
6. Siklus Metodologi <i>Waterfall</i>	18
B. Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Manfaat Multimedia Pembelajaran	23
3. Penggunaan Multimedia Pembelajaran	25
4. Syarat-syarat Pembuatan Multimedia Pembelajaran	26
5. Prinsip-prinsip Pembuatan Multimedia Pembelajaran	27
6. Tahap Pengembangan Multimedia	28
C. Aksara Jawa	30
1. Sejarah Aksara Jawa (Legenda)	31
2. Huruf Dasar Aksara Jawa Legenda	36
3. Huruf Pasangan	40
4. Huruf Utama (Aksara Murda)	40
5. Huruf Vokal Depan (Aksara Swara)	41
6. Huruf Tambahan (Aksara Rekan)	42
7. Sandhangan	42

8. Angka Jawa	45
D. <i>Adobe Flash</i>	45
1. Sejarah <i>Adobe Flash</i>	45
2. Pengertian <i>Adobe Flash</i>	49
3. Riwayat Produk	51

BAB III METODE PENELITIAN ATAU PERANCANGAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	53
1. Tempat Penelitian	53
2. Waktu Penelitian	53
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	53
1. Populasi	53
2. Sampel	54
C. Teknik Pengumpulan Data	54
D. Teknik Analisis Data	54
E. Teknik Pengolahan Data Penelitian	55
1. Persiapan Pengumpulan Data Penelitian	55
2. Pengolahan Data Penelitian	56
3. Penafsiran Data Penelitian	56
F. Prosedur Penelitian	57
1. Tahap Persiapan	57
2. Tahap Pelaksanaan	57
3. Tahap Akhir	57
G. Analisis Sistem	57
1. Analisis Sistem	57

2. Mendefinisikan Masalah	59
3. Analisis Sistem Multimedia	60
4. Analisis Kelayakan Sistem	65
H. Desain Penelitian	67
1. Tahapan Penelitian	67
2. Pengembangan Aplikasi Multimedia	69
I. Perancangan Sistem	71
1. Merancang Konsep	71
2. Merancang Isi	71
3. Perancangan Struktur Aplikasi	73
4. Perancangan Naskah	74
5. Perancangan Grafik/Desain	75
6. Sketsa Menu Aplikasi	76
BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN	
A. Spesifikasi Sistem	89
1. Spesifikasi Perangkat Keras	89
2. Spesifikasi Perangkat Lunak	90
B. Pembahasan	90
1. Memproduksi Sistem	90
2. Uji Coba Sistem	90
3. Pembahasan Hasil Penguji Pengguna (<i>User</i>)	92
C. Implementasi Aplikasi	96
1. Halaman Intro	96
2. Halaman Menu	97

3. Halaman Huruf Jawa	98
4. Halaman Aksara Jawa	99
5. Halaman Sandhangan	100
6. Halaman Pasangan	100
7. Halaman Angka Jawa	101
8. Halaman Contoh Penggunaan Huruf	101
9. Halaman Latihan Soal	102
10. Halaman Profil	105
11. Halaman Keluar	105
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	107
B. Saran	108
.....	
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Huruf dasar aksara Jawa	37
2.2 Pasangan aksara Jawa	40
2.3 Aksara murda dan pasangannya	41
2.4 Aksara swara	41
2.5 Daftar aksara rekan dan pasangannya	42
2.6 Daftar sandhangan swara	43
2.7 Daftar sandhangan panyigeging wanda	44
2.8 Daftar sandhangan wyanjana	44
2.9 Daftar angka dalam aksara Jawa	45
3.1 Analisis Kinerja Sistem (<i>Performance</i>)	61
3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	62
3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economics</i>)	62
3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	63
3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	63
3.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	64
4.1 Pengetesan <i>Black Box Testing</i>	91
4.2 Tabel Kuesioner I Uji Pemakai	93
4.3 Tabel Kuesioner II Uji Pemakai	94

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel Kuesioner I

Tabel Kuesioner II

Latihan Soal/Kuis

Kunci Jawaban Latihan Soal/Kuis





LAMPIRAN

TABEL KUESIONER I

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		(STS)	(TS)	(KS)	(S)	(SS)
1.	Saya senang mengikuti pelajaran Bahasa Jawa					
2.	Pelajaran Bahasa Jawa tidak sulit / mudah bagi saya					
3.	Sikap ramah guru di kelas memotivasi saya untuk giat belajar Bahasa Jawa					
4.	Saya senang menulis dalam pelajaran Bahasa Jawa (Aksara Jawa)					
5.	Saya harus terus latihan menulis (Aksara Jawa) agar kemampuan saya dalam menulis terus bertambah					

KETERANGAN:

- 1. Sangat Tidak setuju (STS) : 1
- 2. Tidak setuju (TS) : 2
- 3. Kurang setuju (KS) : 3
- 4. Setuju (S) : 4
- 5. Sangat setuju (SS) : 5

TABEL KUESIONER II

Parameter	(STS)	(TS)	(KS)	(S)	(SS)
Apakah informasi yang ada pada aplikasi ini cukup jelas dan lengkap?					
Apakah tampilan dalam aplikasi ini sudah cukup menarik?					
Apakah foto-foto atau gambar yang ada pada aplikasi ini cukup lengkap dan menarik?					
Apakah suara yang terdapat pada aplikasi ini dapat menambah kenyamanan Anda?					
Menurut Anda fitur-fitur yang tersedia sudah cukup dan lengkap?					
Menurut Anda fitur-fitur aplikasi ini cukup mudah untuk digunakan?					
Apakah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia ini sudah dapat membantu Anda untuk					

menyampaikan informasi yang diinginkan?					
Kelengkapan dan kualitas bahan informasi					
Kesesuaian materi dengan pembelajaran					
Kedalaman materi					
Audio (narasi, sound effect, backsound, music)					
Visual (layout design, warna)					
Media bergerak animasi (video)					



LATIHAN SOAL/KUIS (pada program aplikasi):

1. Berapa jumlah huruf dasar Aksara Jawa?

- a. 10
- b. 20
- c. 15

2. Apa huruf pertama Aksara Jawa?

a. Ha (ꦲ)

b. Na (ꦤ)

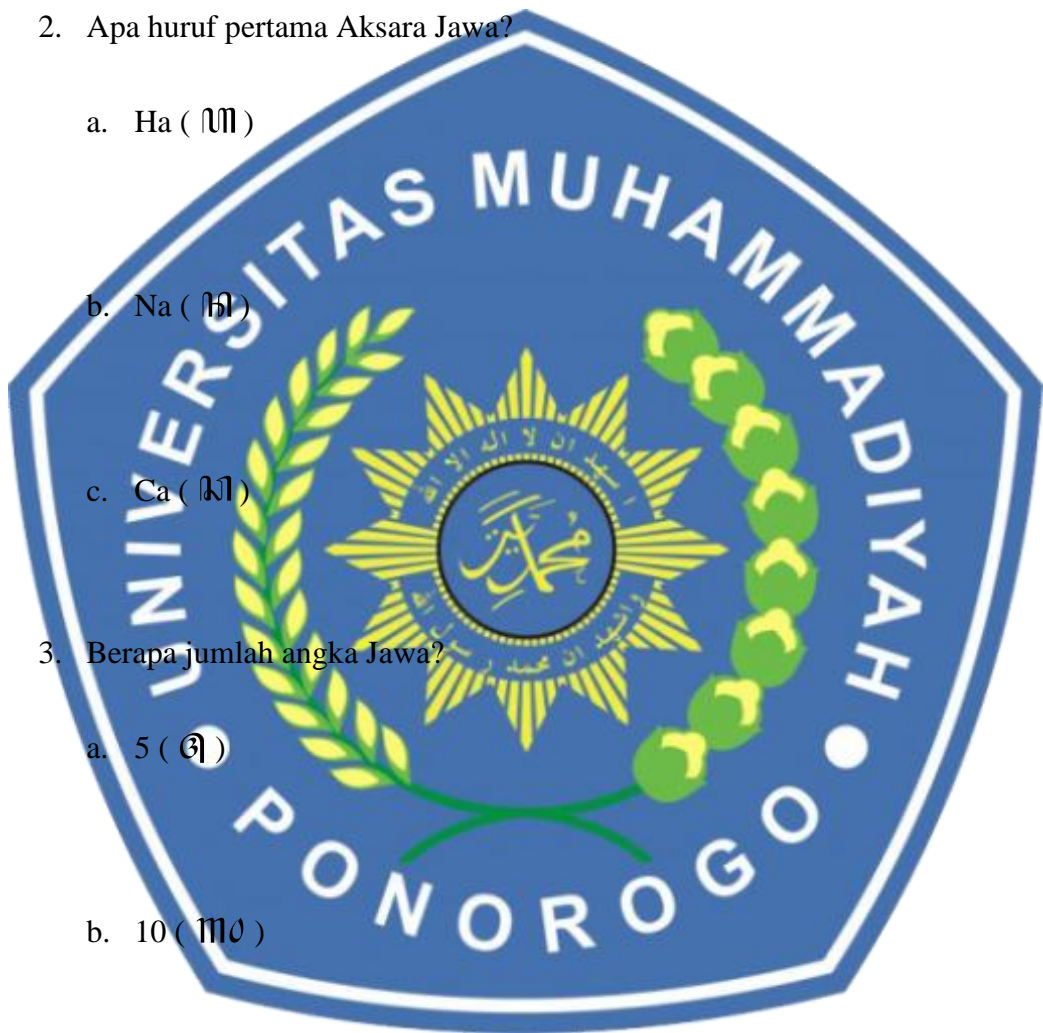
c. Ca (ꦕ)

3. Berapa jumlah angka Jawa?

a. 5 (ꦱ)

b. 10 (ꦩꦺ)

c. 15 (ꦩꦱ)



4. Dari daerah manakah aksara Jawa berasal?
- a. Jawa Tengah
 - b. Jawa Barat
 - c. Jakarta
5. Berikut adalah bunyi baca aksara Jawa dari: ꦏꦫꦢꦮ?

- a. Kara dawa
- b. Lara lapa
- c. Raja kaya

6. Apa arti dari kata HANACARAKA (ꦲꦤꦏꦫꦏꦏ)?

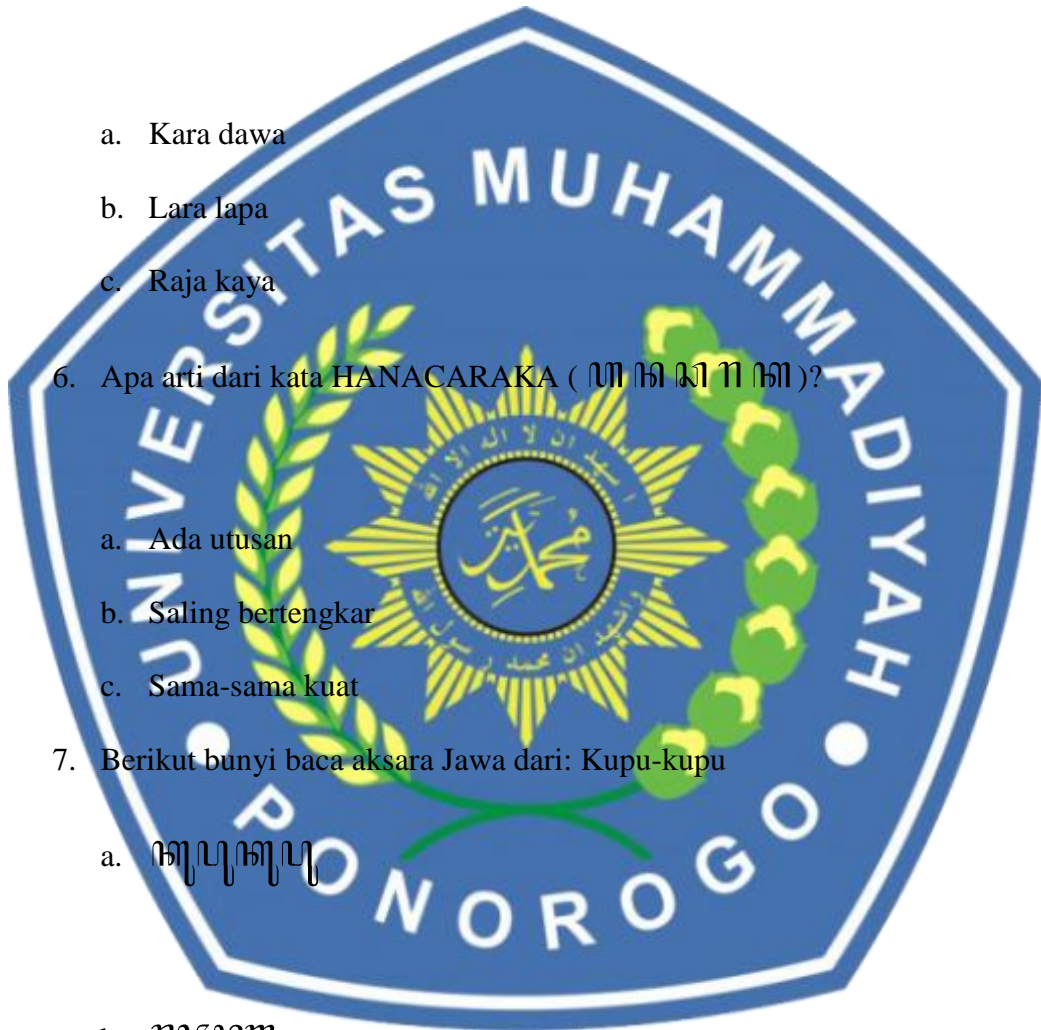
- a. Ada utusan
- b. Saling bertengkar
- c. Sama-sama kuat

7. Berikut bunyi baca aksara Jawa dari: Kupu-kupu

- a. ꦏꦸꦥꦸꦏꦸꦥꦸ

- b. ꦏꦸꦏꦸꦏꦸꦏꦸ

- c. ꦏꦸꦏꦸꦏꦸꦏꦸꦏꦸ



8. Huruf terakhir dari huruf Aksara Jawa adalah?

a. Na (ꦤ)

b. Sa (ꦱ)

c. Nga (ꦒ)

9. Berikut adalah angka Jawa dari: 2013?

a. ꦩꦸꦥꦸꦠꦺ

b. ꦭꦸꦱꦸꦩꦸ

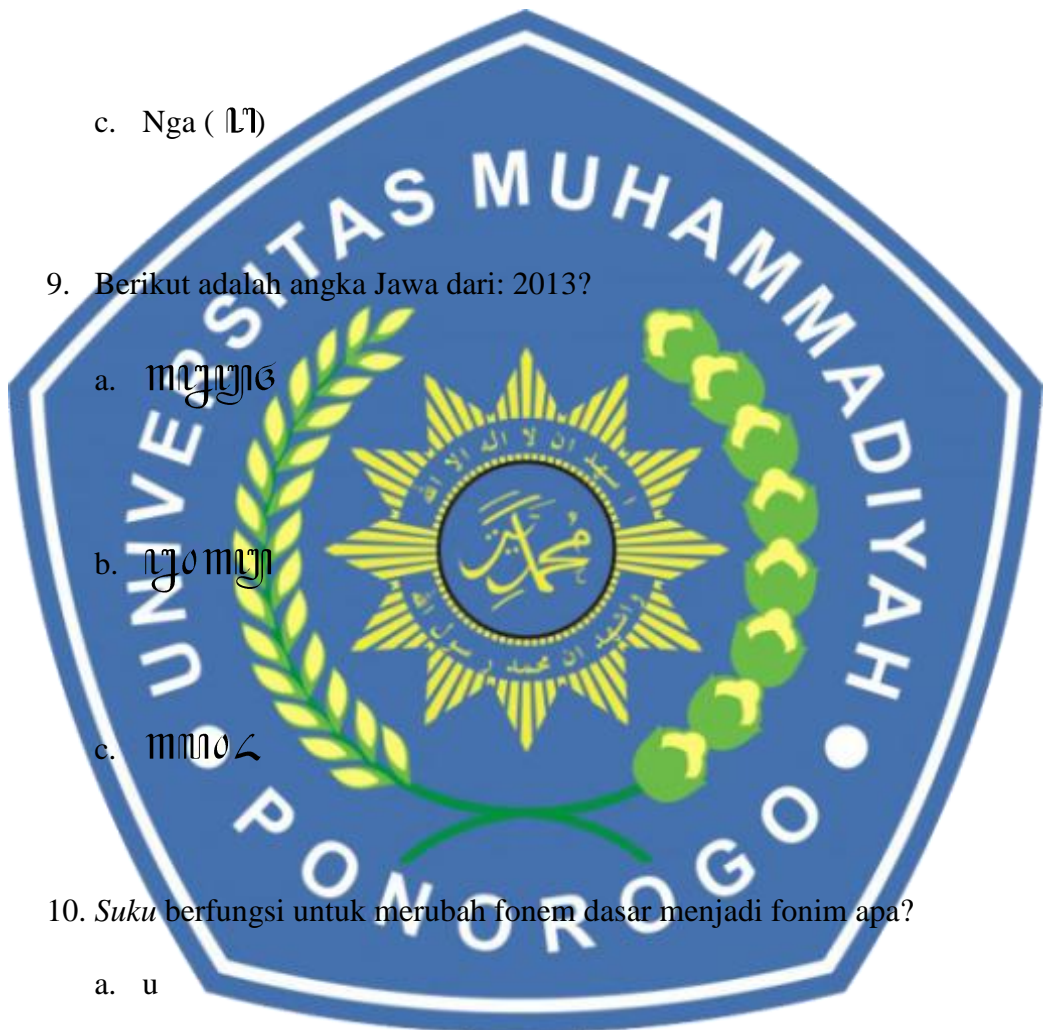
c. ꦩꦩꦺꦴꦱ

10. *Suku* berfungsi untuk merubah fonem dasar menjadi fonim apa?

a. u

b. i

c. o



KUNCI JAWABAN LATIHAN SOAL/KUIS

1. b

2. a

3. b

4. a

5. c

6. a

7. a

8. c

9. b

10. a



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam kehidupan sehari-hari kita menggunakan bahasa sebagai media untuk melakukan percakapan dengan orang lain. Di Indonesia pada umumnya, orang lebih sering menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi, akan tetapi selain itu Indonesia juga memiliki berbagai macam bahasa lain yaitu bahasa daerah. Hampir di setiap provinsi memiliki bahasa daerah yang berbeda-beda. Salah satu bahasa daerah yaitu Bahasa Jawa, Bahasa Jawa sering digunakan oleh penduduk suku bangsa Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Dalam mempelajari bahasa Jawa, akan lebih baik jika mempelajari huruf Jawa terlebih dahulu.

Mempelajari huruf Jawa (hanacaraka) hampir sama dengan mempelajari huruf/abjad yang terdapat pada bahasa Indonesia, namun kendalanya adalah kurangnya literatur yang dapat menunjang hal tersebut. Dalam belajar, seseorang tidak hanya dapat belajar dari buku melainkan dapat belajar dengan menggunakan sebuah aplikasi pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Aplikasi ini tidak harus terkoneksi dengan internet karena aplikasi pembelajaran ini menggunakan komputer.

Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar tetapi secara nyata berinteraksi langsung dengan media pembelajaran itu. Peserta didik dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran

yang kondusif serta hubungan komunikasi antara pendidik dan anak didik dapat berjalan dengan baik. Berangkat dari hal tersebut multimedia interaktif dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dirancang menggunakan *software Adobe Flash* berisikan materi tentang pokok bahasan yang akan dibuat. Pembuatan animasi media pembelajaran merupakan salah satu solusi alternatif dalam memecahkan masalah yang telah dikemukakan diatas. Dan untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, diperlukan perangkat lunak aplikasi pendidikan dengan bantuan komputer berbasis multimedia yang lebih komunikatif dan interaktif. Hasil belajar peserta didik dapat disimpan dalam basis data dan dapat diakses setiap saat bila diperlukan. Maka dari itu, penulis berkeinginan untuk membuat sebuah aplikasi yang diharapkan dapat digunakan sebagai media pengenalan serta pembelajaran edukasi huruf aksara Jawa (hanacaraka) **Perancangan Media Pembelajaran (*Learning Media*) Berbasis Multimedia Interaktif “Ayo Sinau Aksara Jawa”**.

B. PERUMUSAN MASALAH

Dalam Perancangan Media Pembelajaran (*Learning Media*) Berbasis Multimedia Interaktif “Ayo Sinau Aksara Jawa” diperlukan adanya suatu kejelasan yang menjadi objek penelitian. Adapun perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf aksara Jawa (hanacaraka)?
2. Bagaimanakah cara kerja dari aplikasi perancangan tersebut, agar *user* bisa dengan nyaman menggunakan aplikasi tersebut?

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan animasi edukasi ini menggunakan *software Adobe flash*.
2. Animasi edukasi ini ditujukan bagi pelajar sekolah, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas bahkan kalangan non pelajar.
3. Fasilitas dari aplikasi ini tidak selengkap animasi edukasi pada umumnya.
4. Tidak dibatasi oleh waktu dalam mempelajarinya dan dapat diakses setiap saat bila diperlukan.
5. Karakter yang akan diklarifikasi dalam pembuatan animasi edukasi ini adalah Jawa Nglegena (huruf dasar) dan pasangannya (huruf sandhangan).
6. Dilengkapi dengan latihan soal sederhana aksara Jawa.

D. TUJUAN PERANCANGAN

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu:

1. Memberikan rancangan media pembelajaran yang menarik, sehingga disukai oleh kalangan segala usia, pelajar sekolah khususnya.
2. Dari hasil pembuatan rancangan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi positif.
3. Metode pembelajaran dalam mengenal aksara Jawa (hanacaraka) yang menyenangkan dapat menambah motivasi belajar pelajar lebih meningkat.
4. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan berkeaktivitas ditengah perkembangan ilmu komputer pada saat ini.
5. Dengan dirancangnya media pembelajaran ini, diharapkan lebih interaktif, menarik, efektif, efisien dan bermakna.
6. Merancang suatu sistem yang mendukung kebutuhan untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh pelajar dalam mengenali huruf aksara Jawa.

E. MANFAAT PERANCANGAN

Manfaat yang diharapkan dari penyusun terhadap penulisan tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar pelajar terhadap materi yang diberikan oleh guru.

2. Secara praktis selanjutnya diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dan akhirnya pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas di bandingkan pembelajaran secara konvensional.
3. Secara kebijakan penelitian ini dapat dijadikan standar atau acuan dalam membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif dan dapat diteruskan oleh peneliti-peneliti berikutnya.

F. METODE PERANCANGAN

Penelitian yang penulis lakukan dalam mengerjakan skripsi ini melalui beberapa tahapan. Adapun uraian dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka (*literatur survey*)

Teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur buku dan bahan-bahan yang berkaitan dengan materi dalam pembahasan laporan dan menulis data-data yang dibutuhkan dalam penulisan laporan.

2. Konsep (*concept*)

Pada tahap ini tujuan dan dasar aturan untuk perancangan seperti ukuran aplikasi, target dalam pengembangan multimedia ditentukan. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi pengguna, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pendidikan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Hasil dari tahap konsep ini biasanya

dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan pengembangan multimedia.

3. Perencanaan (*planning*)

Merencanakan pembuatan aplikasi atau konsep dari aplikasi yang akan dibuat, seperti tujuan aplikasi, siapa pengguna aplikasi, dan jenis aplikasi yang akan dibuat. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada aplikasi yang akan dikembangkan.

4. Desain (*design*)

Tahap desain untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai rancangan dan kebutuhan untuk pengembangan multimedia. Desain multimedia menggunakan perangkat (*tools*) *storyboard* yang digunakan untuk linier multimedia. Sedangkan *flowchart view* (diagram alur) digunakan untuk multimedia interaktif. *Storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita.

5. Pengumpulan bahan (*material collecting*)

Sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Tahapan ini dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly* yang merupakan tahap pemasangan seluruh elemen multimedia berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *clipart*, foto berikut pembuatan gambar grafik, foto, suara dan lain-lain yang diperlukan untuk pada tahap berikutnya.

6. Pembuatan (*manufacture*)

Pada tahap ini aplikasi seluruh multimedia dikembangkan bersama-sama. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard* atau *flowchart view* dari tahap desain. Pembuatan aplikasi dilakukan modular, yaitu setiap *scene* diselesaikan, selanjutnya digabungkan seluruhnya menjadi satu kesatuan.

7. Pengujian (*testing*)

Testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukan, maka akan dilakukan proses pengujian terhadap program yang dihasilkan untuk mengetahui apakah program sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan. Pengguna merasakan kemudahan serta manfaat dari aplikasi tersebut dan dapat menggunakan sendiri, terutama untuk aplikasi interaktif.

8. Penyusunan Laporan dan Kesimpulan Akhir

Membuat laporan hasil analisa dan perancangan ke dalam format penulisan skripsi dengan disertai kesimpulan akhir.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka yang dipakai penulis dalam membuat skripsi yang meliputi materi tentang huruf aksara Jawa, pengertian media pembelajaran,

multimedia interaktif, penjelasan *software* tentang *Adobe flash*, dan teori-teori lainnya yang berkaitan dengan ilmu serta digunakan dalam penyusunan rancangan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN atau PERANCANGAN

Bab ini meliputi analisa tentang permasalahan yang diteliti dan bagaimana penyelesaiannya dan perancangan sistem yang meliputi desain antarmuka (*interface*) dan desain proses.

BAB IV ANALISA DATA dan PEMBAHASAN

Hasil pengujian sistem perancangan pengenalan huruf aksara Jawa dengan menggunakan *software Adobe flash* serta penjelasan pembuatan aplikasi pembelajaran huruf aksara Jawa.

BAB V PENUTUP

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran mengenai aplikasi edukasi media pembelajaran huruf aksara Jawa (*hanacaraka*) yang telah dibuat oleh penulis.



DAFTAR PUSTAKA

B.A., Soewardi Haryono. (2008). *Buku Pepak Basa Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Widyatama

S.Pd., Gunawan., S.Pd., Nirmala. (2006). *Pinter Pepak Basa Jawa*. Surabaya: Penerbit Anugerah Surabaya

------. (2012). *PASTI BISA Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS5.5*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta dengan MADCOMS Madiun.

K.R., M. I. (2010). *Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*: <http://id.pdfsb.com>.

Pranowo, G. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Prof. Dr. Munir, M. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Yuniawan, M. S. (2006). *MERANCANG FILM KARTUN KELAS DUNIA*. Yogyakarta: Penerbit ANDI YOGYAKARTA.

<http://education-vionet.blogspot.com/2012/05/pengertian-aksara-jawa.html>
diakses pada tanggal 9 Juni 2013

<http://www.zonabersama.com/2012/09/pengertian-dan-manfaat-macromedia-flash.html>
diakses pada tanggal 10 Juni 2013

<http://education-vionet.blogspot.com/2012/05/pengertian-aksara-jawa.html>
diakses pada tanggal 12 Juni 2013

<http://rizqiaawulansari.wordpress.com/2012/04/19/sejarah-adobe-flash/> diakses
pada tanggal 28 Juli 2013

<http://dessyhandayanis.blogspot.com/2012/04/adobe-flash-cs3.html> diakses pada
tanggal 28 Juli 2013