

Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Anak Sekolah Dasar

ADITYA ARIF SETIAWAN

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : tsepouw@yahoo.co.id

ABSTRAK

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Dalam upaya ikut menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang aksara Jawa dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer berbentuk multimedia interaktif. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah merencanakan, membuat atau memproduksi dan menguji perangkat lunak berupa multimedia interaktif untuk pembelajaran aksara Jawa dengan Macromedia Flash MX. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk membantu pembelajaran aksara Jawa dengan pokok bahasan sejarah aksara Jawa dalam cerita ajisaka, aksara carakan beserta pasangan, sandhangan, angka Jawa, tanda baca serta evaluasi yang dikembangkan dengan Macromedia Flash MX . Manfaat yang diharapkan dari pembuatan media pembelajaran aksara Jawa adalah bagi dunia teknologi, memanfaatkan dan mengembangkan teknologi Macromedia Flash untuk media pembelajaran interaktif. Bagi dunia pendidikan, dapat dijadikan sebagai masukan, referensi media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif. Bagi dunia kebudayaan, memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian aksara Jawa berbentuk teknologi multimedia. Prosedur kerja dari pembuatan media pembelajaran aksara Jawa adalah menentukan materi, menentukan skenario pembelajaran, menentukan diagram alir program, menentukan naskah program, membuat prototipe program, dan yang terakhir adalah uji coba dan evaluasi.

Kata Kunci : Aksara Jawa, Media Pembelajaran, Macromedia Flash MX, Carakan, Multimedia.

Learning Application Javanese Letter For Elementary School

ADITYA ARIF SETIAWAN

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : tsepouw@yahoo.co.id

ABSTRACT

Javanese letter is one of the cultural heritages that are priceless. In an effort to preserve that, an instructional media about javanese letter can be presented with the use of computer technology in the form of interactive multimedia. The problem in this research is how to plan, create, produce and test the software in the form of interactive multimedia learning with Macromedia Flash MX. The objectives of the interactive media are to help the learning process through the use of Ajisaka story, Carakan alphabet and their pasangan and sandhangan. The technological benefits of creating the learning media are the utilization and the development of a Macromedia Flash Technology. To education, it can be used as an input and a reference in form of interactive multimedia learning. To culture, it contributes as an effort to preserve javanese letter based on multimedia technology. The procedure of making the learning media is to determine the material, scenario, flow, and transcript and to create the prototype of the program, and the last one is to test and to evaluate it.

Keyword : Aksara Jawa, Media Pembelajaran, Macromedia Flash MX, Carakan, Multimedia.