

MULTIMEDIA INTERAKTIF SINAU AKSARA JAWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

PURNAWAN

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165

E-mail : natha19.milanisti@gmail.com

Abstrak

Dalam upaya menjaga peninggalan budaya indonesia, khususnya adalah penggunaan aksara Jawa sebagai media komunikasi dalam bentuk tulisan yang saat ini mulai dilupakan, maka dihadirkan suatu aplikasi pembelajaran aksara Jawa yang berbentuk multimedia interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah merencanakan, membuat dan menguji produk berupa media pembelajaran interaktif tentang aksara jawa. Media pembelajaran interaktif aksara Jawa ini meliputi cara penulisan dan pembacaan aksara Jawa, latihan dan tes yang berupa soal - soal seputar aksara Jawa. Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapan aplikasi pembelajaran aksara Jawa ini adalah Adobe Flash CS3. Dengan adanya aplikasi pembelajaran aksara Jawa ini diharapkan dapat membantu proses belajar, lebih mengenal aksara Jawa, berlatih menuliskan dan membaca aksara Jawa melalui fasilitas yang telah disediakan pada aplikasi pembelajaran ini.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Budaya, Aksara jawa, Pembelajaran

Abstract

In an effort to preserve the cultural heritage of Indonesia, especially Javascript is use as a medium of communication in the form of writing that is now starting to be forgotten, it is presented an application of learning in the form of Javascript interactive multimedia by combining text, images, animation, and sound. The problem in this research is how to plan, create and test the product in the form of interactive learning media about javascript. Media interactive learning Javascript includes ways of writing and reading Javanese script, exercises and tests in the form of questions about Javanese script. One of the software application is very supportive in Adobe Flash CS3. With the application of learning Javascript is expected to help the learning process, more familiar with Javascript, rehearse and write Javascript read through the facilities that have been provided on the application of this learning.

Keyword : *Interactive Multimedia, Culture, Java letter, Learning*

1. PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Pendidikan sangatlah penting bagi manusia. Pendidikan bukan hanya formal saja, tetapi juga terdapat pendidikan nonformal. Pendidikan formal dapat diperoleh dari sekolah, sedangkan pendidikan nonformal dapat diperoleh dari keluarga. Dengan pendidikan setiap individu mampu meraih prestasi yang di inginkan. Pendidikan yang didapat dalam keluarga biasanya diperoleh dari orang tua maupun saudara kita.

Pendidikan disekolah biasanya diajar oleh para pengajar yang ahli pada bidangnya. Cara pengajar berbeda dalam menyampaikan materi agar para siswa, siswi cepat paham apa yang disampaikan para pengajar. Pendidikan didalam sekolah terdapat mata pelajaran yang harus ditempuh oleh para siswa, siswi. Mata pelajaran yang ditempuh terdapat bermacam-macam jenis mulai dari Matematika , Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Jawa

Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pendekatan pembelajaran Akasara Jawa kepada siswa, siswi sekolah dasar. Dalam pendekatan pembelajaran Akasara Jawa perlu mengutamakan pembelajaran yang interaktif, agar para siswa, siswi tidak jenuh dalam poses belajar.

Hasil survey dan wawancara di Sekolah Dasar Negeri 01 Sukodadi Kecamatan

Singorojo Kabupaten Kendal menunjukkan pembelajaran materi Aksara Jawa masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Cara yang digunakan ini masih kurang efektif. Fakta ini dibuktikan dengan hasil nilai harian siswa yang kurang dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu mencapai 75 %. Untuk itu penulis membuat media bantu pembelajaran bertemakan Aksara Jawa.

1.2 Alasan Pemilihan Karya

Dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, siswi terdapat beberapa metode yang digunakan seperti Metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi disebut sebagai media digital. Misalnya menggunakan perlengkapan elektronik seperti komputer. Salah satu contohnya yaitu multimedia pembelajaran interaktif atau yang biasa dikenal dengan MPI. Sedangkan metode yang sering digunakan guru dalam mengajar yakni metode mengajar ceramah, metode ini tergolong metode konvensional karena persiapannya paling sederhana dan mudah, fleksibel tanpa memerlukan persiapan khusus.

Multimedia Pembelajaran interaktif merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang ditujukan untuk menyalurkan pesan pembelajaran berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam belajar. multimedia pembelajaran

interaktif juga dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri, aktif dan terkendali.

Multimedia mempunyai kandungan berupa gabungan dari elemen-elemen seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video sebagai rangsangan supaya menarik perhatian dan minat pelajar terhadap isi pelajaran yang disampaikan. pengguna atau users dapat melihat, mendengar, berinteraksi dengan cara bernavigasi pada tombol, hyperlink dan tools navigasi lainnya yang terdapat dalam program. Dengan pemakaian media yang cocok dan menarik maka pebelajar dapat memiliki minat untuk mempelajari isi atau pesan dari multimedia tersebut [3].

2. TUJUAN PEMBUATAN PROYEK AKHIR

Berdasarkan pada permasalahan di atas, maka akan dicapai sebuah tujuan dari Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif, yaitu meningkatkan minat belajar dan prestasi para siswa, siswi dalam mengikuti pembelajaran Aksara Jawa di sekolah, dengan menggunakan media bantu multimedia pembelajaran interaktif.

3. METODE PENGUMPULAN DATA

3.1 Alat Pengumpul Data

Alat pengumpulan data yang dilaksanakan dan digunakan untuk mengumpulkan data-data informasi adalah sebagai berikut:

a. Interview

Pengumpulan data dengan cara ini adalah menggunakan wawancara secara langsung dengan pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi.

a. Literatur

Data-data yang diperoleh dari sumber referensi yang terkait dengan pengembangan proyek akhir ini melalui buku dan internet.

3.2 Pemilihan Koresponden/Target Audien

Pemilihan responden atau target audien dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif *Sinau Aksara Jawa* ini lebih pada siswa, siswi didik kelas 3 sekolah dasar dikarenakan sesuai dengan kurikulum pendidikan yang membahas belajar Aksara Jawa. Dengan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa membantu siswa, siswi dalam pembelajaran

3.3 Pemilihan Lokasi

Lokasi untuk menyampaikan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah di Sekolah Dasar Negeri 01 Sukodadi Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal.

4. KONSEP BERKARYA / LANDASAN TEORI

4.1 Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara [5].

4.2 Pengertian Aksara Jawa

Aksara Jawa (atau dikenal dengan nama hanacaraka atau carakan) adalah aksara jenis abugida turunan aksara Brahmi (yang merupakan turunan dari aksara Assyiria) yang digunakan atau pernah digunakan untuk penulisan naskah-naskah berbahasa Jawa, bahasa Makasar, (Pasar), bahasa Sunda, dan bahasa Sasak. Bentuk aksara Jawa yang sekarang dipakai (modern) sudah tetap sejak masa Kesultanan Mataram (abad ke-17) tetapi bentuk cetaknya baru muncul pada abad ke-19. Aksara ini adalah modifikasi dari aksara Kawi atau dikenal dengan Aksara Jawa Kuno yang juga merupakan abugida yang digunakan sekitar abad ke-8 – abad ke-16. Aksara ini juga memiliki kedekatan dengan aksara Bali. Nama aksara ini dalam bahasa Jawa adalah Dentawiyanjana.

Aksara Jawa disebut juga dengan nama aksara Legenda. Aksara Legenda merupakan aksara Jawa pokok yang jumlahnya 20 buah. Sebagai pendamping, setiap suku kata tersebut mempunyai pasangan, yakni katayang berfungsi untuk mengikuti suku kata mati atau tertutup, dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup oleh wignyan,

cecak dan layar. Tulisan Jawa bersifat Silabik atau merupakan suku kata. Sebagai tambahan, didalam aksara Jawa juga dikenal huruf kapital yang dinamakan Aksara Murda. Penggunaannya untuk menulis nama gelar, nama diri, nama geografi, dan nama lembaga. Aksara Jawamodern adalah modifikasi dari aksara Kawi dan merupakan abugida. Hal ini bisadilihat dengan struktur masing-masing huruf yang paling tidak mewakili dua buahhuruf (aksara) dalam huruf latin.

5. MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

1. Pengertian Multimedia

multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dengan komputer [11].

Multimedia dibagi menjadi 2, yaitu :

a. Multimedia linier

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya: TV dan film.

b. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna

dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif dan aplikasi *game* [13].

Multimedia terdiri dari beberapa elemen seperti :

a. Teks

Teks merupakan salah satu elemen multimedia yang berfungsi untuk menyampaikan ide dan instruksi untuk membantu pengguna atau user untuk mengerti apa yang ingin disampaikan. Teks juga merupakan salah satu elemen multimedia yang sangat berguna untuk manusia, untuk memberikan informasi, pengumuman ataupun catatan bagi user. Teks merupakan elemen multimedia yang paling penting peranannya, tetapi kegunaan teks bisa berubah-ubah tergantung pada jenis aplikasi multimedia yang memakainya [14].

b. Grafik

Dengan menggunakan grafik maka kita dapat melihat lebih jelas perbedaan suatu kondisi dengan kondisi lainnya. Grafik sangat bermanfaat untuk mengilustrasikan informasi yang akan disampaikan [15].

c. Suara atau Audio

Suara atau Audio adalah salah satu unsur multimedia untuk memberikan informasi ataupun pengetahuan kepada *user*, misalkan dalam bentuk rekaman, frekuensi radio ataupun secara lisan.

Suara terdiri dari 2 format, yaitu *MIDI (Musical Instrument Digital Interface)* dan *Digitized Sound*. *MIDI (Musical Instrument Digital Interface)* merupakan media penghubung atau protokol yang memungkinkan komputer dan alat musik elektronik saling berhubungan. Dengan *MIDI*, musik dapat dipindahkan dari alat musik elektronik ke komputer. Media untuk membuat file suara atau audio ada beberapa macam contohnya perekam suara dan kaset.

d. Video,

Video merupakan gabungan dari Visual atau *graphic* dengan Suara atau audio. Video juga merupakan salah satu unsur dari multi media untuk memberikan informasi maupun pengetahuan kepada orang banyak.

e. Animasi

Animasi adalah salah satu unsur multi media untuk memberikan informasi atau pengetahuan ataupun juga hiburan kepada orang banyak.

Menurut Vaughan, animasi paling simpel adalah animasi 2d dan animasi yang paling menyerupai asli adalah animasi 3d. Sebuah kata yang berkedip, logo yang berubah ubah warna adalah contoh sederhana dari animasi 2d.

6. METODE PENCIPTAAN KARYA

6.1 Pemilihan Alat

1. Komputer

Komputer yang digunakan untuk membuat proyek akhir ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- Computer Name: Toshiba
- Operating System: Windows 7 Ultimate 32-bit
- Language: English (Regional Setting: English)
- Processor: Intel core i3
- Memory : 4 GB.

2. Identifikasi Perangkat Lunak

a. Adobe Flash CS3

Proyek akhir ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3. Semua bahan digabungkan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat menggunakan aplikasi ini. Selain itu, disini juga dilakukan pembuatan tombol, tulisan, pembuatan animasi serta pengubahan format aplikasi menjadi bentuk .exe.

b. Adobe Photoshop CS3

Pada proyek akhir ini, Adobe Photoshop CS3 dapat disebut sebagai aplikasi pendukung. Karena digunakan untuk pengolah gambar. Gambar yang telah diolah menggunakan aplikasi ini kemudian dijadikan bahan yang kemudian diolah menggunakan aplikasi utama, yaitu Adobe Flash CS3.

c. Cool Edit Pro

Cool Edit Pro juga merupakan aplikasi pendukung. Karena aplikasi ini hanya digunakan untuk melakukan pengeditan audio-audio yang dibutuhkan.

6.2 Bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat produk karya ini adalah

1. Teks

Teks yang digunakan pada media pembelajaran ini adalah

Nama Font	Keterangan
MMV Boli	<ul style="list-style-type: none"> a. Pembukaan b. Tampilan Menu c. Judul d. Teks Button Tombol e. Isi Silabus f. Isi Materi g. Isi Profil

Tabel 3.1 : Daftar font yang digunakan

2. Gambar

Gambar untuk pembuatan Aplikasi ini, saya gambar menggunakan Abobe Flash Cs3. Pembukaan, Tampilan menu, peta, tombol button, latar belakang, isi menu serta bahan-bahan pendukung.

3. Suara

Suara merupakan bagian yang sangat menunjang dalam pembuatan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif. Agar tercipta interaksi antara pengguna dan aplikasi tersebut. Dalam Pembuatan aplikasi terdapat beberapa file audio yaitu, file audio hasil perekaman, file audio sebagai backsound, dan file audio sebagai sound efek. File audio hasil perekaman diperoleh dengan cara melakukan perekaman (dubbing) dengan bantuan software Cool Edit Pro 2. Untuk pemberian audio pada aplikasi, penulis memakai format audio dengan ekstensi mp3.

7. TEKNIK PROSES BERKARYA

1. Tehnik

Dalam proses penciptaan sebuah karya dibutuhkan teknik-teknik tertentu yang tidak hanya dalam penguasaan perangkat lunak namun juga teknik-teknik pendukung lainnya. Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya adalah sebagai berikut :

1. Teknik pemilihan software

Sebelum pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif, diperlukan pemilihan software yang tepat, agar dapat mempermudah kinerja dan memiliki hasil yang baik dan sesuai. Dalam hal ini penulis memilih software Adobe Flash CS3 sebagai pembuatan Aplikasi tersebut.

Selain software Adobe Flash CS3 penulis juga memakai software Adobe Photosop CS3 sebagai media pengolahan gambar, dan Cool Edit Pro 2 sebagai media pengolah audio.

2. Teknik penerapan gambar

Dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif ini sangat diperlukan berbagai macam gambar yang akan digunakan untuk background, maupun gambar-gambar pendukung untuk tampilan menu dalam multimedia pembelajaran interaktif. Proses pembuatan materi penulis menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi.

2. Teknik penerapan audio

Dalam hal ini penulis menyesuaikan audio dengan setiap menu yang ada di dalam aplikasi, sehingga audio akan terlihat lebih tepat dan proporsional. Pemilihan audio penulis mengambil dari internet.

7. PRINT OUT KARYA

MPI ini diawali dengan intro pembukaan lalu masuk pada halaman menu awal yang terdapat 8 tombol yaitu tombol *silabus* untuk masuk ke dalam halaman yang berisi tentang rencana pembelajaran Aksara Jawa, tombol *materi* untuk masuk ke dalam halaman yang berisi tentang materi pembelajaran Aksara Jawa, tombol *profil* untuk masuk ke dalam halaman yang berisi tentang identitas diri penulis, *sound* untuk mengatur suara, *pilih bahasa* untuk memilih bahasa, *evaluasi* untuk masuk ke dalam halaman yang berisi soal-soal dan *keluar* tombol untuk keluar dari MPI. Setelah masuk ke menu awal bisa langsung memilih isi dari menu awal tersebut dan untuk kembali ke menu awal bisa memilih tombol home yang ada.



Gambar 4.1 : Desain openin



Gambar 4.2 : Desain menu



Gambar 4.4 : Desain silabus



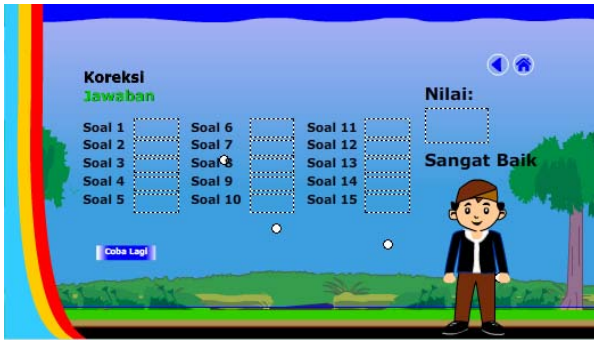
Gambar 4.5 : Desain materi



Gambar 4.6 : Desain cara nulis



Gambar 4.8 : Desain soal



Gambar 4.9 : Desain Nilai Soal

8. KESIMPULAN

Dari hasil penyusunan Proyek Akhir yang berjudul “Multimedia Pembelajaran Interaktif Sinau Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar”, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif Sinau Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar yang komunikatif bagi peserta didik.
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif Sinau Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar menggunakan unsur-unsur multimedia didalamnya sehingga mampu menarik minat belajar para peserta didik.

9. SARAN

Dari hasil penyusunan dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang berjudul “Multimedia Pembelajaran Interaktif Sinau Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar ” penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam membuat media pembelajaran interaktif harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, maka akan

bisa digunakan untuk belajar-mengajar secara tepat, cepat, dan berguna.

2. Desain yang digunakan hendaknya dibuat dengan semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik lagi dalam mempelajari Aksara Jawa.
3. Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Sinau Aksara Jawa Kelas 3 Sekolah Dasar, hendaknya dibuat dengan menu desain yang mudah dan simpel agar para siswa mudah untuk memahami dalam proses pembelajaran.

10. DAFTAR PUSTAKA

[1].<http://www.scribd.com/doc/135441974/Hanacaraka-Aksara-Jawa>, diakses pada Minggu, 1 September 2013 pukul 20.21

[2].http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.PEND.LUAR_SEKOLAH/194902271977031-ISHAK_ABDUL_HAK/PENGLOLAAN_BELAJAR_PENDIDIKAN-ANAK_USIA_DINI.pdf ,

diakses pada Minggu, 1 September 2013 pukul 20.21

[3] <http://www.m-edukasi.web.id/2012/06/kelebihan-multimedia-dalam-pembelajaran.html> , Kamis, 5 September 2013 pukul 18.30

[4]. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-menurut-ahli/> ,

Rabu, 4 , September, 2013 pukul 10.00

- [5].http://archive.web.dikti.go.id/2009/UU_no20th2003-Sisdiknas.html ,
Rabu, 4 September 2013 pukul 10.30
- [6].<http://azzuracie.wordpress.com/2013/05/07/komponen-pengembangan-kurikulum/> ,Jumat,6September 2013
pukul 15.00
- [7].http://kesbangpol.kemendagri.go.id/files_arsip/pp_no.32-2013.pdf , Jumat, 6
September 2013 pukul 15.00
- [8].<http://eprints.uny.ac.id/7931/3/bab%202%20-%2005101241018.pdf> , Jumat, 6
September 2013 pukul 15.20
- [9].<http://kebudayaanindonesia.net/id/culture/1014/aksara-jawa#.UkKanUfM-00> ,
Sabtu, 7 September 2013 pukul 19.20
- [10].<http://kebudayaanindonesia.net/id/culture/1014/aksara-jawa#.UkKanUfM-00> ,
Selasa, 10 September 2013 pukul 16.00
- [11].<http://janiansyah.wordpress.com/2009/05/15/pengertian-multimedia/> , Rabu,
11 September 2013 pukul 16.30
- [12].http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html , Rabu, 11
September 2013 pukul 17.20
- [13].http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html , Kamis,
12 September 2013 pukul 15.30
- [13].<http://deviyati.wordpress.com/multimedia/> , Kamis, 12 September 2013 pukul
16.30
- [14].<http://thesis.binus.ac.id/Asli/Bab2/2006-2-01119-IF-bab%202.pdf> , Jumat, 13
September 2013 pukul 15.10
- [15].<http://thesis.binus.ac.id/Asli/Bab2/2006-2-01119-IF-bab%202.pdf> , Jumat, 13
September 2013 pukul 15.20
- [16].<http://thesis.binus.ac.id/Asli/Bab2/2006-2-01119-IF-bab%202.pdf> , Jumat, 13
September 2013 pukul 15.30
- [17].<http://www.m-edukasi.web.id/search/label/media%20pembelajaran>
 ,kamis, 12 September 2013 pukul 19.40
- [18].<http://kamikamu.info/index.php/Gambaran-penggunaan-Multimedia-dalam-Pembelajaran-Pendidikan.html> , kamis,
12 September 2013 pukul 19.40
- [19].http://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis , rabu, 25 September 2013 pukul
21.38
- [20].<http://www.kamusinternet.com/t/tipografi/> , rabu, 25 September 2013 pukul
21.25
- [21].<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1405/1/WIDI%20ISKANDAR-FST.PDF> ,rabu,
25 September 2013 pukul 21.20