

multimedia interaktif "sinau aksara jawa" kelas 3 sekolah dasar

PURNAWAN

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

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

Email : 122201002088@mhs.dinus.ac.id

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 penerapannya 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

Interactive multimedia Entitled "Sinu aksara jawa" for 3rd Grade elementary school

PURNAWAN

Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

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

Email : 122201002088@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

In an effort to preserve the cultural heritage of Indonesia, especially Java letter 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 Java letter 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 Java letter. Media interactive learning Java letter includes ways of writing and reading Java letter, exercises and tests in the form of questions about Java letter. One of the software application is very supportive in Adobe Flash CS3. With the application of learning Java letter is expected to help the learning process, more familiar with Java letter, rehearse and write Java letter read through the facilities that have been provided on the application of this learning.

Keyword : Interactive Multimedia, Culture, Java letter, Learning