



LAPORAN TUGAS AKHIR

MEDIA BANTU PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro

Disusun oleh:

Nama : Fitria Rahadhian Pramesti
NIM : A11.2006.03174
Program Studi : Teknik Informatika

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG
2010**

PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Pelaksana : Fitria Rahadhian Pramesti
NIM : A11.2006.03174
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Media Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa
kelas III Sekolah Dasar Berbasis Multimedia

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui,
Semarang, 23 November 2010

Menyetujui :
Pembimbing

Mengetahui :
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

A. Zainul Fanani, S.Si, M.Kom

Dr. Eng. Yuliman Purwanto, M.Eng

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Nama Pelaksana : Fitria Rahadhian Pramesti
NIM : A11.2006.03174
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Media Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa
kelas III Sekolah Dasar Berbasis Multimedia

Tugas Akhir ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada Sidang tugas akhir 23 November 2010. Menurut pandangan kami, tugas akhir ini memadai dari segi kualitas maupun kuantitas untuk tujuan penganugrahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Semarang, 23 November 2010

Dewan Penguji

Slamet Sudaryanto N, M.Kom

Etika Kartikadarma, M.Kom

Setia Astuti, S.Si, M.Kom

Ketua Penguji

**PERNYATAAN
KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Fitria Rahadhian Pramesti

NIM : A11.2006.03174

Menyatakan bahwa karya ilmiah saya yang berjudul :

**MEDIA BANTU PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

Merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya).

Apabila dikemudian hari, karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 23 November 2010

Yang menyatakan

(Fitria Rahadhian Pramesti)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Fitria Rahadhian Pramesti

NIM : A11.2006.03174

Demi mengembangkan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dian Nuswantoro Hak bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**MEDIA BANTU PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

beserta perangkat yang ada jika diperlukan (bila ada). Dengan hak bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Dian Nuswantoro berhak untuk menyimpan, mengcopy ulang (memperbanyak), menggunakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Dian Nuswantoro, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 23 November 2010

Yang menyatakan

(Fitria Rahadhian Pramesti)

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT. hanya karena berkat, rahmat dan karunia-Nya sajalah penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul ” **Media Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa kelas III Sekolah Dasar Berbasis Multimedia** ”. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi akhir jurusan Teknik Informatika program studi Strata Satu pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

Selama penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak dibantu dalam bentuk pengarahan dan petunjuk-petunjuk sehingga laporan ini lebih sempurna. Maka dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan Kesempatan, Kesehatan, Kemampuan, Kekuatan, Kesabaran, Tanpa izin Nya tidak ada yang akan bisa terjadi.
2. Bapak Dr. Ir .Edi Noersasongko, M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
3. Bapak Dr. Eng. Yuliman Purwanto, M.Eng selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
4. Ibu Ayu Pertiwi, S.Kom, M.T selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
5. Bapak A.Zainul Fanani, S.Si, M.Kom selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingannya selama penulis menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Ibu, Bapak, Adik, Eyang, atas segala restu, doa dan semangatnya dalam setiap detik.
7. Semua dosen yang selama ini telah memberikan waktu dan ilmunya kepada penulis. Semoga ilmu tersebut dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.
8. Kepala sekolah, Guru dan Siswa/Siswi SD Bukit Aksara Semarang.

9. Sahabat-sahabat (Hanif, Dea, Garnes, Wulan dan Regina) yang mau mendengarkan keluh kesah dari penulis, dan selalu memberikan *support* untuk pantang menyerah dan berserah pada Allah SWT.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan (Nika, Ika, Kiki, Siska, Iis, Dhea, Mela, Rina, Desy, Antok, Rubi, Anjar, Hendi, Puput, Yogi, Eko, Andi, Joko, Risman, Nindy, dll) yang telah banyak membantu, menemani dan memberikan *support* untuk pantang menyerah.
11. Teman-teman organisasi HMTI, BEM-FIK, DNCC yang secara langsung dan tidak langsung telah membantu membentuk kepribadian dan skill hingga seperti saat ini.
12. Semua pihak yang telah membantu, dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya di sini.

Penyusun menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari para pembaca sangat penyusun harapkan.

Akhir kata penyusun berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi yang untuk penyusun khususnya maupun bagi para pembaca umumnya.

Semarang, 23 November 2010

Penulis

ABSTRAK

Laporan Tugas Akhir dengan judul “**Media Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa kelas III Sekolah Dasar Berbasis Multimedia**” telah diselesaikan.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam sendi kehidupan untuk menunjang berbagai aktivitas yang kita lakukan sehari-hari, baik itu formal maupun non formal. Peran serta orang tua/pendidik tetap mutlak dibutuhkan dalam upaya membantu memberikan pemahaman dalam perkembangan anaknya.

Sesuai dengan kemajuan teknologi informasi pada saat ini, peranan komputer adalah sebagai alat bantu pengolahan informasi. Berdasarkan analisa terhadap masalah pembelajaran maka diperlukan pembangunan suatu aplikasi pembelajaran multimedia yang mendukung proses pembelajaran ini yakni untuk dapat lebih mengoptimalkan proses belajar dengan memanfaatkan sarana yang sudah ada guna penyampaian materi belajar pada anak sekolah dasar dapat dengan mudah untuk dipahami dan memantapkan tingkat penguasanya terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru di kelas. Hal tersebut yang menjadi tujuan pembuatan program ini.

Metode penelitian yang dilakukan meliputi studi lapangan, studi kepustakaan, untuk studi kepustakaan dilakukan dengan menyerap materi-materi dalam kepustakaan yang sesuai dan selaras dengan masalah tersebut.

Setelah rancangan selesai, maka dibuat program yang berisi materi pembelajaran aksara jawa yang disertai dengan teks, gambar dan suara yang dituangkan dalam bentuk multimedia agar siswa tertarik dan lebih mudah dalam belajar.

Kata Kunci : Aksara Jawa

Multimedia, Pembelajaran

xv + 93 halaman; 35 gambar; 6 tabel

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan Dewan Penguji.....	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	iv
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi	v
Halaman Ucapan Terima Kasih	vi
Abstrak	viii
Daftar isi	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Aksara Jawa	5
2.2 Pasangan.....	8
2.3 Aksara Swara	8
2.4 Angka Jawa	9
2.5 Sandhangan	9
2.5.1 Tanda Baca	11
2.6 Belajar	12
2.7 Media Pembelajaran	13
2.8 Naskah Audio (Script Audio).....	
14	
2.9 Multimedia	16
2.9.1 Definisi Multimedia	16
2.9.2 Tujuan Multimedia	16
2.9.3 Sejarah Multimedia	16
2.9.4 Manfaat Multimedia	17
2.9.5 Objek Multimedia	17
2.10 Adobe Flash CS3 Professional.....	25
2.10.1 Sekilas Sejarah Perkembangan Flash	25
2.10.2 Fitur-fitur Baru pada Adobe Flash CS3 Professional	25
2.10.3 Ruang Kerja Adobe Flash CS3 Professional	29
2.10.4 Suara pada Adobe Flash CS3 Professional	34
2.10.5 ActionScript pada Adobe Flash CS3 Professional	34
2.11 Adobe Photosop CS3	35
2.12 Corel DRAW X4.....	35
2.12.1 Pengertian dan Sejarah Singkat Corel Draw X4	35
2.12.2 Tampilan Corel Draw X4	36
2.12.3 Fasilitas Dasar Corel DRAW	36

2.12.4	Dialog Box	40
2.12.5	Docker	40
2.12.6	Fixed/Floating Toolbar	40
2.12.7	Operasi Dasar	40
2.13	Cool Edit Pro 2.0	45
2.14	Perangkat Lunak	45
2.14.1	Pengertian Perangkat Lunak	
46		
2.14.2	Karakteristik Perangkat Lunak	46
2.15	Interaksi Manusia dan Komputer	46
2.15.1	Definisi Interaksi Manusia dan Komputer	46
2.15.2	Interaksi Manusia dan Komputer dalam Perangkat Ajar	47
BAB III	METODE PENELITIAN	48
3.1	Objek Penelitian	48
3.2	Fokus Penelitian	48
3.3	Ruang Lingkup Penelitian	48
3.4	Prosedur Pengambilan atau Pengumpulan Data	48
3.4.1	Jenis Data	49
3.4.2	Sumber Data	49
3.5	Metode Pengembangan Sistem	50
3.5.1	Tinjauan Umum Pengembangan Sistem	50
3.5.2	Tahap-tahap Pengembangan Sistem Multimedia	50
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1	Identifikasi Masalah	57
4.2	Studi Kelayakan	58
4.3	Analisa Kebutuhan Sistem	59
4.3.1	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	59
4.4	Analisa Kebutuhan User	61
4.5	Konsep Program	66
4.6	Naskah Program	67
4.7	Story Board	71
4.8	Grafik dan Produksi Sistem	76
3.8.1	Opening Screen	76
3.8.2	Menu Utama	76
3.8.3	Menu Pengenalan	77
3.8.4	Materi menu aksara jawa	77
3.8.5	Materi aksara carakan	78
3.8.6	Materi Sandhangan	79
3.8.7	Materi aksara swara	80
3.8.8	Materi Wilangan	80
3.8.9	Materi Pasangan	81
3.8.10	Menu Permainan	81
3.8.11	Menu Petunjuk	82
3.8.12	Keluar	82
4.9	Pengujian Sistem	83

4.10 Penggunaan Sistem	87
4.11 Pemeliharaan Sistem	88
BAB VI PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Morgan, dkk (1984) memberikan definisi mengenai belajar “Learning can be defined as any relatively permanent change in behavior which occurs as a result of practice or experience”. Yaitu bahwa perubahan perilaku itu sebagai akibat belajar karena latihan (practice) atau karena pengalaman (experience). Sama halnya dengan pendapat morgan, dalam bukunya yang berjudul “Conditioning and instrumental learning” (1967), Walker memberikan definisi tentang belajar adalah perubahan perbuatan sebagai akibat dari pengalaman. Perubahan orang dapat memperoleh kebiasaan, baik kebiasaan – kebiasaan yang buruk maupun kebiasaan yang baik. Ini berarti bahwa akibat dari belajar, latihan dan pengalaman adalah adanya perubahan perbuatan yang relatif menetap pada tingkah laku seseorang.

Aksara jawa (Hanacaraka) adalah abjad atau alat tulis yang digunakan oleh suku jawa (juga Madura, Sunda, Bali, Palembang dan Sasak)[1] yang merupakan salah satu aset kebudayaan asli Indonesia. Aksara jawa telah diakui dunia dan mendapat pengakuan resmi dari Unicode, lembaga di bawah naungan UNESCO yang secara resmi diberikan pada 2 Oktober 2009[2]. Aksara jawa ini punya sejarahnya sendiri, legenda atau mitos yang dipercaya sebagai asal mula munculnya aksara ini. Sayangnya, tidak banyak anak muda indonesia sekarang yang peduli, apalagi tahu tentang kisah – kisah seperti ini yang merupakan komponen dari kebudayaan indonesia. Upaya pelestarian aksara jawa ini terus diupayakan oleh pemerintah. Salah satu upayanya adalah memasukkannya dalam kurikulum pendidikan. Sehingga bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya[3].

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan

media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang atraktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang sangat pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran.

Dalam upaya menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang aksara jawa dapat dihadirkan dengan memanfaatkan inovasi baru. Inovasi tersebut berupa pembelajaran dengan komputer yang membantu pemahaman materi aksara jawa yang menghadirkan bentuk pembelajaran (tekstual, audio maupun visual) yang menarik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan pentingnya pengembangan media pembelajaran aksara jawa. Media pembelajaran yang baik bersifat interaktif[4] yang sesuai dengan kurikulum pendidikan yang telah ditetapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dijabarkan di atas disimpulkan bahwa kurangnya minat siswa sekolah dasar dalam belajar dan melestarikan bahasa jawa khususnya aksara jawa. Maka perlu adanya perencanaan, pembuatan dan produksi multimedia interaktif untuk pembelajaran aksara jawa.

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah penelitian ini pada pembuatan Media Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar kelas III Berbasis Multimedia, yaitu :

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan *Adobe Flash CS3 Professional* hanya menyangkut pokok bahasan sejarah aksara Jawa dalam cerita ajisaka,

aksara carakan beserta pasangan, sandhangan, aksara swara, angka Jawa, dan tanda baca serta evaluasi.

2. Penguji perangkat lunak yang dibuat hanya sebatas pengujian program yang berisikan tentang materi – materi aksara Jawa.
3. Jenis perangkat lunak yang akan dibentuk merupakan jenis tutorial *on-line* yaitu penyajian materi pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang berisikan objek gambar, teks dan suara yang diolah menjadi sebuah animasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari paparan masalah diatas maka, tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi yang membantu proses pembelajaran aksara Jawa untuk siswa kelas III sekolah dasar yang dapat digunakan sebagai:

1. Media yang mampu membantu peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik dapat dengan cepat, tepat dan mudah dalam mendapatkan pembelajaran mengenai aksara Jawa.
2. Media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas.
3. Selain itu, media pembelajaran ini tidak hanya dapat diterapkan oleh guru disekolah, orang tua pun dapat mengenalkan aksara Jawa pada anaknya dirumah sehingga anak dapat belajar dimanapun tanpa terikat waktu dan tempat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan Media Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar kelas III Berbasis Multimedia, yaitu:

1. Bagi dunia teknologi
Memanfaatkan dan mengembangkan teknologi *Adobe Flash CS3 Professional* untuk media pembelajaran interaktif.

2. Bagi dunia pendidikan

a. Bagi penulis

Penulis akan mendapatkan pengalaman dalam pengimplementasian teori pengembangan sebuah sistem yang lebih efektif. Sekaligus mengimplementasikan pola penyelesaian masalah (*Design pattern*) dengan menggunakan sebuah sistem yang berbasis multimedia.

b. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, menarik perhatian peserta didik, membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Guru

Diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, memperjelas materi yang disampaikan, meningkatkan kesadaran guru akan pentingnya penggunaan media pembelajaran, sehingga memotivasi mereka untuk lebih dalam mempelajari mengenai teknologi.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang bagus, sehingga mampu memberikan output yang bagus pula bagi sekolah.

3. Bagi dunia kebudayaan

Memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian aksara jawa berbentuk teknologi multimedia.