

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara jawa merupakan salah satu warisan sejarah yang hampir punah sehingga patut untuk dilestarikan. Kerumitan dalam penulisan dan pengucapan menyebabkan sebagian orang bahkan tingkat instansi pendidikan kesulitan dalam mempelajarinya. SD Negeri 1 Penawangan merupakan salah satu sekolah dasar yang mengalami kendala dalam kegiatan belajar mengajar dalam materi aksara jawa untuk kelas 3.

Pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara jawa menjadi pelajaran yang tidak difavoritkan bagi sebagian besar siswa kelas 3 SD Negeri 1 Penawangan. Metode pengajaran *teacher centered* dimana metode tersebut memposisikan guru sebagai unsur utama dalam kegiatan pembelajaran tanpa adanya media belajar pendamping guru selain buku cetak, menyebabkan tidak adanya interaksi aktif maupun terciptanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa begitupun sebaliknya. Alasan lainnya yaitu penulisan maupun pengucapan aksara jawa yang tidak sama seperti huruf biasa menyebabkan siswa kesulitan dalam mempelajari aksara jawa terlebih tidak adanya media belajar dalam materi aksara jawa selain buku cetak. Kurangnya media belajar tersebut menjadi salah satu kendala utama dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran Bahasa Jawa dalam materi aksara jawa di SD Negeri 1 Penawangan.

Media pembelajaran merupakan sarana atau media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar baik berupa media visual, audio maupun audio visual. Banyak guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi aksara jawa, jika media belajar yang digunakan hanya terfokus pada media cetak atau buku saja.

Sesuai KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara jawa terdapat pada kelas 3 sekolah dasar semester 2 dengan indikator pencapaian siswa dapat membaca aksara jawa

tanpa sandhangan dengan lancar. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif aksara jawa, guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi aksara jawa kepada siswa sehingga siswa menjadi tertarik dalam mempelajari aksara jawa dan indikator dalam kurikulum akan dapat tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka dalam membuat Proyek Akhir ini penulis mengambil judul ” **MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKSARA JAWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR** ”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “ Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif aksara jawa untuk kelas 3 sekolah dasar sehingga siswa dapat mengenal dan membaca aksara jawa tanpa sandhangan dengan lancar juga menciptakan kondisi belajar yang kondusif dimana siswa dapat berinteraksi aktif maupun terciptanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa dengan penggunaan media pembelajaran “.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang timbul dan terbatasnya tenaga serta waktu yang ada, maka penulis melakukan pembatasan masalah dari Proyek Akhir ini sebagai berikut :

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan software Macromedia Flash 8 sebagai dasar.
2. Isi yang termuat dalam media pembelajaran aksara jawa kelas 3 sekolah dasar ini yaitu kurikulum, asal usul aksara jawa, materi (aksara jawa) , dolanan, latihan soal dan author.
3. Berdasar kurikulum KTSP untuk kelas 3 semester 2 dengan indikator pencapaian siswa dapat membaca aksara tanpa sandhangan, maka materi dalam media pembelajaran ini difokuskan pada aksara murda (aksara jawa asli).

4. Dalam menu materi ditambahkan juga pengenalan sandhangan dan pasangan dengan harapan siswa dapat mengenal terlebih dahulu sandhangan dan pasangan sebelum siswa masuk ke tingkat selanjutnya.

1.4 Tujuan Proyek Akhir

Adapun yang menjadi tujuan penulisan Proyek Akhir ini adalah :

1. Untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif, artinya adanya interaksi aktif dari siswa terhadap materi aksara jawa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa menjadi tertarik dan tumbuh minat mempelajari aksara jawa dengan adanya media pembelajaran interaktif aksara jawa untuk sekolah dasar.
2. Untuk memudahkan siswa mempelajari aksara jawa.

1.5 Manfaat Proyek Akhir

Penulisan Proyek Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagi pihak, antara lain :

a. Penulis

1. Mampu menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh di lingkungan akademik.
2. Menambah pengetahuan penulis tentang kajian-kajian yang diperoleh di luar lingkungan akademik untuk mendukung penyusunan proyek akhir ini.
3. Lebih memahami dan menguasai tentang pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan software macromedia flash 8 professional.

b. SD Negeri 1 Penawangan

Media pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai media belajar aksara jawa pendamping guru dalam kegiatan belajar mengajar selain buku cetak untuk kelas 3 sekolah dasar.

c. Akademik

1. Sebagai sarana untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi yang diberikan kepada mahasiswa serta sebagai bahan evaluasi bagi akademik.
2. Dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain yang akan mengerjakan Proyek Akhir.