

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Huruf Jawa atau Aksara Jawa merupakan suatu peninggalan sejarah dari nenek moyang yang wajib dipelajari dan dijaga. Salah satu peninggalan budaya yang tidak ternilai harganya adalah Aksara Jawa. Seni dan bentuk pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan sejarah yang patut untuk dilestarikan. Salah satu upayanya pemerintah melestarikan Aksara Jawa agar tidak punah adalah memasukkannya dalam kurikulum pendidikan. Sehingga bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya.

Seiring perkembangan Teknologi Informasi (TI) sebagai alat bantu untuk mempermudah gerak manusia sangat cepat. Berbagai inovasi atau penemuan baru dalam teknologi informasi dapat dijumpai dimana saja. Semua itu didasari oleh kebutuhan manusia yang semakin kompleks yang menuntut segala pekerjaan dikerjakan secara otomatis, tidak terkecuali dalam hal pendidikan.

Di era modern ini, media untuk pembelajaran sudahlah sangat berkembang. Pembelajaran melalui media-media elektronik seperti komputer juga sangat diperlukan, mengingat perkembangan jaman yang sebagian besar sudah terkomputerisasi maka dibuatlah suatu media pembelajaran yang terkomputerisasi untuk ikut berkontribusi dalam perkembangan zaman. Media pembelajaran yang dibuat di sini berbasis desktop yang dikemas semenarik mungkin karena akan tersaji bermacam-macam animasi yang bisa menambah minat masyarakat untuk mempelajarinya.

Keberhasilan proses belajar-mengajar tidak terlepas dari ketersediaan sarana dan prasarana yang ada. Sarana yang dimaksud adalah alat bantu atau media yang menunjang proses pembelajaran seperti media interaktif. Media interaktif pembelajara saat ini sudah sangat berkembang dan mulai digunakan untuk metode pembelajaran di sekolah-sekolah. Media interaktif pembelajaran sering digunakan dalam penyampaian materi karena dengan menggunakan media Interaktif materi yang disampaikan dapat menambah minat belajar para siswa agar siswa

termotivasi dalam komunikasi 2 arah, maka guru perlu memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan media interaktif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang, membuat dan menguji media interaktif pembelajaran pengubah kata bahasa Jawa Krama Inggil menjadi Aksara Jawa.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka Tugas Akhir ini dibatasi oleh:

1. Aplikasi ini berbasis desktop.
2. Pembuatan menggunakan Flash.
3. *Script* hanya sebatas bahasa pemrograman *Java*.
4. Materi yang di sampaikan sebatas Aksara Jawa (Aksara Carakan, Aksara Pasangan, Aksara Sandhangan Swara, dan Aksara Sandhangan Mati).
5. Inputan dalam pengubah kata berupa kata Jawa khusus Krama Inggil.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat suatu media pembelajaran pengubah kata bahasa latin (Krama Inggil) menjadi aksara Jawa yang mudah dipelajari serta juga ikut berupaya dalam melestarikan salah satu budaya yang ada di Indonesia.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, maka manfaat dari tugas akhir ini adalah mempermudah masyarakat umum dalam mempelajari Aksara Jawa dan Krama Inggil.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data
  - a. Studi literasi dengan mencari referensi dari buku dan internet yang terkait dengan penulisan dan pembacaan Aksara Jawa
  - b. Wawancara yang dilakukan dengan menanyakan kepada guru Aksara Jawa
2. Analisa Kebutuhan Sistem  
Analisa yang dibutuhkan meliputi analisa kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras.
3. Perancangan Sistem  
Perancangan sistem pada tugas akhir ini menggunakan *software* Adobe Flash, dan Corel Draw.
4. Implementasi Sistem  
Implementasi sistem merupakan penerapan perancangan sistem yang telah dibuat kedalam *software* Adobe Flash CS6 dan bahasa pemrograman *Java* sebagai perintah.
5. Pengujian  
Pengujian akan dilakukan dengan menguji fungsionalitas, perangkat, serta pengujian isi materi dengan pakar.