

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara multikultur atau negara yang mempunyai beraneka ragam kebudayaan. Salah satu kebudayaan asli Indonesia adalah aksara Jawa, bentuk aksaranya yang unik dan seni pembuatannya-pun menjadi suatu warisan kebudayaan yang layak untuk dilestarikan. Salah satu usaha pemerintah untuk pelestarian aksara Jawa adalah dengan cara memasukkannya dalam kurikulum pendidikan, sehingga aksara Jawa tidak akan punah dan bangsa Indonesia tidak akan kehilangan nilai budayanya. Berkaitan dengan upaya pemerintah melestarikan Bahasa Jawa dengan cara memasukkannya dalam kurikulum pendidikan, otomatis membutuhkan usaha guru untuk menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang sekiranya dapat menimbulkan minat siswa mempelajari aksara Jawa tersebut. Pelestarian aksara Jawa hendaknya dimulai sejak tingkat pendidikan awal yaitu SD. Berangkat dari persoalan tersebut, penelitian ini diarahkan pada pembuatan media pembelajaran interaktif sebagai pengenalan Aksara Jawa “Sinau Bareng Aji Saka” untuk meningkatkan minat belajar murid di Sekolah Dasar dengan dibantu media komputer.

Komputer bisa menjadi media pembelajaran yang efektif dan banyak digunakan secara luas. Khusus untuk pembelajaran huruf aksara Jawa pun akan sangat membantu orang tua tidak hanya pada aspek mendengar, membaca, bahkan mungkin untuk aspek berbicara dan menulis. Karena dengan media komputer

siswa dapat belajar secara visual dan mendengar. Dibutuhkan suatu solusi agar aksara Jawa ini yang tadinya tidak dihiraukan. Dalam situs ([www.indonesiabuku.com](http://www.indonesiabuku.com)) bila aksara Jawa tidak diselamatkan oleh bangsa Indonesia sendiri, maka besar kemungkinan bisa punah dengan sendirinya.

Berkaitan dengan hal tersebut, saat ini banyak ditemui siswa yang merasa kesulitan belajar bahasa Jawa, terutama dalam hal pelajaran aksara/huruf Jawa. Bahkan hampir semua orang Jawa mengalami kesulitan membaca dan menulis huruf Jawa. Akibatnya muncul wacana yang menyatakan orang Jawa sendiri tidak dapat membaca dan menulis huruf Jawa, apalagi orang lain ([www.digilib.uns.ac.id](http://www.digilib.uns.ac.id)).

Berdasarkan pengertian diatas maka perlu adanya suatu gagasan untuk membantu memecahkan masalah tersebut berupa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Media Pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berisi tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa (Sukiman, 2012: 28).

Dalam hal ini media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran *Interaktif*. Dalam buku Media pembelajaran dalam proses belajar (Tim Medikomp, 1994:17) mengatakan:

Media pembelajaran *Interaktif* adalah presentasi yang menggunakan kombinasi grafik, teks, suara, video, dan atau animasi sehingga penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang dapat menampilkan

informasi, pesan atau isi pelajaran serta mampu mengolah informasi dan memberikan umpan balik seketika berupa informasi baru kepada pengguna.

Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan adalah berbentuk *Compact-Disk* (CD). Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut multimedia dikarenakan bahwa media ini memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi). Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Karena itu, media ini berupa CD, maka dapat dikelompokkan sebagai bahan ajar *e-Learning*. Dalam buku Belajar Sendiri:

Membuat CD-Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning (Swajati,2005:43) mengemukakan bahwa *e-Learning* merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah ke dalam bentuk digital. Huruf “e” yang ada di depan kata *learning* merupakan singkatan dari kata “elektronik”. Jadi, *e-Learning* dapat diartikan sebagai proses belajar yang menggunakan media elektronik dan digital.

Aplikasi ini ditujukan untuk anak Sekolah Dasar karena menurut J. Havighurst dalam ebook Sugiyanto yang terdapat pada suatu situs ([staff.uny.ac.id](http://staff.uny.ac.id)) mengatakan:

Mereka sudah mampu untuk diberikan suatu tugas. Daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas kelas besar SD. Mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas tugas pilihan mereka, dan seringkali mereka dengan senang hati menyelesaikannya. Tahap ini juga termasuk tumbuhnya tindakan mandiri, kerjasama dengan kelompok dan bertindak menurut cara cara yang dapat diterima lingkungan mereka.

Aplikasi ini juga menggunakan karakter utama yang bernama “Aji Saka”.

Menurut [www.kanzunqalam.com](http://www.kanzunqalam.com) pada legenda Aji Saka ialah disebutkan Aji Saka berasal dari Bumi Majeti. Bumi Majeti sendiri adalah negeri antah-berantah

mitologis, akan tetapi ada yang menafsirkan bahwa Aji Saka berasal dari Jambudwipa (India) dari suku Shaka (Scythia), karena itulah ia bernama Aji Saka (Raja Shaka). Legenda ini melambangkan kedatangan Dharma (ajaran dan peradaban Hindu-Buddha) ke pulau Jawa. Akan tetapi penafsiran lain beranggapan bahwa kata Saka adalah berasal dari istilah dalam Bahasa Jawa *saka* atau *soko* yang berarti penting, pangkal, atau asal-mula, maka namanya bermakna "raja asal-mula" atau "raja pertama". Mitos ini mengisahkan mengenai kedatangan seorang pahlawan yang membawa peradaban, tata tertib dan keteraturan ke Jawa dengan mengalahkan raja raksasa jahat yang menguasai pulau ini. Legenda ini juga menyebutkan bahwa Aji Saka adalah pencipta tarikh Tahun Saka, atau setidaknya raja pertama yang menerapkan sistem kalender Hindu di Jawa. Kerajaan Medang Kamulan mungkin merupakan kerajaan pendahulu atau dikaitkan dengan Kerajaan Medang dalam catatan sejarah.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan, maka dibuatlah media pembelajaran tentang Aksara Jawa yang mudah dipahami dan juga menarik minat para murid sekolah dasar untuk mau belajar dan lebih mengenal Aksara Jawa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalahnya adalah bagaimana membuat media pembelajaran interaktif pengenalan aksara Jawa yang berjudul "Sinau Bareng Aji Saka"?

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya perumusan masalah yang telah disebutkan, maka batasan masalahnya adalah

1. Membuat media pembelajaran interaktif pengenalan aksara Jawa “Sinau Bareng Aji Saka”.
2. Aksara yang dipakai adalah aksara carakan, sandangan, aksara suara dan wilangan.
3. Aplikasi ini ditujukan untuk anak Sekolah Dasar.
4. *Output* yang dihasilkan berupa CD multimedia Interaktif.

### 1.4 Tujuan

Tujuannya ialah membuat media pembelajaran interaktif pengenalan aksara Jawa yang berjudul “Sinau Bareng Aji Saka”.

### 1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan tugas akhir Pembuatan Media Interaktif Pengenalan aksara Jawa “Sinau Bareng Aji Saka”. ini adalah:

1. Secara Teoritis
  - a. Dapat menjadi metode baru untuk pembelajaran Aksara Jawa yang lebih Interaktif.
  - b. Untuk akademis dapat menjadi referensi dalam pembuatan CD Pembelajaran Interaktif. Khususnya pada Prodi DIV Komputer Multimedia.

2. Secara Praktis:

- a. Media pembelajaran interaktif ini dapat dipergunakan untuk sekolah-sekolah SD di Indonesia.
- b. Mempermudah orang tua dan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak dan anak didiknya.

