

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA KAGANGA
REJANG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 02
CENTRE CURUP BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Andang Wijanarko

10.12.5201

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA KAGANGA
REJANG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 02
CENTRE CURUP BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Andang Wijanarko

10.12.5201

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA KAGANGA
REJANG UNTUK SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 02 CENTRE
CURUP BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andang Wijanarko

10.12.5201

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 September 2013

Dosen Pembimbing,



Tony Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA KAGANGA REJANG UNTUK SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 02 CENTRE CURUP BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andang Wijanarko

10.12.5201

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji

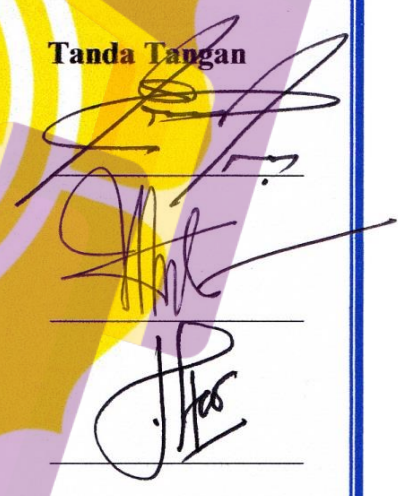
Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 21 November 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 September 2013

Andang Wijanarko
10.12.5201

MOTTO

1. Do what you love, and love what you do.
2. Seperti halnya dosen, mereka membuat soal ujian pasti ada kunci jawabannya. Begitu juga dengan Allah.
3. If you're good at something, never do it FREE.
4. Tuhan tidak akan memberi apa yang kita butuhkan, tapi tuhan akan memberi apa yang kita perlukan
5. LIFE, like a game that must be solved.
6. *"Tidak ada yang tidak mungkin"* itu adalah kalimat yang salah, karna yg benar adalah *"Kita bisa melakukan apapun, tapi tidak semuanya"*.
7. If you never try, you will never know the result.
8. Melihat ke atas : memperoleh semangat untuk maju.
Melihat ke bawah : bersyukur atas semua yg ada.
Melihat ke samping : semangat kebersamaan.
Melihat ke belakang : sebagai pengalaman berharga.
Melihat ke dalam : untuk instropeksi.
Melihat ke depan : untuk menjadi lebih baik.
9. Today, we can't change the past. But today, we may change tomorrow.
10. *"Hari ini belajar, besok bersantai."*
Ulangi kata diatas pada hari berikutnya.
11. Orang yang paling bahagia tak memiliki yang terbaik dari semuanya.
Mereka hanya membuat apa yang mereka miliki menjadi spesial.
12. Terkadang diremehkan, dicaci, dibully adalah cara terbaik untuk membangun semangat orang berjiwa besar untuk berhasil.
13. DO YOUR BEST.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan dan Nabiku, Allah SWT dan Nabiullah Muhammad SAW. Yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini. Semoga hambamu ini dapat menjadi lebih baik seiring berjalannya waktu serta dapat menjadi hambaMu yang beriman dan bertaqwa.
2. Ayahanda Agus Sumarsono, S.Pd beserta Ibunda Rianti. Orang tua yang membiayai studiku sampai sejauh ini. Orang tua yang selalu memberikan kasih dan sayangnya, memberikan bimbingan, dorongan, semangat, motivasi, doa, dan hal-hal yang baik lainnya guna menjadi bekal dalam menjalai hidup.
3. Mas Agung Murti Wibowo, S.Or, Mbak Defi Pebriani, M.Pd, dan ananda Athirah Perwitasari. Terima kasih atas semua yang telah diberikan kepada adikmu ini.
4. Keluarga besar trah Katino Torjo. Keluarga yang tak hentinya memberikan keceriaan, semangat, dorongan, dan doa hingga penulis bisa seperti ini.
5. Keluarga besar SDN 02 Centre Curup. Terima kasih atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis mulai dari pengumpulan data sampai dengan implementasi.
6. Teman-teman seperjuangan di kos, mulai dari M.Adhan Lahandoe, Yudho Putra Oktora, Irfan Ardi Dwi Hermawan, Akhmad Fauzi, Pebri Sumartono, Ibnu Qoyyim Rabbani, Yodha Wahyu Noercahyo. Sukses selalu bro, semoga terus bertambah hal-hal yang baik dikehidupan kalian.
7. Teman-teman kelas 10.S1SI.10. Terutama Heru Wibowo, Berliet Dien Baradha, Hari Vickyantoro, dan Salindri Lusiana Dewi. Teman-teman yang membekas dihati. Mulai dari buat tugas bareng, buat final project bareng, ngumpul bareng, dan hal-hal absurd yang sudah kita lakukan bersama. Sukses buat kita.

8. Adinda Prima Dwi Utami, Amd.Kep. Orang yang selalu ada dan memberikan semangat serta doa-doanya. Terima kasih buat cinta dan kasih sayangnya.
9. Teman-teman seperjuangan yang ada di Curup dan dirantau. Semoga cepat wisuda juga dan mendapatkan pekerjaan serta impian yang diinginkan.
10. Almamaterku STMIK Amikom Yogyakarta. Tempat menggali ilmu beserta pengalaman yang tak ternilai harganya. Terima Kasih.
11. Bapak-Ibu dosen beserta staff di STMIK Amikom Yogyakarta. Yang sudah memberikan ilmu yang bermanfaat serta memperlancar segala urusan ketika kuliah di STMIK Amikom Yogyakarta mulai dari tahun 2010.
12. Masyarakat Yogyakarta, terutama masyarakat di tempat saya bermukim sejak tahun 2010. Terima kasih atas kenyamanan yang diberikan selama saya tinggal disini.
13. Bapak Mujari beserta keluarga. Terima kasih atas tempat tinggalnya, sehingga saya dapat tinggal, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan teman beserta warga sekitar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

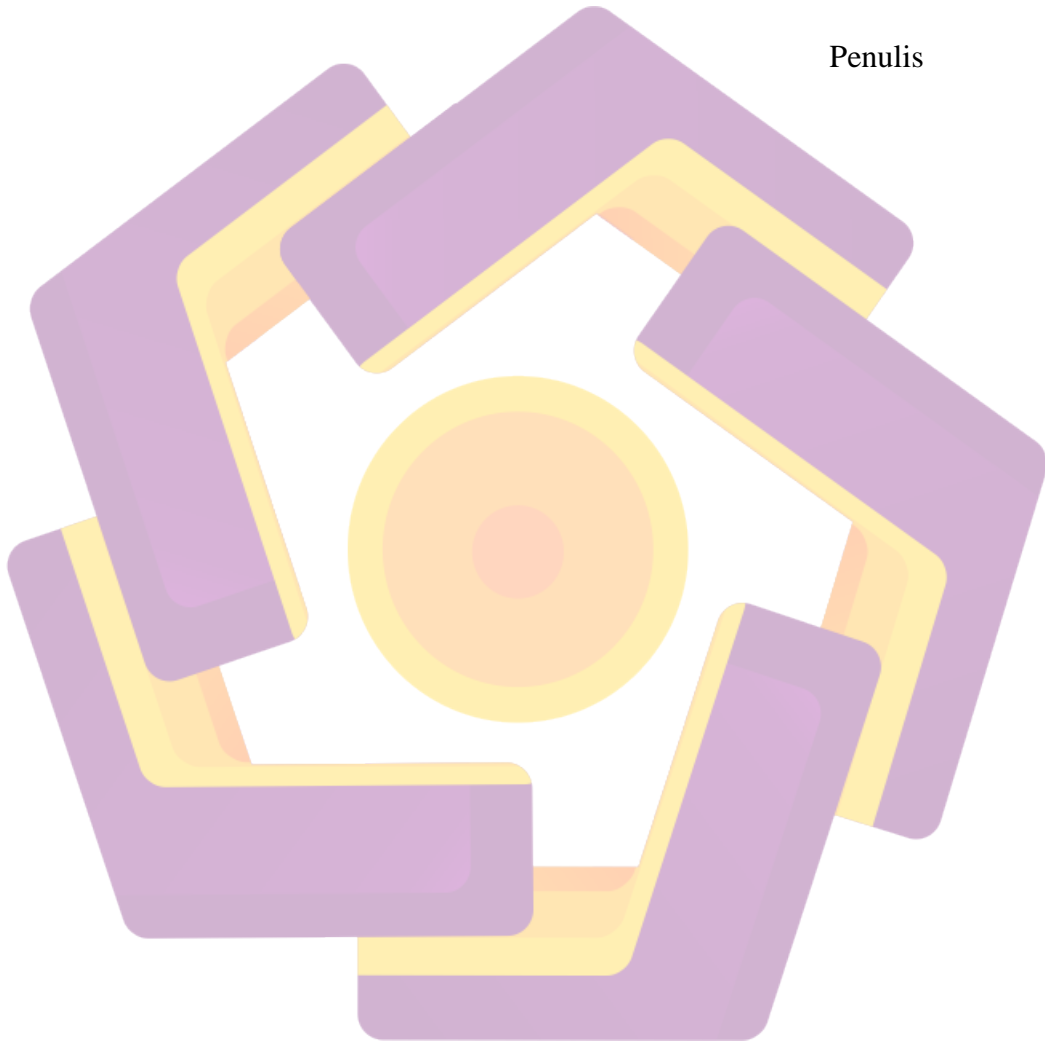
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Kedua orang tua saya, yaitu ayahanda Agus Sumarsono, S.Pd dan ibunda Rianti.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman Saya semasa kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran

yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 27 September 2013

Penulis



DAFTAR ISI

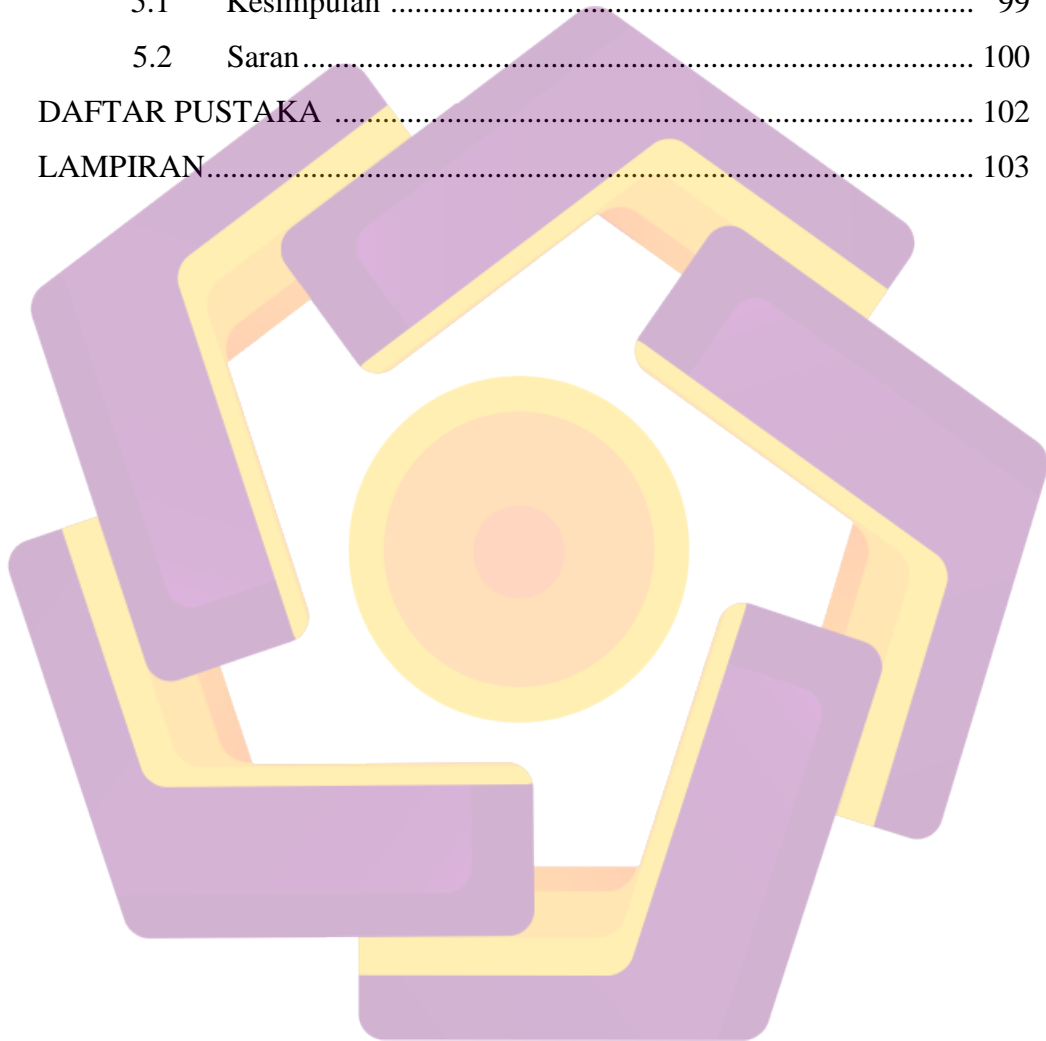
| | |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| INTISARI | xix |
| <i>ABSTRACT</i> | xx |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5.1 Bagi Peneliti | 4 |
| 1.5.2 Bagi SD Negeri 02 Centre Curup | 4 |
| 1.5.3 Bagi Pengembang | 5 |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data | 5 |
| 1.7 Sistematika penulisan | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| 2.1 Konsep Dasar Multimedia | 8 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.1.1 | Definisi Multimedia | 8 |
| 2.1.2 | Objek-Objek Multimedia | 9 |
| 2.1.2.1 | Teks | 9 |
| 2.1.2.2 | Grafik | 10 |
| 2.1.2.3 | Bunyi | 10 |
| 2.1.2.4 | Video | 11 |
| 2.1.2.5 | Animasi | 11 |
| 2.1.2.6 | Virtual Reality | 11 |
| 2.1.3 | Produk-Produk Multimedia | 12 |
| 2.1.3.1 | Briefing Product | 12 |
| 2.1.3.2 | Reference Product | 12 |
| 2.1.3.3 | Education and Training | 13 |
| 2.1.3.3.1 | Media Pembelajaran | 13 |
| 2.1.3.4 | Kiosk | 14 |
| 2.1.3.5 | Entertainment and Games | 14 |
| 2.1.4 | Siklus Pengembangan Multimedia | 15 |
| 2.1.5 | Struktur Aplikasi Multimedia | 17 |
| 2.1.5.1 | Struktur Linier | 17 |
| 2.1.5.2 | Struktur Menu | 18 |
| 2.1.5.3 | Struktur Hierarki | 19 |
| 2.1.5.4 | Struktur Jaringan | 20 |
| 2.1.5.5 | Struktur Kombinasi | 21 |
| 2.2 | Sistem Perangkat Lunak | 22 |
| 2.2.1 | Adobe Flash CS5 | 22 |
| 2.2.2 | Adobe Illustrator CS5 | 23 |
| 2.2.3 | Adobe Photoshop CS5 | 24 |
| 2.2.4 | Adobe Audition 3.0 | 26 |
| BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN | | 28 |
| 3.1 | Tinjauan Umum | 28 |
| 3.1.1 | Gambaran Umum SD Negeri 02 Centre Curup ... | 28 |
| 3.1.1.1 | Struktur Sekolah | 28 |

| | | |
|---------|---|----|
| 3.1.1.2 | Tenaga pengajar | 29 |
| 3.1.1.3 | Fasilitas | 29 |
| 3.1.1.4 | Fasilitas Kelas RSBI | 29 |
| 3.1.1.5 | Ekstrakurikuler | 29 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi | 30 |
| 3.1.3 | Acuan Sekolah | 30 |
| 3.1.4 | Tujuan Sekolah | 30 |
| 3.2 | Analisis Sistem | 31 |
| 3.3 | Analisis SWOT | 32 |
| 3.3.1 | Analisis Kekuatan (<i>strength</i>) | 32 |
| 3.3.2 | Analisis Kelemahan (<i>weakness</i>) | 32 |
| 3.3.3 | Analisis Peluang (<i>opportunities</i>) | 33 |
| 3.3.4 | Analisis Ancaman (<i>threats</i>) | 33 |
| 3.4 | Analisis Kebutuhan Sistem | 34 |
| 3.4.1 | Kebutuhan Fungsional | 34 |
| 3.4.2 | Kebutuhan Non Fungsional | 35 |
| 3.4.3 | Kebutuhan Perangkat Keras | 35 |
| 3.4.4 | Kebutuhan Perangkat Lunak | 36 |
| 3.5 | Analisis Kelayakan Sistem | 37 |
| 3.5.1 | Analisis Kelayakan Teknologi | 37 |
| 3.5.2 | Analisis Kelayakan Hukum | 38 |
| 3.5.3 | Analisis Kelayakan Operasional | 38 |
| 3.5.4 | Analisis Kelayakan Biaya dan Manfaat | 39 |
| 3.5.4.1 | Perangkat Keras (<i>hardware</i>) | 39 |
| 3.5.4.2 | Perangkat Lunak (<i>software</i>) | 40 |
| 3.5.4.3 | Sumber Daya Manusia (<i>brainware</i>) | 40 |
| 3.6 | Perancangan Sistem | 40 |
| 3.6.1 | Merancang Konsep | 40 |
| 3.6.2 | Merancang Isi | 41 |
| 3.6.3 | Merancang Naskah | 43 |
| 3.6.4 | Merancang Grafik | 49 |

| | |
|--|----|
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 57 |
| 4.1 Memproduksi Sistem | 57 |
| 4.1.1 Mengolah Gambar | 58 |
| 4.1.2 Pengeditan Suara | 61 |
| 4.1.3 Menggabungkan Semua Elemen Multimedia di Adobe Flash CS5 | 63 |
| 4.1.3.1 Pembuatan Lembar Kerja Baru | 63 |
| 4.1.3.2 Import Gambar | 64 |
| 4.1.3.3 Import Suara | 65 |
| 4.1.3.4 Import Video | 65 |
| 4.1.3.5 Membuat Tombol | 67 |
| 4.1.3.6 Membuat Animasi | 68 |
| 4.1.3.7 Menghubungkan Menu-Menu Menggunakan Tombol Navigasi | 69 |
| 4.1.4 Rendering | 71 |
| 4.2 Pengujian Sistem | 72 |
| 4.2.1 Pengujian Alfa | 72 |
| 4.2.2 Pengujian Dengan Komputer Lain | 83 |
| 4.3 Implementasi | 84 |
| 4.3.1 Manual Aplikasi | 84 |
| 4.3.1.1 Intro | 84 |
| 4.3.1.2 Menu Utama | 84 |
| 4.3.1.3 Menu sejarah | 85 |
| 4.3.1.4 Menu Huruf Kaganga | 85 |
| 4.3.1.5 Menu Belajar Menulis | 86 |
| 4.3.1.6 Menu Merangkai Huruf | 87 |
| 4.3.1.7 Menu Permainan | 88 |
| 4.3.1.8 Menu Tebak Kata | 88 |
| 4.3.1.9 Menu Tebak Huruf | 89 |
| 4.3.1.10 Menu Apresiasi Sastra | 90 |
| 4.3.1.11 Menu Pengaturan | 91 |

| | |
|---------------------------------|------------|
| 4.3.1.12 Menu Keluar | 92 |
| 4.3.2 Manual Instalasi | 93 |
| 4.3.3 Pemeliharaan Sistem | 93 |
| 4.3.4 Pengujian Beta | 94 |
| BAB V PENUTUP | 99 |
| 5.1 Kesimpulan | 99 |
| 5.2 Saran..... | 100 |
| DAFTAR PUSTAKA | 102 |
| LAMPIRAN | 103 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras | 35 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak | 36 |
| Tabel 3.3 Rincian Biaya Perangkat Keras | 39 |
| Tabel 3.4 Rincian Biaya Perangkat Lunak | 40 |
| Tabel 3.5 Rancangan Naskah | 43 |
| Tabel 4.1 Gambar Hasil Olahan Adobe Illustrator CS5 dan Adobe Photoshop CS5 | 58 |
| Tabel 4.2 Uji Tombol Pada Aplikasi | 74 |
| Tabel 4.3 Uji Aplikasi Dengan Komputer Lain | 83 |
| Tabel 4.4 Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi Dengan Kuesioner | 96 |

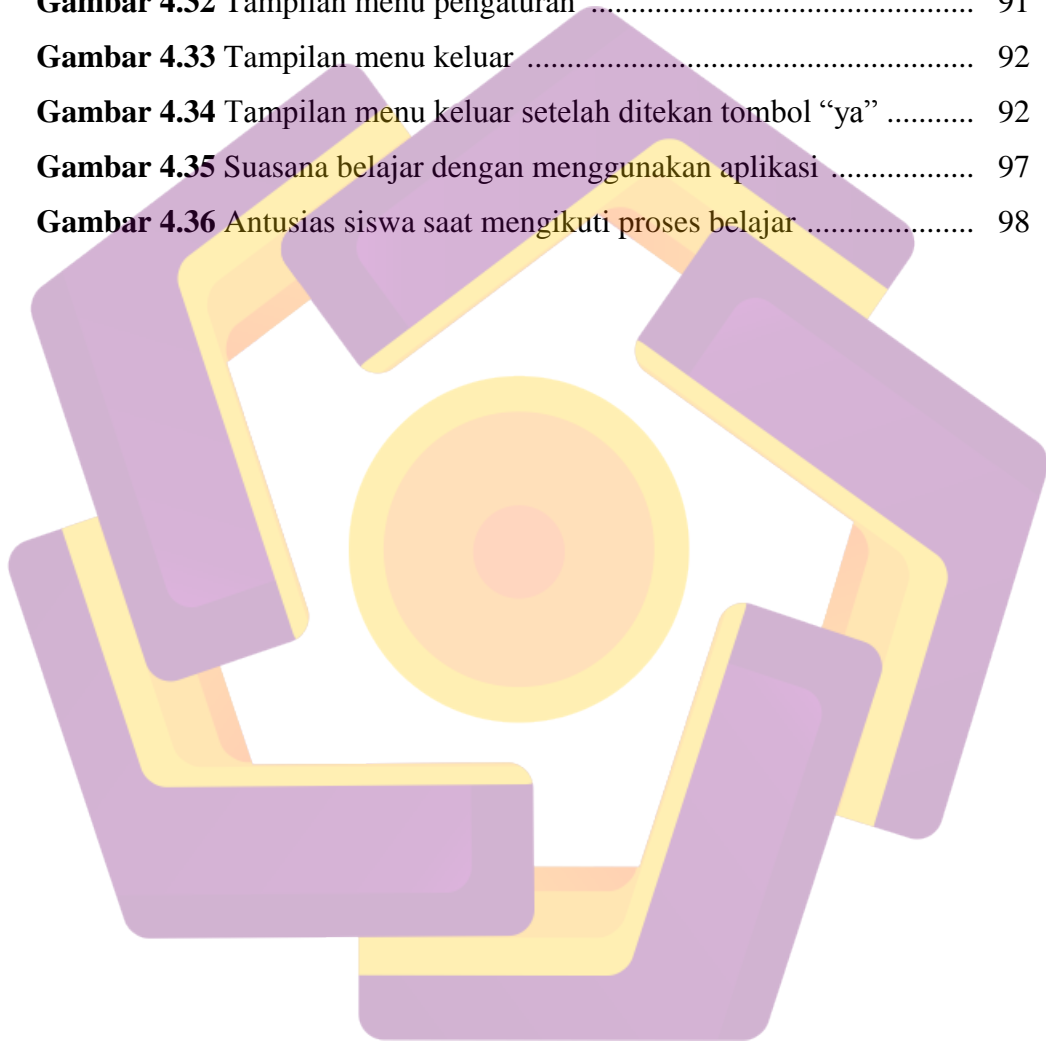


DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia | 15 |
| Gambar 2.2 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia | 16 |
| Gambar 2.3 Struktur Linear | 17 |
| Gambar 2.4 Struktur Menu | 18 |
| Gambar 2.5 Struktur Hierarki | 19 |
| Gambar 2.6 Struktur Jaringan | 20 |
| Gambar 2.7 Struktur Kombinasi | 21 |
| Gambar 2.8 Interface Adobe Flash CS5 | 22 |
| Gambar 2.9 Interface Adobe Illustrator CS5 | 23 |
| Gambar 2.10 Interface Adobe Photoshop CS5 | 25 |
| Gambar 2.11 Interface Edit View pada Adobe Audition CS5 | 26 |
| Gambar 2.12 Interface Multitrack View pada Adobe Audition CS5 | 27 |
| Gambar 3.1 Rancangan Struktur Aplikasi Media Pembelajaran Dengan Struktur Kombinasi..... | 42 |
| Gambar 3.2 Layout menu intro | 49 |
| Gambar 3.3 Layout Menu Utama | 50 |
| Gambar 3.4 Layout Menu Sejarah | 50 |
| Gambar 3.5 Layout Menu Huruf Kaganga | 51 |
| Gambar 3.6 Layout Menu Belajar Menulis | 51 |
| Gambar 3.7 Layout Menu Merangkai Huruf | 52 |
| Gambar 3.8 Layout Menu Permainan | 52 |
| Gambar 3.9 Layout Menu Tebak Tata | 53 |
| Gambar 3.10 Layout Menu Tebak Huruf | 53 |
| Gambar 3.11 Layout Menu Tebak Huruf 2 | 54 |
| Gambar 3.12 Layout Apresiasi Sastra | 54 |
| Gambar 3.13 Layout Apresiasi Sastra 2 | 55 |
| Gambar 3.14 Layout Menu Pengaturan | 55 |
| Gambar 3.15 Layout Menu Keluar | 56 |
| Gambar 3.16 Layout Menu Keluar 2 | 56 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.1 Tampilan New Waveform Adobe Audition 3.0 | 61 |
| Gambar 4.2 Hasil rekaman dengan Adobe Audition 3.0. | 62 |
| Gambar 4.3 Pengeditan suara dengan Adobe Audition 3.0. | 62 |
| Gambar 4.4 Eksport suara dengan Adobe Audition 3.0. | 63 |
| Gambar 4.5 Tampilan lembar kerja baru Adobe Flash CS5 | 63 |
| Gambar 4.6 Import to library (background langit) | 64 |
| Gambar 4.7 Import to library dari file .Jpg | 64 |
| Gambar 4.8 Import to library dari file-file Audio | 65 |
| Gambar 4.9 Import video | 65 |
| Gambar 4.10 Properties panel video apresiasi | 66 |
| Gambar 4.11 Pembuatan Tombol | 67 |
| Gambar 4.12 Timeline Tombol | 68 |
| Gambar 4.13 Membuat Animasi pada Adobe Flash CS5 | 69 |
| Gambar 4.14 File Executable (.Exe) pada Adobe Flash CS5 | 72 |
| Gambar 4.15 Penulisan sintaks script yang salah | 73 |
| Gambar 4.16 Tampilan compiler errors | 73 |
| Gambar 4.17 Penulisan script yang benar | 73 |
| Gambar 4.18 Tampilan Intro | 84 |
| Gambar 4.19 Tampilan Menu Utama | 85 |
| Gambar 4.20 Tampilan Menu Sejarah | 85 |
| Gambar 4.21 Tampilan Menu Huruf Kaganga | 86 |
| Gambar 4.22 Tampilan Menu Belajar Menulis | 86 |
| Gambar 4.23 Tampilan Menu Belajar Menulis setelah menekan tombol mulai | 87 |
| Gambar 4.24 Tampilan Menu Merangkai Huruf | 87 |
| Gambar 4.25 Tampilan Menu Merangkai Huruf setelah tombol play ditekan | 88 |
| Gambar 4.26 Tampilan menu permainan | 88 |
| Gambar 4.27 Tampilan menu Permainan tebak kata | 89 |
| Gambar 4.28 Tampilan menu permainan tebak huruf | 89 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.29 Tampilan menu permainan tebak huruf setelah menjawab semua soal | 90 |
| Gambar 4.30 Tampilan menu apresiasi sastra | 90 |
| Gambar 4.31 Tampilan menu apresiasi sastra setelah ditekan tombol play | 91 |
| Gambar 4.32 Tampilan menu pengaturan | 91 |
| Gambar 4.33 Tampilan menu keluar | 92 |
| Gambar 4.34 Tampilan menu keluar setelah ditekan tombol “ya” | 92 |
| Gambar 4.35 Suasana belajar dengan menggunakan aplikasi | 97 |
| Gambar 4.36 Antusias siswa saat mengikuti proses belajar | 98 |



INTISARI

Aksara Kaganga Rejang merupakan salah satu peninggalan budaya Kabupaten Rejang Lebong. Upaya pelestarian aksara Kaganga Rejang ini telah diupayakan oleh pemerintah daerah kabupaten Rejang Lebong dengan memasukkan ke dalam kurikulum pendidikan, khususnya untuk semua sekolah dasar di kabupaten Rejang Lebong. Di dunia pendidikan banyak dijumpai suatu metode pembelajaran yang menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran aksara Kaganga Rejang yang selama ini digunakan di SD Negeri 02 Centre Curup memang sudah menggunakan teknologi komputer. Namun metode pembelajarannya masih sederhana dan kurang menarik. Karena hanya menampilkan pembelajaran huruf Kaganga Rejang dengan aplikasi Microsoft Word serta Microsoft Power Point yang dibuat oleh guru bidang studi.

Untuk mendapatkan aplikasi yang berkualitas, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data. Metode yang digunakan adalah wawancara, observasi, kuesioner dan studi pustaka.

Dengan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau yang diberikan, pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa sehingga siswa tidak bosan dan tidak bersikap pasif.

Kata Kunci : Aksara Kaganga, Media Pembelajaran, Multimedia.

ABSTRACT

Kaganga Rejang script is one of the cultural heritage Rejang Lebong District. Conservation efforts Kaganga Rejang script has been sought by the government district Rejang Lebong by entering into educational curricula, especially for all the elementary schools in the district Rejang Lebong. Prevalent in the world of education a learning method that uses props learning or often known as learning media. Instructional media is one means to improve the teaching and learning activities. Instructional media Kaganga Rejang script that had been used in elementary school 02 Centre Curup already using computer technology. But still learning method is simpler and less interesting. Because only the Rejang Kaganga learning letters with Microsoft Word and Microsoft Power Point created by the subject teachers.

To get a quality application, the authors conducted several methods of data collection. The methods used were interviews, observations, questionnaires and literatur.

With the application of multimedia-based learning media is expected to raise the motivation and stimulation of student learning activities , assist the effectiveness of the learning process, draw and direct the attention of the students to concentrate on the content, facilitate the achievement of the aim of understanding and recall of information or given, learning becomes more interesting, bring freshness and new variations for students' learning experiences so that students do not get bored and do not be passive.

Keywords : *Kaganga Script, Learning Media, Multimedia.*