

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya-pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Aksara ini menjadi bukti nyata adanya zaman terdahulu sebelum adanya bangsa Indonesia. Upaya pelestarian aksara ini sedang diupayakan oleh pemerintah. Salah satu upayanya adalah memasukkannya dalam kurikulum pendidikan. Sehingga bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya.

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 makin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Dalam upaya ikut menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang aksara dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Pembelajaran dengan komputer akan dapat membantu memahami materi tentang aksara , karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan

bentuk pembelajaran yang menarik. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual.

Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran adalah *Macromedia Flash MX*. *Macromedia Flash MX* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional Macromedia yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen server* dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Andreas Suciadi, 2003).

Dengan beberapa kemudahan itulah *Macromedia Flash MX* sangat mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran aksara Jawa, Sunda dan Bugis berbentuk multimedia interaktif.

Dari uraian tersebut di atas, kami menganggap betapa pentingnya pengembangan media pembelajaran aksara Jawa, Sunda dan Bugis berbentuk multimedia interaktif. Dimana aksara merupakan peninggalan budaya sehingga perlu adanya upaya pelestarian. Upaya pelestarian ini tidak hanya lahir dikalangan budayawan, tokoh-tokoh dari masyarakat adat, generasi muda yang peduli tapi juga ada tindakan riil dari pemerintah sebagai penentu kebijakan dengan memasukkan aksara ke dalam kurikulum pendidikan.

Dengan dimasukkannya pembelajaran Aksara dalam kurikulum pendidikan, maka tentunya peran media dapat membantu pembelajaran, komputer sebagai

media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk multimedia interaktif, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran aksara berbentuk multimedia interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian sebelumnya, maka dapat diambil permasalahan yaitu : bagaimana merencanakan, membuat atau memproduksi dan menguji perangkat lunak berupa multimedia pembelajaran aksara Jawa, Sunda dan Bugis dengan *Macromedia Flash MX?*

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji :

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan *Macromedia Flash MX* hanya menyangkut pokok bahasan sejarah aksara, huruf aksara, angka aksara, serta tanda baca aksara dan tidak untuk merangkai kata.
2. Pengujian perangkat lunak yang dibuat hanya sebatas pengujian program yang berisikan tentang materi-materi aksara.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk merencanakan, membuat atau memproduksi dan menguji perangkat lunak berbentuk multimedia untuk membantu pembelajaran aksara Jawa, Sunda dan Bugis dengan pokok bahasan sejarah aksara, huruf aksara, angka aksara, dan tanda baca aksara yang dikembangkan dengan *Macromedia Flash MX*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah:

1. Bagi dunia teknologi, memanfaatkan dan mengembangkan teknologi *Macromedia Flash* untuk media pembelajaran interaktif.
2. Bagi dunia pendidikan, dapat dijadikan sebagai masukan, referensi media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif.
3. Bagi dunia kebudayaan, memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian aksara berbentuk teknologi multimedia.

