

BAB I

PENDAHULUAN

o Latar Belakang Masalah

Sistem kegiatan belajar mengajar saat ini masih banyak menggunakan sistem konvensional. Anak-anak diberikan pengenalan permainan dan contoh penggunaan yang dilengkapi dengan gambar agar mudah dimengerti dan menarik. Upaya ini diharapkan agar dapat memotivasi anak-anak untuk mempelajari aksara Jawa di luar sekolah. Metode yang diterapkan adalah dengan metode CAL (*COMPUTER ASSISTED LEARNING*).

Computer Assisted Learning (CAL) adalah perangkat lunak pendidikan yang diakses melalui komputer. *Computer Assisted Learning (CAL)* merupakan bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai "guru". Proses belajar dapat berlangsung secara individu dan mampu mengadopsi perbedaan individu peserta didik dengan CAL. CAL bersifat interaktif artinya program CAL lebih bermakna dibandingkan dengan program pembelajaran yang disajikan lewat media lainnya. CAL juga menggunakan multimedia yaitu sistem komputer yang menggabungkan audio dan video untuk menghasilkan aplikasi interaktif dengan menggunakan teks, suara dan gambar.

Keunggulan CAL antara lain :

- a. Pembelajaran menjadi lebih efektif
- b. Efisien serta mampu meningkatkan kualitas hasil pembelajaran
- c. Memiliki potensi memberdayakan mahasiswa
- d. Mendorong tumbuhnya keterampilan belajar siswa
- e. Mempunyai komponen intelegensi yang membuat program CAL bersifat interaktif dan mampu memproses data atau memberi jawaban bagi pengguna¹

Aksara jawa merupakan peninggalan budaya yang perlu adanya upaya pelestarian. Saat ini banyak siswa yang malas untuk mempelajari aksara jawa karena dianggap sulit dan membosankan. Hal ini adalah anggapan yang salah. Perlu adanya pembenahan dalam pola mengajar agar siswa tidak merasa bosan mempelajari aksara jawa. Pemerintah dan masyarakat mempunyai andil besar dalam pelestarian aksara jawa. Salah satu upaya pemerintah dalam melestarikan aksara jawa adalah dengan memasukkan aksara jawa ke dalam kurikulum pendidikan. Peran media dalam dunia pendidikan dapat membantu pembelajaran. Komputer juga memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran aksara jawa berbentuk multimedia interaktif.

¹ Ibid Hal 29 tanggal 3Februari 2010

Dari uraian tersebut di atas dapat diambil kesimpulan pentingnya pengembangan media pembelajaran aksara jawa dalam bentuk multimedia interaktif.

Penulis mengangkat permasalahan ini berdasarkan alasan tersebut dengan judul "PERANCANGAN CAL (*COMPUTER ASSISTED LEARNING*) AKSARA JAWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan ini adalah bagaimana langkah memproduksi multimedia interaktif untuk pembelajaran aksara jawa sebagai media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam laporan ini antara lain :

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan Macromedia directori 8 hanya menyangkut pokok bahasan aksara jawa, pasangan, dan sandhangan.
2. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Macromedia directory 8.
3. Aplikasi ini tidak membahas fase atau gabungan kata, sinonim, dan antonim.
4. Aplikasi ini tidak membahas terjemahan bahasa.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah mampu memproduksi CAL (*Computer Assited Learning*) sebagai media pembelajaran aksara jawa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa jawa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari laporan ini antara lain :

1. Bagi mahasiswa, penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan referensi pengetahuan tentang pembuatan CAL dengan menggunakan aksara jawa.
2. Sebagai implementasi pengetahuan yang telah diperoleh selama mengenyam pendidikan di bangku kuliah.
3. Bagi dunia teknologi, memanfaatkan dan mengembangkan teknologi Macromedia directori 8 untuk media pembelajaran interaktif.
4. Bagi dunia pendidikan, dapat dijadikan sebagai masukan dan referensi dalam pembuatan CAL yang lebih baik.
5. Bagi dunia kebudayaan, memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian aksara jawa berbentuk teknologi multimedia.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari buku, artikel, jurnal, dan sumber informasi lain yang mendukung dan berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam penyusunan skripsi ini.

2. Metode Kearsipan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

3. Metode Wawancara

Menumpulkan informasi dengan mengadakan wawancara kepada pihak terkait.

1.7 Sistematika Penulisan

Bagian Awal, terdiri dari : judul, pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Bagian Isi, terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang mengenai dasar-dasar teori yang berhubungan dengan “Media pembelajaran aksara jawa dengan Macromedia directori mx”.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang penjelasan analisis dan rancangan sistem yang akan diimplementasikan pada bab selanjutnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang pembahasan implementasi program yang telah direncanakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan skripsi ini dan keterangan mengenai buku yang digunakan.

LAMPIRAN

1.7 Rencana Kegiatan

Tabel Rencana Kegiatan

Nama Kegiatan	Februari			Maret				April				Mei					Juni				Juli		
	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	
Kegiatan																							
Observasi																							
Pengumpulan Data																							
Analisis & Perancangan aplikasi																							
Testing & implementasi aplikasi																							
Pembuatan Laporan																							
Penutup																							