

TUGAS AKHIR

METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKSARA JAWA MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

(Studi Kasus : SMP N 1 Tawang Sari)

**Diajukan Guna Memenuhi Syarat dalam Menyelesaikan
dan Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S1) Fakultas Teknik
Jurusan Teknik Elektro Universitas Muhammadiyah Surakarta**



Disusun Oleh :

GARINDA KACOLO HARY L.

NIM : D400 050 92

**FAKULTAS TEKNIK JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2010**

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan komputer sangat luar biasa dan jauh berbeda dengan masa awal kehadirannya. Pendidikan SD dan SMP berusaha menggunakan peran komputer dalam proses pengajaran dan pendidikan. Para guru di sekolah mencoba cara belajar yang lain menggunakan komputer sebagai alat bantu dan menjadikan tugas mengajar relatif lebih mudah dalam memberikan pengajaran kepada anak didiknya.

Penggunaan komputer sebagai alat bantu tidak terlepas dari tuntutan akan perkembangan teknologi dan terbatasnya waktu di dalam kelas, sehingga sekolah dituntut untuk bisa memadukan berbagai unsur yang bisa memberikan pendidikan yang layak dan memadai agar bisa bersaing dalam era teknologi informasi seperti sekarang ini.

Keunggulan metode belajar yang sekarang dipakai yaitu dapat memberikan pendidikan dan pengajaran disertai pengarahan yang jelas dan dapat memantau perkembangan dan pengarahan anak didiknya. Para guru akan memberikan bimbingan dan penjelasan secara detail kepada anak didiknya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan disesuaikan dengan kondisi psikologis dan perilaku anak didik. Selain itu juga membutuhkan kesabaran dan kemampuan lebih dari seorang pengajar dalam memberikan pengajaran anak pada usia dini, akan tetapi secara psikologis, metode tersebut mempunyai keunggulan dalam proses

perkembangan anak didik walaupun metode itu masih mempunyai beberapa kendala. Salah satu kendalanya adalah dari pengajar, karena tenaga pengajar merupakan sumber daya manusia yang terbatas waktu maupun tenaganya. Hal ini bisa menyebabkan proses pengajaran menjadi terhambat. Begitu juga bila dilihat dari sisi waktu pengajaran, metode tersebut sangat baik jika diterapkan dalam waktu-waktu efektif belajar, misalnya pada pagi hari sampai siang hari (menurut waktu belajar di sekolah). Jika waktu yang dialokasikan sekolah tidak cukup untuk melaksanakan pendidikan dan pengajaran, maka metode ini akan selesai terutama bila waktu pengajaran di luar waktu belajar. Hal tersebut tidak relevan pada saat anak menginginkan pengajaran di luar waktu efektif.

Macromedia flash 8 profesional merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat metode pembelajaran interaktif. Didukung dengan *software* program video editing, *sound Recorder* dan pemrograman *action script* diharapkan akan menghasilkan modul pembelajaran interaktif yang bagus, bermutu dan mudah dipahami serta mudah diikuti

Salah satu metode yang akan dijadikan pembelajaran interaktif adalah pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada pelajaran Aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang diselenggarakan pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang merupakan mata pelajaran wajib pada Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran ini akan menjadi jembatan yang sangat baik untuk memahami konsep dasar Bahasa Jawa khususnya Aksara Jawa.

Konsep dari modul pembelajaran interaktif ini adalah bagaimana membuat siswa merasa nyaman dalam belajar, sehingga siswa dapat belajar dengan baik. Diperlukan suatu desain program yang menarik dan penjelasan yang lengkap dari penjelasan yang ada. Beberapa penjelasan dari metode akan diikuti dengan gambar dan suara mulai dari pengealan Aksara Jawa , Aksara Sandangan, Aksara Wilangan, Angka Jawa dan gambar Wayang sampai beberapa latihan soal-soal.

Program ini diimplementasikan dengan sistem operasi *windows XP*, *flash player 8*, dan didistribusikan dalam bentuk *CD autorun* yang dapat berjalan secara otomatis.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas masalah yang ingin dipecahkan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat desain yang menarik dan interaktif.
2. Bagaimana membuat tombol dengan *action script* untuk mengontrol pergerakan *layer* atau transisi halaman.
3. Bagaimana membuat tampilan yang baik dan terkesan profesional dengan kualitas gambar serta suara yang baik.

1.2. Batasan Masalah

Perancangan ini diharapkan dapat mencapai sasaran dan tujuan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut :

1. Bahan atau materi dari modul pembelajaran berasal dari sekolah yang bersangkutan dan buku-buku pendukung dari luar menggunakan program berbasis *Macromedia Flash 8* ini terdiri atas :
 - a. Pengenalan Aksara Jawa
 - b. Pengenalan Aksara Carakan
 - c. Pengenalan Aksara Sandhangan
 - d. Pengenalan Aksara Swara
 - e. Pengenalan Aksara Wilangan
 - f. Contoh Penggunaan Aksara Jawa
 - g. Kuis atau soal – soal latihan

Program ini tidak menyertakan Aksara Murda dan Pasangan, karena tidak dipakai dalam pembelajaran merupakan bahan pelajaran tingkat lanjut.

2. *Program* dibuat dalam bentuk CD dan file-file yang ada bersifat *read-only*, serta tidak terdapat *database* untuk menampung soal-soal latihan di dalam modul. Soal latihan dibuat berupa paket-paket soal yang statis.
3. *Perancangan* program meliputi desain, animasi dan *action script* menggunakan *software* utama yaitu *Macromedia Flash 8*. *Software-software* pendukung pembuatan program ini meliputi *Adobe Photoshop CS2*, *Cool Edit Pro 2.0*, dan *Corel Draw 12*.

Pembatasan masalah tersebut diharapkan tidak sampai menyimpang dari topik yang terdapat dalam naskah tugas akhir ini. Penambahan wawasan dalam naskah merupakan bentuk pengembangan isi dari program pembelajaran interaktif

Aksara Jawa berbasis *Macromedia Flash 8*, karena penulis mendapat referensi atau bahan tambahan untuk melengkapi isi program tersebut.

1.3. Tujuan

Tujuan dari pembuatan program Metode Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa ini antara lain :

1. Merancang dan membuat program metode pembelajaran interaktif Aksara Jawa dengan *Macromedia Flash 8* dan Mengetahui pemrograman *action script*
2. Menghasilkan modul yang menarik dan mudah dipelajari sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan baik dan jelas tentang Aksara Jawa, mudah diaplikasikan, didukung dengan tampilan program yang menarik.
3. Mengurangi penggunaan modul dan buku-buku.
4. Membantu para guru dalam proses belajar mengajar terutama pada saat menjelaskan tentang Aksara Jawa.
5. Mengenalkan anak-anak pada teknologi komputer sejak dini.

1.4. Manfaat

Manfaat perancangan program ini antara lain :

1. Anak-anak maupun orang dewasa akan belajar mengenal Aksara Jawa dengan suatu perasaan senang dan tidak merasa bosan karena isi dalam program ini ditampilkan secara menarik dan dilengkapi dengan *audio* serta *animasi*.

2. Sangat baik untuk yang baru belajar (pemula), selain mengenal Aksara Jawa secara baik juga dapat mempelajari penggunaan aksara-aksara yang ada di program ini.
3. Anak akan aktif untuk belajar mengetahui Aksara Jawa dan mempunyai kecintaan dengan Kebudayaan Jawa terutama Aksara Jawa yang semakin ditinggalkan ini agar tidak punah.
4. Anak akan terbiasa menggunakan teknologi informasi sejak dini.

1.5. Sistematika Penulisan

Penyajian laporan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menerangkan latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang telaah pustaka yang berhubungan dengan pembuatan program ini dan landasan teori yang menjadi acuan / petunjuk dalam pembuatan program ini. Landasan teori membahas tentang pembelajara interaktif, animas dan desaign multimedia dan *software-software* multimedia yang digunakan dalam pembuatan program.

BAB III : METODE PENELITIAN

Membahas proses kerja dan perancangan program, disertai penjelasan proses langkah penelitian dan pengambilan data untuk perancangan program tersebut.

BAB IV : PENGUJIAN DAN ANALISIS

Menyajikan hasil pengujian dari perancangan metode pembelajaran interaktif Aksara Jawa menggunakan *Macromedia Flash 8* di SMP Negeri 1 Tawangsari sebagai tempat studi kasus dalam pembuatan program ini.

BAB V : PENUTUP

Penutup berisi kesimpulan dari penilaian pada saat pengujian, kelebihan dan kekurangan program, saran-saran dan kemungkinan pengembangan.