

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Kendala-kendala yang dihadapi dalam proses belajar menulis huruf jawa bagi pemula adalah dalam proses pengenalan huruf masih belum dapat membedakan antara pengenalan huruf satu dengan huruf yang lain adalah huruf jawa, selain kendala lain dalam belajar huruf jawa ialah sering kali harus berhadapan dengan rasa malu, malas, dan gengsi, belum lagi panjangnya waktu pengajaran dan tingkat kesulitan pengajaran yang sering tak teratasi oleh guru, semua ini merupakan kendala yang selama ini dihadapi oleh mereka yang ingin belajar menulis huruf jawa dengan baik dan benar.

Dalam pengembangannya sudah banyak sekolah-sekolah di Yogyakarta yang mulai mengajarkan huruf jawa untuk siswa/ siswinya. Namun terdapat beberapa kendala yang sangat mendasar dimana waktu pembelajaran disekolah yang terlalu sempit dan terkendala pada pemanaman siswa akan bahasa jawa, penyampaian materi yang terkadang kurang menarik, ditambah lagi dengan kurangnya intensitas latihan yang diberikan disekolah, sehingga siswa akan kekurangan bahan latihan.

Sebagai akibat dari permasalahan tersebut maka lahirlah suatu ide untuk membuat media pembelajaran bagi siswai tersebut, yang kemudian diberi judul "**SISTEM PEMBELAJARAN AKSARA JAWA TINGKAT DASAR DENGAN PENDEKATAN MULTIMEDIA**"

### **1.2. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan pokok pikiran diatas maka permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi pembelajaran huruf jawa tingkat dasar dengan pendekatan multimedia, yakni pembelajaran yang dilakukan oleh user dengan berinteraksi langsung dengan sistem.

### **1.3. Ruang Lingkup Masalah**

Aplikasi pembelajaran huruf jawa untuk tingkat dasar kelas 1 ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0 dan berjalan pada sistem operasi Microsoft Windows. Untuk menjalankan aplikasi ini, anak perlu di dampingi oleh pembimbing (guru ataupun orangtua). Karena anak usia mereka masih banyak juga yang belum dapat mengoperasikan komputer. Lingkup permasalahan yang diteliti meliputi:

1. Materi yang disajikan hanya sebatas mengenai aplikasi pembelajaran mengenai pengenalan huruf jawa(aksara carakan), angka jawa, sandhangan dan cara membacanya.
2. Aplikasi ini juga dapat memberikan hasil evaluasi latihan belajar anak mengenai huruf jawa, angka jawa dan sandhangan.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

- a. Membantu siswa dalam memahami pelajaran huruf jawa dengan metode pembelajaran interaktif berbasis audio visual.
- b. Membuat suatu media pembelajaran dan pembahasan alternatif bagi siswa, sehingga penyampaian materinya menjadi lebih menarik.
- c. Memberikan latihan soal yang dapat dikerjakan siswa untuk mengukur tingkat kemampuan memahami pengenalan huruf jawa.