

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era kehidupan yang sangat kompleks, masyarakat dituntut untuk maju dan berkembang mengikuti perkembangan zaman. Dimana Perkembangan teknologi komunikasi saat ini sangat pesat. Sehingga hampir semua bidang seperti bisnis, komunikasi, dan pendidikan menggunakan alat bantu yang bernama komputer ataupun internet. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran sebagai salah satu metode untuk memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar.

Salah satu langkah penerapan teknologi informasi pada dunia pendidikan adalah pembelajaran *mobile e-learning*. Begitu pula dengan media pembelajaran Aksara Jawa. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Tetapi sekarang banyak masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jawa kurang mengerti pemahaman tentang aksara Jawa dengan baik dan benar.

Oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi media belajar Aksara Jawa baru agar masyarakat dapat belajar dengan mudah dan lebih cepat dalam memahami tiap-tiap aksara dalam Aksara Jawa. Melihat dari manfaat mobile elearning diatas ,menjadikan alasan penulis untuk membuat aplikasi *mobile elearning* untuk pembelajaran Aksara Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, perumusan masalah yang diangkat pada tugas akhir ini adalah bagaimana menerapkan sebuah pembelajaran aksara jawa ke dalam aplikasi *mobile*.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dibuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan J2ME.
2. Pembelajaran aksara jawa pada suatu perangkat *mobile* yang mendukung teknologi Java dengan spesifikasi tertentu. Dengan Spesifikasi MIDP 2.0 dan CLDC 1.1.

3. Aplikasi ini diperuntukkan untuk masyarakat Indonesia (jawa).
4. Penelitian akan membahas tentang pengenalan aksara jawa dasar, antara lain : aksara dasar, aksara swara, aksara wilangan, sandangan, rekam suara dan menjawab kuis yang berupa cek poin (pilihan ganda).
5. Data yang ditampilkan berupa gambar berekstensi (*png) dan (*jpg) sedangkan suara berekstensi (*wav).
6. Aplikasi ini bersifat instaler pada *handphone* dan mengirim aplikasi berupa file JAR (*Java Archive*) menggunakan kabel data atau *bluetooth*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat suatu aplikasi pembelajaran Aksara Jawa berbasis *mobile*. Sehingga dapat membantu mengenalkan aksara jawa dan mengetahui bagaimana tata cara setiap pembacaan per aksara pada setiap aksara jawa dengan perangkat *mobile*.