

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pendahuluan

Aksara Jawa merupakan salah satu warisan kebudayaan Indonesia. Cara mempelajari Aksara Jawa dengan mempelajari buku pembelajaran atau diajarkan langsung oleh guru di sekolah, maupun memanfaatkan teknologi komputer.

2.2. Tinjauan Pustaka

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan warisan leluhurnya. Seiring dengan perkembangan jaman, warisan tradisi dan kebudayaan daerah yang merupakan jati diri suatu bangsa ini kini sudah hampir punah. Banyak dari negara lain ingin merampas kebudayaan nusantara tersebut dengan cara mengklaimnya sebagai warisan kebudayaan negara mereka. Berikut adalah daftar kebudayaan Indonesia yang diklaim oleh negara lain:

Tabel 2.1 Tabel daftar 32 warisan kebudayaan Indonesia yang diklaim oleh negara lain (Website Arikel Indonesia, 2009)

Nomor	Budaya Indonesia
1	Batik dari Jawa oleh Adidas
2	Naskah Kuno dari Riau oleh Pemerintah Malaysia
3	Naskah Kuno dari Sumatera Barat oleh Pemerintah Malaysia
4	Naskah Kuno dari Sulawesi Selatan oleh Pemerintah Malaysia

5	Naskah Kuno dari Sulawesi Tenggara oleh Pemerintah Malaysia
6	Rendang dari Sumatera Barat oleh Oknum WN Malaysia
7	Sambal Bajak dari Jawa Tengah oleh Oknum WN Belanda
8	Sambal Petai dari Riau oleh Oknum WN Belanda
9	Sambal Nanas dari Riau oleh Oknum WN Belanda
10	Tempe dari Jawa oleh Beberapa Perusahaan Asing
11	Lagu Rasa Sayang Sayange dari Maluku oleh Pemerintah Malaysia
12	Tari Reog Ponorogo dari Jawa Timur oleh Pemerintah Malaysia
13	Lagu Soleram dari Riau oleh Pemerintah Malaysia
14	Lagu Injit-injit Semut dari Jambi oleh Pemerintah Malaysia
15	Alat Musik Gamelan dari Jawa oleh Pemerintah Malaysia
16	Tari Kuda Lumping dari Jawa Timur oleh Pemerintah Malaysia
17	Tari Piring dari Sumatera Barat oleh Pemerintah Malaysia
18	Lagu Kakak Tua dari Maluku oleh Pemerintah Malaysia
19	Lagu Anak Kambing Saya dari Nusa Tenggara oleh Pemerintah Malaysia
20	Kursi Taman Dengan Ornamen Ukir Khas Jepara dari Jawa Tengah oleh Oknum WN Perancis
21	Figura Dengan Ornamen Ukir Khas Jepara dari Jawa Tengah oleh Oknum WN Inggris
22	Motif Batik Parang dari Yogyakarta oleh Pemerintah Malaysia
23	Desain Kerajinan Perak Desak Suwanti dari Bali oleh Oknum WN Amerika
24	Produk Berbahan Rempah-rempah dan Tanaman Obat Asli Indonesia oleh Shiseido Co Ltd
25	Badik Tumbuk Lada oleh Pemerintah Malaysia
26	Kopi Gayo dari Aceh oleh perusahaan multinasional (MNC) Belanda

27	Kopi Toraja dari Sulawesi Selatan oleh perusahaan Jepang
28	Musik Indang Sungai Garinggiang dari Sumatera Barat oleh Malaysia
29	Kain Ulos oleh Malaysia
30	Alat Musik Angklung oleh Pemerintah Malaysia
31	Lagu Jali-jali oleh Pemerintah Malaysia
32	Tari Pendet dari Bali oleh Pemerintah Malaysia

Berikut adalah beberapa studi terdahulu yang berhubungan dengan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia ini. Soenarto (2006) membahas tentang Pembelajaran Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Hasil Belajar dan Persepsi Mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar kompetensi dengan menggunakan berbagai media pembelajaran dan untuk meningkatkan efektifitas mengajar melalui berbagai media pengajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar antara mahasiswa yang tergabung pada kelas yang berbasis multimedia dengan kelas yang tidak berbasis multimedia.

Adri (2008) membahas tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran. Menurutnya, pemanfaatan media dalam pembelajaran memberikan andil dalam proses belajar mengajar. Salah satu faktor keberhasilan proses komunikasi adalah penggunaan media yang kemudian dikembangkan bentuk-bentuk e-Media seperti CD, VCD, DVD yang bertujuan memberi alternatif model pendidikan yang tidak terkait oleh tempat dan waktu.

Dalam pembahasannya yang lain Adri (2008) membahas tentang Strategi Pengembangan Multimedia Intructional Design. Menurutnya multimedia interaktif adalah sebuah

teknologi baru dengan potensi untuk mengubah cara belajar, cara mendapatkan informasi dan cara yang lebih menarik. Manfaat dari aplikasi ini diharapkan siswa dapat belajar lebih mandiri, lebih mudah, lebih nyaman, sesuai dengan kemampuannya dan tanpa kendala eksternal.

Media Pembelajaran Konsep Dasar Pengolahan Citra Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX dikembangkan oleh Sarwiko (2009). Aplikasi ini menyajikan materi dengan menggunakan animasi, audio, video dan dilengkapi dengan soal-soal latihan dengan menggunakan Macromedia Director MX.

Sriyanti (2009) membahas tentang Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Konsep. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran interaktif berbasis konsep pada suatu perkuliahan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa model pembelajaran interaktif berbasis konsep meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan.

Dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD, Mardika (2008) mengungkapkan kualitas multimedia pembelajaran ditinjau dari aspek isi, pembelajaran, tampilan dan pemrograman, serta mengetahui aspek daya tarik multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan multimedia pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berdampak baik terhadap ketuntasan belajar siswa.

Aplikasi e-Learning Fisika dengan Script Lingo Macromedia Director, PHP dan MYSQL dikembangkan oleh Permana (2008) dengan berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Kemudian bahasa pemrograman script Lingo Macromedia Director digunakan untuk membuat simulasi.

Setiono (2007) membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. Media pembelajaran berbasis komputer yang telah dibuat bertujuan sebagai media bantu belajar siswa secara aktif walaupun tanpa guru, secara individual baik di rumah maupun di sekolah. Perancangan dan pembangunannya menggunakan Macromedia Authorware 6.0, Microsoft Visual Basic 6.0, dan HelpMaker Authoring Tools.

Aplikasi Basic Kanji Courseware (Samiullah, Mohammad, Sania dan Osamu, 2009) ditujukan untuk para pemula yang akan mempelajari kanji dari Bahasa Jepang. Diharapkan para pelajar kanji bahasa Jepang dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga pembelajaran dapat dilakukan lebih fleksibel. Aplikasi ini terdiri dari pengelompokan radikal, mnemonik, ideograf, latihan, dan kuis.

Kusumadewi (2010) dengan Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Multimedia yang ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar ini berisi tutorial aksara Jawa, istilah-istilah bahasa Jawa, dan wayang, serta soal latihan yang dikemas secara menarik.

Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia (APAJ) ini memberikan pembelajaran dengan menggunakan unsur-unsur multimedia sehingga dapat menciptakan aplikasi yang informatif dan menarik dipelajari, sehingga pengguna aplikasi ini dapat lebih mudah memahami informasi yang diberikan oleh aplikasi ini. APAJ dapat digunakan untuk siswa-siswi sekolah dasar, menengah, hingga kalangan umum. Selain menampilkan animasi penulisan aksara, aplikasi ini juga memberikan soal latihan untuk membantu pengguna dalam memahami materi.