

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan ragam budaya. Salah satu budaya yang ada di Indonesia adalah bahasa. Dalam bahasa itu sendiri terdiri dari bahasa Nasional yang merupakan bahasa Indonesia dan bahasa Daerah. Bahasa daerah bisa juga disebut sebagai bahasa tradisional atau bahasa ibu seperti bahasa Aceh, bahasa Bali, bahasa Banjar, bahasa Batak, bahasa Madura, bahasa Jawa, bahasa Minang, dan bahasa Sunda [1].

Di dalam Bahasa itu sendiri terdapat aksara yang mengungkapkan Bahasa secara visual. Menurut data sejarah, pada abad ke 5 Masehi sampai saat ini telah digunakan tujuh bentuk aksara yaitu aksara Pallawa, aksara Latin, Cacarakan, Arab Pegon, Carakan, Pranagari dan aksara Sunda [2].

Aksara Sunda adalah aksara hasil karya ortografi masyarakat Sunda sejak 5 abad lalu hingga saat ini [3]. Dalam peraturan Daerah (Perda) Provinsi Jawa Barat Nomor 5 Tahun 2003, aksara Sunda dinyatakan sebagai aksara asli yang dilindungi kelangsungannya yang wajib dilestarikan [4].

Sebagai Warga Negara Indonesia, sudah menjadi kewajiban kita untuk tetap menjaga dan melestarikan Bahasa yang sudah diturunkan oleh leluhur kita [5]. Sayangnya di zaman sekarang masih banyak masyarakat Sunda yang belum paham dan mengetahui tentang aksara Sunda, termasuk para pelajar yang berada di Tanah Sunda ini [6]. Sedangkan aksara Sunda merupakan salah satu warisan dari leluhur masyarakat Sunda yang mesti dijaga supaya tidak mengalami terjadinya kepunahan [7].

Salah satu upaya pemerintah dalam melestarikan budaya aksara Sunda adalah dengan memasukannya ke dalam kurikulum Pendidikan. Berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Barat No.69 Tahun 2013 Pasal 3: Bahasa dan sastra sebagai muatan lokal [8]. Seperti yang terdapat di Kompetisi Inti dan Kompetisi Dasar (KIKD) Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Daerah, aksara Sunda dikenalkan dan diajarkan mulai dari kelas 5 Sekolah Dasar (SD).

Tetapi umumnya pembelajaran aksara Sunda masih dilakukan secara konvensional. Hal ini menyebabkan siswa akan merasa jenuh dan kesulitan dalam pembelajaran [9].

Salah satu metode yang bisa digunakan untuk menggantikan kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional adalah dengan menggunakan aplikasi interaktif. Aplikasi interaktif atau bisa juga disebut juga multimedia interaktif adalah multimedia yang mempunyai alat pengontrol untuk memilih langkah selanjutnya yang dioperasikan oleh penggunanya [10].

Berdasarkan pengertian di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa metode belajar menggunakan aplikasi interaktif adalah sebuah cara dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan animasi yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran itu sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Satrianawari: “Media merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran supaya berjalan dengan efektif dan efisien dalam mewujudkan tujuan pembelajaran” [11]. Dalam Proyek Akhir ini penulis memilih membuat aplikasi interaktif berbasis android menggunakan model *modified waterfall* yang diberi nama “AKSADA”, nama ini berasal dari kata Aksara Sunda. Dari uraian di atas maka Proyek Akhir ini diberi judul Aplikasi Media Bantu Pengenalan Aksara Sunda Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana mengenalkan aksara Sunda kepada siswa kelas 5 SD dengan cara yang lebih efektif?
2. Bagaimana membuat metode belajar aksara Sunda menjadi lebih fleksibel dan bisa dilakukan di mana saja?
3. Bagaimana cara agar kegiatan ajar mengajar aksara Sunda tidak membosankan?

1.3 Tujuan

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. AKSADA dapat membantu siswa kelas 5 SD untuk mengenal aksara Sunda.
2. Mempermudah kegiatan ajar mengajar pelajaran aksara Sunda.
3. Menimbulkan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran aksara Sunda.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Dalam pembuatan aplikasi ini, ruang lingkungnya adalah sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk siswa kelas 5 SD.
2. Aplikasi ini hanya tersedia untuk Android.
3. Versi android yang digunakan minimal Android Lollipop.
4. Aplikasi didistribusikan dan dipasang tidak melalui *Play Store*.
5. Kurikulum Bahasa Sunda yang digunakan adalah Kurikulum Nasional 2013.

1.5 Luaran

Luaran yang dicapai pada Proyek Akhir ini adalah:

1. Aplikasi (.APK)
2. Jurnal
3. Poster
4. Video Demo