

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki keberagaman budaya yang kaya, terutama dalam budaya Aksara Lokal yang merupakan satu bagian dari banyaknya keberagaman budaya di Indonesia. Budaya Aksara Sunda adalah satu dari 12 Aksara Lokal yang perlu diperhatikan oleh pemerintah dan masyarakat yang khususnya berada di daerah Jawa Barat[1] [2].

Berdasarkan penelitian oleh Jatnika dan Ropiah [3] menunjukkan terdapat beberapa siswa yang berasal dari Jawa Barat yang kurang memahami Aksara Sunda. Kemampuan masyarakat dalam Aksara Sunda ini hanya dikuasai oleh beberapa kelompok tertentu, seperti budayawan dan akademisi. Hal ini terjadi karena adanya faktor pengaruh dari banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia sehingga banyak budaya yang kehilangan eksistensinya [2]. Kurangnya pemahaman siswa terhadap Aksara Sunda menyebabkan rendahnya minat mereka yang disebabkan karena adanya kesulitan dalam mengikuti pembelajaran Aksara Sunda, yang semakin diperburuk oleh terbatasnya interaksi langsung dengan penggunaan aksara tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari [4].

Selain itu menurut penelitian oleh Sari [5] "Akses terbatas terhadap materi pembelajaran yang relevan dan menarik juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar Aksara Sunda." berdasarkan kuesioner yang di dapat dari guru dan siswa pada SMAN 24 Bandung terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami Aksara Sunda, dikarenakan oleh media pendekatan yang kreatif, relevan, dan melibatkan teknologi serta budaya lokal.

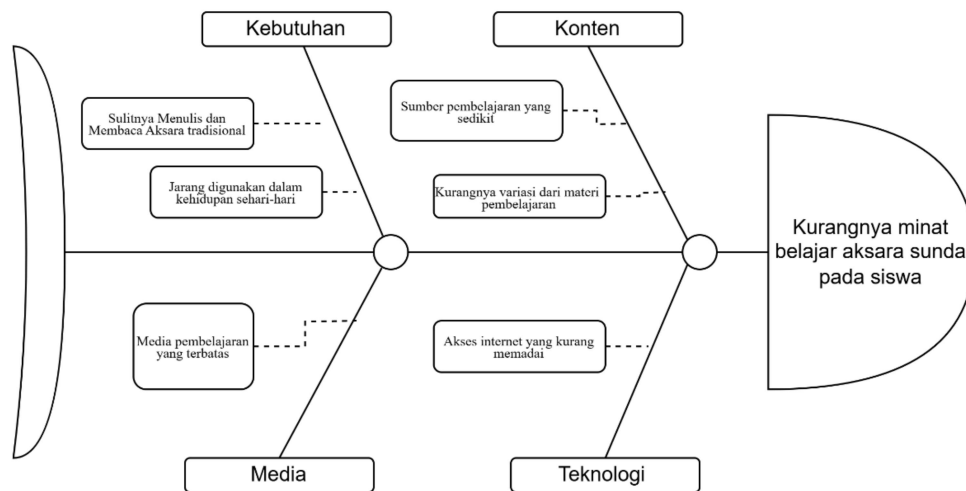
Oleh karena itu, Aksara Sunda ini harus dijaga kelestariannya karena Aksara Sunda merupakan bagian dari warisan budaya yang dilindungi. Berdasarkan Peraturan Daerah (Perda) Provinsi Jawa Barat No. 5 tahun 2003, Aksara Sunda termasuk aksara asli yang dilindungi. Selain itu, Aksara Sunda telah terdaftar di Konsorium Internasional Unicode dan sekarang memiliki karakter khusus di tabel sistem komputerisasi Aksara Sunda[1].

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam Aksara Sunda ini dengan menggunakan teknologi yang berupa aplikasi dalam kegiatan belajar dan mengajar [3]. Penggunaan teknologi sebagai media bantu untuk pembelajaran sudah digunakan dan diadakan sebelumnya. Dari hasil penelitian Garzon [6] menyebutkan, “penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran memberikan hasil survey diperoleh 93,6% yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi dapat mendukung pembelajaran Aksara Sunda dengan baik”. Adapun aplikasi Hanacaraka yang merupakan aplikasi pembelajaran Aksara Jawa yang memiliki hasil survey sebesar 91,30% yang didapat dari beberapa sekolah di Kecamatan Kalimanah, Kabupaten Purbalingga yang menunjukkan kepuasan pengguna [7]. Selain itu penelitian yang dilaksanakan oleh Jatnika dan Ropiah [3] menunjukkan dengan memanfaatkan media digital menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 47,85 sebelum penggunaan media digital menjadi 82,29 hingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media digital dapat membantu proses pembelajaran Aksara[3], [7].

Penggunaan aplikasi sebagai media pendukung dalam melaksanakan pembelajaran cenderung lebih memberi kesan menarik karena penggunaan aplikasi memungkinkan pengguna untuk lebih mengeksplorasi materi pembelajaran serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik[8]. Desain *user interface* (UI) dalam perancangan aplikasi pembelajaran aksara Sunda sangat penting karena desain UI berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dan konten. Desain UI yang buruk dapat menghalangi akses informasi dan membuat pengguna kebingungan. Sebaliknya, Desain UI yang baik memfasilitasi pemahaman dan penggunaan aplikasi secara efektif. Pengalaman positif dari interaksi pengguna dengan UI akan menghasilkan kepuasan dan retensi pengguna terhadap aplikasi [9].

Penelitian yang dilakukan oleh Sari [9] menunjukkan bahwa desain UI yang baik dapat membantu menghidupkan budaya lokal melalui teknologi. Dengan memanfaatkan desain yang menarik dan mudah digunakan, aplikasi dapat menarik minat siswa untuk mempelajari aksara Sunda dengan media lain yang berbeda. Oleh karena itu perancangan desain UI dilakukan sebagai aspek pendukung dari kurikulum untuk membantu proses pembelajaran Aksara Sunda.

Dalam perancangan desain UI penulis mengambil sampel data yang diambil dengan membuat kuesioner dengan menggunakan google form yang melibatkan beberapa siswa dan guru dari SMAN 24 Bandung Hasil dari kuesioner ini digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada beberapa siswa dan guru di SMAN 24 Bandung dalam pembelajaran Aksara Sunda. Adapun hasil jawaban dari kuesioner yang terdapat pada halaman lampiran dan Gambar 1 yang berupa diagram, berisikan permasalahan yang dialami oleh pengguna.



Gambar 1. Fishbone Diagram

Berdasarkan jawaban yang di peroleh dari kuesioner, terdapat permasalahan yang terjadi seperti, kesulitan pengguna dalam mempelajari Aksara Sunda, kebutuhan pembelajaran, dan preferensi masing-masing pengguna. Rata-rata siswa merasa kesulitan dalam membaca dan menulis Aksara Sunda. Sehingga hal ini mempengaruhi minat pengguna dalam mempelajari Aksara Sunda. Selain itu ada aspek media pembelajaran yang kurang memadai, dan kurangnya variasi konten menjadikan siswa merasa kesulitan dalam mempelajari Aksara Sunda.

Salah satu solusi yang bisa mengatasi kurangnya pengetahuan siswa terhadap budaya Indonesia khususnya pada kelestarian Aksara Sunda ini dengan mengintegrasikan teknologi digital kedalam proses belajar dan mengajar pada sekolah yang berada di Jawa Barat. Adapun penelitian terbaru yang dilakukan oleh Garzón [6] menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknologi seperti aplikasi,

memang memiliki dampak yang positif dalam pembelajaran bahasa dan aksara lokal.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam bidang pembelajaran memberikan dampak yang signifikan, seperti pada penerapan proses pembelajaran yang menggunakan media aplikasi, terutama pada desain *user interface* (UI) dari sebuah aplikasi [10]. Pada perancangan ini penulis akan merancang web aplikasi sebagai media tambahan pembelajaran Aksara Sunda. Penerapan aplikasi ini dilakukan karena web aplikasi menawarkan aksesibilitas yang tinggi tanpa memerlukan instalasi apapun, sehingga nantinya pengguna dapat mengakses web aplikasi ini dengan perangkat handphone, komputer atau laptop [11].

Oleh karena itu, metode *user centered design* (UCD) ini digunakan dalam perancangan untuk memenuhi kebutuhan dari pengguna. Penggunaan metode ini mencakup analisis kebutuhan dan preferensi serta pemecahan masalah yang terjadi pada pengguna dapat diatasi dengan menggunakan metode ini [10]. Dengan melibatkan siswa dan masyarakat sebagai pengguna dalam tahap perancangan desain, hasil dari desain UI yang dirancang akan cenderung lebih berpusat pada pemahaman, karakteristik, dan lingkungan pengguna, sehingga hal ini dapat membantu proses perancangan desain agar dapat memenuhi kebutuhan dan preferensi dari pengguna [12].

Penelitian menggunakan *system usability scale* (SUS) sebagai alat ukur sejauh mana aplikasi berbasis atau aplikasi yang dirancang mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil skor dari SUS memiliki korelasi langsung dengan tingkat kepuasan pengguna, efektivitas pembelajaran, dan kemudahan penggunaan aplikasi. Sebuah studi oleh Brooke [13] menunjukkan bahwa nilai SUS di atas 68 dianggap rata-rata, dan nilai lebih tinggi menunjukkan kepuasan yang lebih besar terhadap antarmuka aplikasi. Adapun penelitian lain yang dilaksanakan oleh Lewis dan Sauro [14] juga menegaskan bahwa metode SUS sangat efektif dalam mengevaluasi antarmuka pendidikan berbasis teknologi karena memberikan wawasan langsung tentang kelebihan dan kekurangan desain UI dari sudut pandang pengguna akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan proses analisis dengan menggunakan *fishbone diagram* dari Gambar 1 dan data yang diperoleh dari *google form* yang menjadi faktor pendukung untuk membantu pembelajaran Aksara Sunda dapat berlangsung dengan baik seperti berikut:

1. Bagaimana merancang desain UI untuk aplikasi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan menggunakan metode *user centered design*?
2. Bagaimana hasil pengujian *usability* pada desain UI aplikasi “diajar aksara” dengan menggunakan *system usability scale*?

1.3. Tujuan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah ditulis, terdapat beberapa tujuan dari perancangan aplikasi ini sebagai berikut:

1. Merancang desain UI aplikasi Aksara Sunda untuk membantu proses pembelajaran Aksara Sunda dengan metode *user centered design*.
2. Mengukur kemudahan kegunaan desain UI dari hasil perancangan desain UI aplikasi Aksara Sunda dengan metode *system usability scale*.

1.4. Batasan Masalah

Pada Penelitian ini terdapat hal yang perlu diperhatikan terkait batasan masalah dari tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Sampel populasi yang digunakan dan diteliti dalam penelitian ini merupakan siswa-siswi dari kelas 11 SMAN 24 Bandung yang memiliki beberapa kesulitan dalam mempelajari Aksara Sunda.
2. Fokus utama dari penelitian yang merupakan perancangan *user interface* untuk website aplikasi pembelajaran Aksara Sunda pada tingkat SMA yang menggunakan metode *user centered design (UCD)*.