

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan besar dalam dunia pendidikan terjadi karena adanya kemajuan teknologi pada abad 21 ini. Semua kalangan masyarakat sudah seluruhnya menggunakan alat komunikasi digital, mereka menggunakan untuk mendukung kegiatan yang sedang dijalaninya seperti bekerja, bisnis, bermain hingga proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan pendidikan adalah contoh yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang mumpuni dan mampu berdaya saing di era globalisasi (Indarta et al., 2022).

Tentunya guru memiliki kapasitas yang besar untuk merencanakan dan mengembangkan proses pembelajaran melalui pengembangan perangkat pembelajaran versi digital yang lebih baik. Sebelum melaksanakan pembelajaran berbasis digital ini, guru tentunya harus melatih kemampuan literasi digital peserta didiknya terlebih dahulu agar ketika diberikan pembelajaran menggunakan media digital, peserta didik dapat mengikutinya dan mendapatkan pembelajaran yang lebih maksimal.

Hal ini sejalan dengan Gilster (dalam Khasanah dan Herina, 2019) bahwa literasi digital adalah suatu kemampuan yang dimiliki manusia untuk menggunakan teknologi dan informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien dalam berbagai bidang seperti bidang pendidikan, pekerjaan bahkan kegiatan sehari-hari. Karena perangkat digital digunakan dalam interaksi peserta didik dan guru di seluruh pendidikan abad ke-21 (Rahmadi, 2019). Selaras dengan pendapat Zahra Alfiatul (2022) bahwa kemajuan teknologi dalam pembelajaran kontemporer dapat meningkatkan potensi siswa.

Sekolah dasar, terutama yang berada di wilayah Jawa Barat, mengajarkan Bahasa Sunda sebagai mata pelajaran lokal. Pemerintah Provinsi Jawa Barat pasti akan terus bekerja untuk menyesuaikan kebijakan pendidikan bahasa daerah dengan kebijakan kurikulum pendidikan nasional. Di kelas bahasa Sunda tingkat sekolah dasar, mempunyai materi tentang aksara Sunda. Di era teknologi modern ini, banyak orang tidak tahu tentang aksara Sunda, bahkan terdengar asing bagi mereka

yang mendengarnya. Selain itu, peserta didik sekolah dasar kurang mengenal aksara Sunda sehingga tidak memiliki pemahaman yang mendalam tentang aksara Sunda.

Melestarikan aksara Sunda sudah sepatutnya dilakukan oleh masyarakat Jawa Barat. Sesuai dengan pernyataan Perda Provinsi Jawa Barat No 5 Tahun 2003, aksara Sunda menjadi aksara asli yang kelangsungannya harus di lindungi juga wajib dilestarikan. Diharapkan aksara Sunda akan tetap dilestarikan melalui upaya pemerintah dengan memasukannya ke dalam kurikulum sekolah dasar.

Aksara Sunda sudah dipelajari dan diajarkan di kelas 5 sekolah dasar. Faktanya berdasarkan wawancara dengan guru kelas V yaitu Ibu Een Suhaenah S.Pd., dalam proses pembelajaran aksara Sunda terdapat beberapa kendala diantaranya karena dampak dari covid-19 yang mengakibatkan pembelajaran daring serta tidak adanya kegiatan lomba bahasa *Indung* yang dalam perlombaan tersebut terdapat lomba menulis dan membaca aksara Sunda tidak terlaksana selama 2 tahun. Pembelajaran aksara Sunda pun akhirnya tidak diberikan kepada peserta didik. Tentunya peserta didik tidak mengenal aksara Sunda. Dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya pun guru hanya menggunakan buku sumber yang tersedia, Ibu Een memaparkan bahwa untuk aksara Sunda ini sangat kekurangan sumber bahan ajar sehingga dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan sebelum covid-19 hanya berbekal buku yang dipegang guru. Selama proses pembelajaran pun tidak memakai media, guru hanya menuliskan di papan tulis saja. Kendala lain pembelajaran aksara Sunda ialah kemampuan guru dalam menguasai aksara Sunda yang kurang terampil sehingga guru nya pun sudah mulai lupa untuk menulis aksara Sunda dan merasa kesulitan apalagi materi aksara sunda yang kompleks dan padat karena memuat berbagai macam bentuk dan tanda vokalisasi yang beragam sehingga aksara Sunda ini tidak bisa diajarkan dalam waktu singkat sehingga mempunyai keterbatasan waktu dalam proses penyampaian materi ini.

Pada tahun pelajaran 2023/2024 ini berdasarkan buku bahasa Sunda untuk kelas V Sekolah Dasar semester 1 ini pembelajaran aksara Sunda hanya sepintas saja melalui penugasan karena kesulitan guru dalam menyampaikan materi aksara Sunda karena sudah mulai lupa dan tidak adanya media. Hal ini tidak sebanding dengan materi aksara Sunda yang cukup kompleks. Sedangkan yang mendapatkan pembelajaran aksara Sunda yang lebih mendalam hanya 2 orang peserta didik yang

akan mengikuti lomba aksara Sunda, itupun mereka belajar sendiri didampingi oleh guru hanya sesekali. Hal ini tidak selaras dengan tujuan perda yang mewajibkan seluruh peserta didik untuk mengetahui dan mengenal budayanya terutama aksara Sunda ini. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wagianti et. Al (dalam Anjani dan Kusdiana, 2020) jumlah jam pelajaran sangat terbatas sehingga tidak cukup untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai materi yang dipelajari. Untuk menyelesaikan masalah ini, tentunya perlu ada cara agar peserta didik kelas V lebih mengenal aksara Sunda.

Perkembangan IPTEK ini menjadi ketertarikan peneliti tertarik untuk membuat aplikasi yang membantu pembelajaran dalam mengenalkan aksara Sunda. Aplikasi berbasis android ini memungkinkan siswa menggunakannya di mana saja mereka mau. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Harahap et al. (2021) menyebutkan aplikasi yang dibuatnya dalam bentuk android untuk pengenalan aksara Sunda menghasilkan aplikasi interaktif yang layak digunakan untuk mempelajari aksara Sunda kepada anak-anak. Android adalah sistem operasi mobile (Febrian Wabula et al., 2022). Sedangkan menurut Febrian Wabula et al., (2022) android adalah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang terdiri dari aplikasi, middleware, dan sistem operasi.

Pembuatan aplikasi ini dibantu oleh *Smart App Creator* lebih dikenal dengan SAC. Riset yang telah dilaksanakan oleh Panggalih & Handayani (2023) yang melakukan pengembangan aplikasi SAC pada materi sistem pernapasan manusia dinilai efektif dan valid digunakan di kelas V sekolah dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah & Wicaksono (2022) program SAC membuat aplikasi yang mudah digunakan karena tidak menggunakan basis coding seperti program lain dan dapat menghasilkan quiz berbentuk games yang dapat dibuat pada program SAC

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik menggunakan SAC dalam pengembangan aplikasi ini yang materinya dikhususkan pada pengenalan aksara Sunda yang didalamnya terdapat quiz berupa game dengan judul penelitian “Pengembangan Aplikasi “KAGANGA” Berbasis Android untuk Mengenalkan Aksara Sunda di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian

Research & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysisi, Desain, Development, Implementation, Evaluation).

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian penjelasan latar belakang diatas, maka didapat rumusan masalah dan batasan masalah yang dinyatakan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan aplikasi “KAGANGA” berbasis android untuk mengenalkan aksara Sunda di Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana efektivitas penggunaan media aplikasi “KAGANGA” dalam mengenalkan aksara Sunda di Sekolah Dasar?

Penelitian ini difokuskan pada tahapan pengembangan aplikasi dan melihat pengaruh aplikasi tersebut terhadap kemampuan peserta didik memahami aksara Sunda di sekolah dasar di kelas V SDN Panyingkiran I.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum untuk mengembangkan aplikasi berbasis android. Tujuan umum ini kemudian dijabarkan lebih lanjut menjadi tujuan khusus sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan pengembangan aplikasi “KAGANGA” berbasis android untuk mengenalkan aksara Sunda di Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media aplikasi “KAGANGA” dalam mengenalkan aksara Sunda di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya diharapkan bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan, yang dijabarkan sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui berbagai pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran dan membantu pembelajaran. Peneliti bisa berkreasi membuat media pembelajaran dan menambah pengalaman baru dalam mengembangkannya serta meningkatkan kualitas penelitian untuk kedepannya.

1.4.2 Bagi Guru

Guru mendapatkan inovasi pembelajaran yang inovatif menggunakan aplikasi yang dapat mempermudah guru juga dalam proses penyampaian materi aksara Sunda.

1.4.3 Bagi Peserta Didik

Peserta dapat dengan mudah mengakses media ini untuk belajar aksara Sunda dan tidak merasa bosan karena harus melihat buku saja. Banyak quiz yang dapat dikerjakan siswa untuk melatih aksara Sunda mereka. Peserta didik dapat mengenal dan menguasai aksara baru sekaligus sebagai melestarikan kebudayaan daerah.

1.4.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sumber dan referensi bagi peneliti lain apabila akan melakukan penelitian dengan pengembangan aplikasi berbasis android dengan desain penelitian *Research & Development (R&D)* dan model pengembangan ADDIE untuk mengenalkan aksara Sunda di sekolah dasar. Dengan demikian peneliti lain dapat mengembangkan penelitian yang menyangkut hal tersebut dan tidak mengulangi penelitian yang sudah dilakukan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, memaparkan mengenai landasan teori yang menjelaskan seluruh kajian literatur yang berkaitan dengan bahasa Sunda di sekolah dasar, pembelajaran aksara Sunda di sekolah dasar, ruang lingkup materi aksara Sunda di sekolah dasar, media pembelajaran berbasis android, kerangka berpikir serta penelitian yang relevan.

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan berisi desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, menjelaskan temuan dan pembahasan dari hasil data di lapangan yang memuat hasil pengembangan, kelayakan media, respon pengguna serta keefektifan aplikasi.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi berisi simpulan penelitian yang memaparkan hasil penelitian, implikasi serta rekomendasi yang ditunjukkan bari para pembaca.