

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang kaya akan seni dan budaya. Di tiap-tiap daerah dari Sabang sampai Merauke terdapat ribuan seni, budaya, adat istiadat, kebiasaan asli Indonesia. Salah satu bentuk peninggalan budaya yaitu aksara nusantara. Aksara nusantara merupakan tulisan yang digunakan di Indonesia untuk secara khusus menuliskan bahasa daerah tertentu. Di Jawa terdapat aksara nusantara yang dikenal dengan aksara Jawa. Di dalam masyarakat Jawa, aksara Jawa merupakan warisan budaya yang digunakan untuk menuliskan karya sastra yang ditulis di kitab-kitab, naskah-naskah Jawa kuno, tembang-tembang Jawa, prasasti-prasasti, atau dalam surat – menyurat di kalangan istana dan urusan-urusan kerajaan. Tentu sangat penting bagi bangsa Indonesia terutama masyarakat Jawa untuk memelihara warisan kebudayaan ini agar tetap terjaga kelestariannya.

Seiring dengan berjalannya waktu, aksara Jawa mulai ditinggalkan dan dilupakan. Generasi muda masyarakat Jawa sebagai pemilik aksara Jawa justru disinyalir semakin tidak mengenal aksaranya sendiri. Dalam keseharian aksara Jawa diakui relatif tidak digunakan, akibatnya masyarakat hampir tidak pernah membaca ataupun menulis aksara Jawa (Mulyana : 1996).

Pembelajaran aksara Jawa selama ini terintegrasi pada mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar (SD) yang hanya diberi alokasi waktu 1-2 jam per minggu. Alokasi ini sangat kurang, mengingat banyaknya kompetensi membaca dan menulis Jawa yang harus dikuasai oleh para siswa (Ekowati: 2007). Salah satu

faktor yang menjadi kendala siswa dalam menguasai aksara Jawa ialah pada metode pembelajaran (Mulyana : 1996). Pembelajaran baca tulis aksara Jawa mayoritas disampaikan dengan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran sangat minim. Masih kurang media pembelajaran bahasa Jawa yang atraktif, interaktif, dan modern yang mampu menarik minat siswa dalam mempelajari aksara Jawa (Ekowati: 2007).

Selama ini media pembelajaran aksara Jawa masih menggunakan media konvensional yaitu buku ataupun gambar dinding sehingga cenderung monoton dan kurang menarik. Untuk memotivasi para siswa, perlu diterapkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan menumbuhkan semangat para siswa dalam mempelajari aksara Jawa. Dengan proses belajar yang menarik, materi yang dianggap sulit dapat disampaikan dengan lebih mudah, dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, Android bisa menjadi sebuah alternatif media pembelajaran aksara Jawa yang atraktif dan interaktif. Atraktif menurut Riyanto (2008) adalah kondisi yang menarik, menyenangkan, variatif dan kreatif. Interaktif menurut Munadi (2010) adalah adanya umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Android telah menyediakan banyak *tools Application Programming Interface (API)* untuk pengembangan aplikasi. Berbagai macam aplikasi telah dikembangkan dengan Android, salah satunya aplikasi pembelajaran aksara Jawa bernama Hanacaraka. Aplikasi ini cukup bagus akan tetapi masih ada kekurangan seperti tidak ada *history* nilai hasil evaluasi dan sejauh mana pembelajaran seorang *user*. Oleh karena itu penulis akan mengembangkan aplikasi Hanacaraka

tersebut. Berikut perbandingan fitur-fitur aplikasi Hanacaraka dengan aplikasi yang akan dibuat pada tugas akhir ini

Tabel 1.1 Perbandingan Fitur Aplikasi Hancaraka Dengan Aplikasi Yang Akan

Dibuat

	Aplikasi Yang Telah Ada (Hanacaraka)	Aplikasi Yang Akan Dibuat
<i>User</i>	Tidak ada	Ada
Pengenalan Aksara	Pengenalan aksara dan aturan per huruf	Pengenalan aksara dan aturan dibagi menjadi beberapa tingkatan
Pelatihan Penulisan	Menulis bebas	Menulis sesuai dengan aksara yang dipilih dengan fitur penyimpanan jumlah penulisan.
Konversi	Tidak ada	Konversi tulisan latin ke aksara Konversi aksara ke tulisan latin
Evaluasi	Terdiri dari beberapa level	Macam evaluasi dibagi menjadi empat yaitu tebak aksara, tebak kata dan tebak angka jawa dan

Aplikasi ini ditujukan untuk siswa kelas 3 sampai 6 SD dengan materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kurikulum. Diharapkan dengan berbagai fitur yang ada, aplikasi ini dapat membantu pembelajaran aksara jawa menjadi lebih atraktif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi pembelajaran aksara jawa berbasis *Android* yang atraktif dan interaktif?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah:

1. Aksara yang dikenalkan pada aplikasi pembelajaran aksara jawa ini adalah aksara dasar (carakan), sandhangan, pasangan dan angka jawa.
2. Aplikasi ini berjalan pada sistem operasi *Android* versi 2.3 ke atas.
3. Aplikasi berjalan secara *offline*.
4. Hanya membahas tentang penulisan tunggal (satu huruf aksara).
5. Aplikasi berjalan pada *handheld* *Android* minimal 3,5”.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka didapatkan tujuan dari tugas akhir ini, yaitu menghasilkan aplikasi pembelajaran aksara jawa berbasis *Android* yang atraktif dan interaktif.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini akan disusun dalam beberapa bab berikut ini:

**BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan yang berisi penjelasan singkat pada masing-masing bab.

**BAB II            LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini. Teori yang dijelaskan meliputi Aksara Jawa, Android, pembelajaran dan media pembelajaran.

**BAB III           METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang rancangan sistem yang terdiri dari identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, desain *input output* dan desain uji coba aplikasi.

**BAB IV           IMPLEMENTASI DAN EVALUASI**

Bab ini menjelaskan bagaimana mengimplementasikan rancangan sistem ke dalam sebuah program dengan penjelasan tentang fitur-fitur yang terdapat di dalamnya serta membahas uji coba dan evaluasi sistem.

**BAB V            PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pembuatan tugas akhir beserta saran untuk perbaikan dan pengembangan sistem yang akan datang.