

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelestarian sebagai warisan budaya yang merupakan kewajiban kita sebagai masyarakat besemah untuk turut melestarikannya yang kini semakin punah oleh suatu zaman, pelestarian aksara besemah merupakan bagian dari tugas pemerintah daerah untuk melestarikannya dengan memberikan mata pelajaran aksara besemah di setiap sekolah. Aksara adalah simbol visual yang dipergunakan untuk mengungkapkan ekspresi dalam bahasa, yang biasanya tertera pada kertas dan bisa juga terletak pada batu, kayu, daun, kain dan lain sebagainya atau dapat diartikan sebagai huruf atau sistem tanda-tanda grafis yang dipakai manusia untuk berkomunikasi [1]. Aksara Besemah merupakan aksara peninggalan budaya pada masa penjajahan belanda aksara besemah sering disebut dengan surat ulu yang digunakan pada kulit kayu, daun, tempurung, kelapa, keratin bamboo dan tanduk kerbau [2]. Aksara Besemah (Melayu) berbeda dengan aksara melayu lainnya seperti maluku, riau dan lain-lain, karena aksara melayu besemah adalah aksara tersendiri yang berada di daerah Sumatera Selatan Kota Pagaralam.

Berdasarkan penelitian sebelumnya aplikasi dibangun dengan menggunakan adobe flash yang didalam aplikasi tersebut terdapat pengenalan aksara jawa, aksara carakan, aksara pasangan, aksara sandangan, aksara swara, aksara wilangun dan juga game. Kekurangan dari aplikasi ini adalah tidak adanya media untuk belajar menulis dan juga tampilan yang digunakan sangat sederhana, hal ini mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam belajar aksara jawa. Kelebihan dari aplikasi yang dibangun adalah terdapatnya game yang dapat membantu siswa belajar sambil bermain [3].

Penelitian yang dilakukan di SD N 55 Kota Pagaralam yang berlokasi di Provinsi Sumatera Selatan Kota Pagaralam dengan Alamat Jl. Kombes H.Umar. Pembelajaran Bahasa Besemah disekolah pada umumnya dilakukan dengan menggunakan buku teks. Adapun masalah yang dialami siswa pada saat

pembelajaran aksara besemah adalah kesulitan dalam memahami materi tentang aksara besemah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru aksara besemah SD Negeri 55 Kota Pagaralam, ibu Sri Lestari, A.Md. sebagai guru aksara besemah, menyatakan bahwa aksara besemah adalah bagian dari kekayaan budaya bangsa yang perlu dilestarikan. Diantaranya dengan mengenalkan kepada generasi sekarang dan generasi yang akan datang. Oleh karena itu terdapat beberapa masalah yang ditemukan pertama belum adanya buku penunjang bahasa aksara. Dampaknya materi pembelajaran tidak di pahami dengan maksimal oleh murid. Kedua belum pernah di perkenalkan dilingkungan masyarakat dan pendidikan mengakibatkan murid kesulitan pada saat proses belajar bahasa aksara.

Dari hasil responden murid kelas 5 dengan sampel 2 kelas sebanyak 38 murid, dari 85% murid kesulitan dalam memahami media pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggambaran didalam buku terkadang sulit dipahami dan juga sulit di mengerti. Dilihat dari responden 38 murid, murid setuju jika ada media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, dibutuhkan sebuah media bantu untuk guru dan murid dalam proses belajar mengajar pada SD Negeri 55 Kota Pagaralam. Pertama agar guru dapat menyampaikan materi yang ingin disampaikan dengan mudah. Kedua agar murid dapat belajar aksara dengan mudah dan dapat dilestarikan walaupun sudah berada diluar lingkungan sekolah, sebuah media bantu tersebut yaitu **“Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Besemah Pada Anak SD di Kota Pagaralam Berbasis Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dapat di rumusan masalah yang timbul yaitu bagaimana membangun media pembelajaran pengenalan aksara Besemah pada anak SD di Kota Pagaralam Berbasis Android.

1.3 Maksud dan Tujuan

Dalam penelitian ini juga memiliki maksud dan tujuan yang harus dicapai oleh penelitian dalam penulisan dan pembuatan aplikasi, adapun maksud dan tujuan dari peneliti ini adalah sebagai berikut:

- a. Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun media pembelajaran pengenalan aksara besemah pada anak SD di Kota Pagaram Berbasis Android.
- b. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 1. Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah melestarikan aksara besemah pada anak SD Negeri 55 Kota Pagaram dengan membuat sebuah aplikasi Pengenalan Aksara Besemah.
 2. Menyediakan media pembelajaran bagi siswa untuk membantu mempelajari materi Aksara Besemah pada saat berada di luar lingkungan sekolah.

1.4 Batasan Masalah

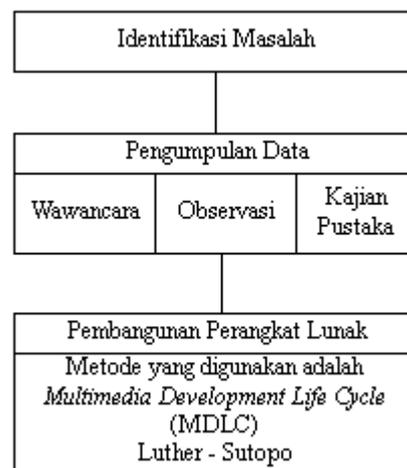
Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan penelitian yang dilakukan lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi bersifat online
2. Metode yang digunakan dalam media pembelajaran adalah CAI (*Computer Assition Instruction*).
3. Aplikasi yang dibuat menjelaskan pengenalan aksara, menulis, latihan soal serta game
4. Pada pemodelan perangkat lunak menggunakan pemodelan UML
5. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode MDLC
6. Fitur skor hanya digunakan pada soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan.
7. Fitur Game berbentuk pilihan kata sambung aksara dan gambar huruf aksara.

8. Aplikasi multimedia ini berbasis *Android* dan dibangun menggunakan *software* penunjang Adobe Illustrator, Audacity, dan Construct.
9. Media penyampaian informasi dan edukasi dalam aplikasi ini mencakup karakter, suara, teks, dan gambar.
10. Buku yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah buku Huruf Besemah Sataruddin Tjik Olah.
11. Aplikasi hanya digunakan untuk kelas 5 SD Negeri 55 Kota Pagaram.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian digunakan sebagai pedoman pelaksanaan penelitian agar hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang dilakukan, dan dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Dalam penelitian ini metodologi yang digunakan memiliki tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Alur Penelitian

1.5.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tahap untuk menemukan permasalahan yang terjadi di tempat penelitian yaitu SD Negeri 55 Kota Pagaram. Sehingga dari permasalahan yang ada akan ditentukan aplikasi apa yang dibutuhkan oleh SD Negeri 55 Kota Pagaram.

1.5.2 Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari empat cara yaitu:

a. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan Ibu Lestari selaku bagian guru aksara besemah dari SD Negeri 55 Kota Pagaram mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

b. Observasi

Mengumpulkan data mengenai sistem pembelajaran aksara besemah yang diajarkan di sekolah sesuai dengan modul pembelajaran yang diajarkan oleh guru kepada murid SD Negeri 55 Kota Pagaram

c. Kajian Pustaka

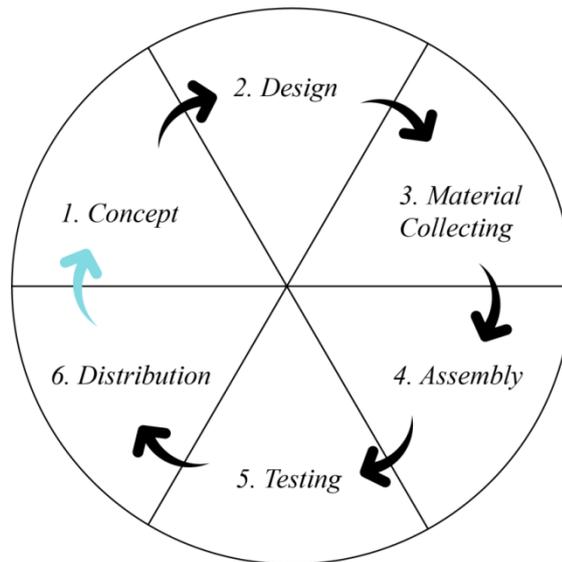
Mempelajari dasar teori dari berbagai literatur mengenai aplikasi *software* yang akan digunakan, sistem aksara Besemah, media pembelajaran. Pencarian informasi berupa referensi dari buku, jurnal, artikel dan internet yang berkaitan dengan penelitian.

1.5.3 Analisi Data

Pada tahap ini dilakukan analisis data dari permasalahan yang didapat dari tahap identifikasi data dan dari tahap pengumpulan data untuk untuk membangun media pembelajaran di SD Negeri 55 Kota Pagaram

1.5.4 Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah metode pengembangan aplikasi *Multimedia Development Life Cycle*, Luther – Sutopo [4]. Metode pengembangan perangkat mengambil proses secara sistematis dan berurutan, setiap proses dilaksanakan satu persatu, apabila akan melakukan proses selanjutnya maka proses sebelumnya harus diselesaikan terlebih dahulu. MDLC digunakan bila kebutuhan pengguna sudah sangat jelas dan memiliki aturan yang sudah jelas, karena setiap prosesnya dilakukan secara bertahap. Rangkaian proses metode pembangunan perangkat lunak yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 2. Metode Pembangunan Aplikasi *Multimedia* Luther-Sutopo [4].

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam metode pengembangan aplikasi *Multimedia Development Life Cycle*, Luther – Sutopo :

1. Concept

Pada aplikasi *multimedia* ini memiliki tujuan untuk membantu SD Negeri 55 Kota Pagaralam dalam mengajarkan murid dalam mempelajari aksara Besemah yang sesuai dengan Modul yang ada di sekolah. Sehingga murid SD Negeri 55 Kota Pagaralam tetap dapat mempelajari aksara Besemah walaupun sudah berada di luar lingkungan sekolah.

2. Design

Pada tahap *design* ini, aplikasi yang akan dibangun adalah berbasis Android. Pemodelan dari perancangan ini menggunakan pemodelan berorientasi objek. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah C#.

3. Material Collecting

Material collecting adalah tahap pengumpulan *material* yang akan dibuat dan berhubungan dengan media pembelajaran pengenalan aksara besemah pada anak SD di Kota Pagaralam Berbasis Android.

4. Assembly

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan *multimedia* dibuat. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap *design*.

5. Testing

Tahap *testing* merupakan tahap pengujian pada aplikasi media pembelajaran yang telah dibangun. Pengujian yang akan dilakukan untuk aplikasi media pembelajaran dengan bertujuan untuk menguji aplikasi yang dibangun dan mengamati adanya kekurangan yang ada dalam aplikasi. Metode pengujian sistem menggunakan pendekatan *BlackBox* dan *User Acceptance Testing*.

6. Distribution

Tahapan ini dimana aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Bila aplikasi akan digunakan dengan mesin yang berbeda, penggandaan menggunakan *floppy disk*, *CD-ROM*, *tape*, atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan. Tahap distribusi juga merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia dilakukan. Dengan dilakukannya evaluasi akan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik dikemudian hari.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari pembuatan tugas akhir ini disusun dalam lima bab dengan penyusunannya sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan yang menjelaskan pokok-pokok pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas teori-teori penelitian pendukung yang berhubungan dengan masalah yang di teliti.

BAB 3 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan analisis sistem, analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis aplikasi sejenis, analisis aplikasi yang akan dibangun, analisis kebutuhan data, analisis materi aksara, analisis karakter, analisis kebutuhan perangkat lunak fungsional, analisis spesifikasi perangkat lunak non fungsional, analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak dan analisis pengguna. Kemudian hasil dari analisis diterpakan perancangan perangkat lunak yang terdiri dari basis data, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka dan jaringan semantik.

BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan implementasi hasil analisis seperti implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi aplikasi, implementasi antarmuka serta pengujian black box yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan aplikasi yang dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian aplikasi aksara besemah yang dibangun, serta saran-saran untuk pengembangan aplikasi yang dibangun.

