

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting bagi kehidupan, pendidikan secara umum bisa disebut proses kehidupan dalam mengembangkan kemampuan diri dari setiap individu, oleh sebab itu mengapa pendidikan sangat penting bagi manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi seharusnya bisa memudahkan dalam mempelajari banyak hal, khususnya dalam bidang bahasa sunda, bahasa sunda termasuk bahasa yang unik dan memiliki aksara sunda yakni purwacaraka, dengan berjalannya waktu aksara sunda semakin lenyap dan tak jarang siswa SD maupun SMP dan SMA tidak mengetahui aksara sunda, dengan pembelajaran sejak dini diharapkan dapat melestarikan aksara sunda ini.

Dari berbagai bahasa yang dipelajari di SDN Celak Kp betah, bahasa sunda hampir jarang untuk dipelajari, kebanyakan siswa di SDN celak tidak mengetahui bagaimana warisan budaya tanah sunda, khususnya dalam aksara sunda tersebut, karena siswa maupun guru beranggapan bahwa pelajaran bahasa yang diajarkan merupakan bahasa sehari – hari jadi guru dan siswa tidak terlalu memperdalam pembelajaran bahasa sunda, padahal Sunda itu memiliki budaya yang cukup menarik.

Selain itu bagi gurunya sendiri kurang memotivai siswa untuk belajar aksara sunda dalam kegiatan belajarnya dan juga metode pembelajaran kurang menarik bagi siswa dan membuat siswa merasa bosan dan tidak meperhatikan pelajaran

yang dijelaskan. Metode pembelajaran guru belum menggunakan alat bantu seperti menggunakan computer maupun proyektor yang dapat menampilkan visualisasi pembelajaran bahasa sunda yang menarik bagi siswa, karena bagi siswa Sekolah Dasar belajar dengan adanya visualisasi dapat merangsang kerja otak dalam pembelajaran.

Pembelajaran bahasa sunda yang diajarkan masih menggunakan metode yang standar yakni hanya penjelasan bahasa dan berbicara, tidak dengan akasar sunda, pribahasa dan juga tatakrama yang ada di sunda, maka dari itu pentingnya pembelajaran dengan menyeluruh yang dapat melestarikan bahasa dan aksara sunda.

Untuk itu Pemanfaatan jejaring internet sangat diharapkan membantu dalam pembelajaran, baik untuk guru maupun siswa, dengan membuat pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa mungkin pembelajaran bahasa sunda dapat mudah dan diterima oleh siswa SDN Celak Pembelajaran yang kurang memotivasi siswa untuk belajar bahasa sunda.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan yang ada maka sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran bahasa sunda di SDN Celak dan dapat lebih memotivasi siswa untuk belajar maka penulis merancang sebuah pembelajaran bahasa sunda “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda bagi Siswa di SDN Celak”

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka saya menarik beberapa masalah berdasarkan pada :

1. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa sunda, karena menurut siswa, bahasa sunda merupakan bahasa sehari hari, sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk mempelajari bahasa sunda.
2. Pembelajaran masih kurang menarik perhatian siswa SDN Celak, sehingga siswa tidak terlalu menyukai belajar bahasa sunda.
3. Media pembelajaran yang di sajikan masih belum memotivasi siswa untuk belajar bahasa sunda.
4. Terbatasnya alat bantu pembelajaran interaktif bahasa sunda dalam mengenalkan lebih jauh tentang bahasa sunda.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang ada di SDN Celak adalah :

1. Bagaimana pembelajaran bahasa sunda supaya bahasa sunda yang diajarkan tidak membuat bahwa bahasa sunda adalah bahasa sehari hari.
2. Bagaimana sistem pembelajaran SDN Celak agar pembelajaran lebih lengkap dan menarik.
3. Bagaimana membuat media pembelajaran agar dapat memotivasi siswa lebih dalam dalam pembelajaran bahasa sunda.
4. Bagaimana membangun alat bantu interaktif pembelajaran bahasa sunda.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi pembelajaran bahasa sunda untuk siswa di SDN Celak. Berdasarkan uraian dari identifikasi dan rumusan masalah diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran bahasa sunda bagi siswa SDN Celak. Disamping itu penulis dapat mengembangkan pembelajaran bahasa sunda yang lebih efisien dan dapat dengan mudah di pelajari bagi siswa sekolah dasar.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun sistem pembelajaran bahasa sunda yang dapat memberikan minat tersendiri bagi siswa
2. Untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih lengkap, menarik dan kreatif bagi siswa SDN Celak
3. Untuk memberikan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk mempelajari bahasa sunda
4. Untuk menambahkan media pembelajaran yang lebih baik dan mudah untuk di pelajari

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini ditujukan untuk :

1.4.1. Kegunaan praktis

a. Bagi Penulis

1. Di harapkan penelitian ini dapat menambahkan wawasan bagi peneliti maupun orang banyak dan juga dapat memahami lebih banyak tentang pembuat aplikasi pembelajaran yang dapat membantu Guru maupun Murid dalam pembelajaran.
2. Dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat merangsang otak kerja siswa dengan memberikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif.

b. Bagi Pengguna

Diharapkan dapat memudahkan dalam pembelajaran bahasa sunda bagi guru sekolah dasar SDN Celak

1.4.2. Kegunaan akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sekolah dasar SDN Celak dalam menyampaikan pembelajaran bahasa sunda yang lebih menarik bagi siswa. Adapun juga salah satunya yakni :

a. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Semoga dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.

b. Bagi peneliti lain

Semoga dengan adanya penelitian ini dapat menjadi contoh penelitian yang dapat membantu peneliti lain dalam mendapatkan referensi yang

berhubungan dengan perancangan aplikasi pembelajaran bahasa sunda bagi siswa di SDN Celak.

1.5. Batasan Masalah

Mengingat dalam permasalahan yang telah di teliti dan juga waktu yang terbatas dalam pengumpulan data, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Ruang lingkup yang dibahas dari penelitian ini adalah kegiatan dimana pembelajaran bahasa sunda, aksara sunda, tatakrama sunda, budaya sunda, serta pribahasa bahasa sunda.
2. Aplikasi pembelajaran hanya mencakup siswa sekolah dasar kelas 6, karena memungkinkan dapat lebih memahami pembelajaran yang diajarkan.
3. Penilaian aplikasi hanya untuk evaluasi tidak untuk nilai rapot dan Tidak membahas kegiatan lain diluar penelitian bahasa sunda.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi penelitian

Lokasi tempat penelitian yakni di SDN Celak Kp.Betah Desa Mandalahaji Kecamatan Pacet Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian. Berikut adalah tabel penelitian yang dilakukan di SDN Celak :

Tabel 1.1. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu / Minggu / Tahun 2018															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis																
2.	Desain (perancangan)																
3.	Pengkodean (Pembuatan program)																
4.	Pengujian																

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan menjelaskan umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada tahap ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang dihadapi oleh Pengurus di Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi, rumusan masalah yang dihadapi, maksud dan tujuan dari penelitian, kegunaan penelitian, membatasi masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas mengenai setiap teori-teori dari beberapa referensi untuk membangun sistem informasi administrasi kegiatan HIMA SI di Universitas Komputer Indonesia.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu objek penelitian, sejarah singkat, visi, misi, struktur organisasi, deskripsi tugas. Bagian kedua metode penelitian, berisi metode-metode pendukung yang digunakan untuk membangun sistem informasi administrasi kegiatan Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi di Universitas Komputer Indonesia.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas hasil perancangan sistem serta gambaran pembahasan mengenai rancangan yang sudah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan proses pembangunan aplikasi dan saran tentang aplikasi ini untuk perbaikan kedepannya sehingga menciptakan sistem yang jauh lebih baik.