

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Sunda adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia yang memiliki jumlah penutur yang signifikan, terutama di wilayah Jawa Barat. Isu kematian bahasa Sunda sudah terdengar sejak satu abad yang lalu ketika pengarang Sunda Raden Hadji Moehamad Moesa dalam tulisannya menyebutkan bahwa bahasa Sunda baru sembuh dari “sakit” dan belum “sehat” benar. Hal ini dikatakannya sehubungan dengan kondisi bahasa Sunda pada saat itu yang sudah banyak menyerap kosakata asing. Namun, dalam pengamatan sekilas, sekarang secara umum bahasa Sunda tidak termasuk pada bahasa yang aman (*safe*), tetapi termasuk pada bahasa yang mengalami tahap kemunduran (*eroding*) atau termasuk kondisi stabil, tetapi terancam punah (*stable but threatened*)[1].

Berdasarkan Permendikbud (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) Nomor 79 Tahun 2014, mulok (muatan lokal) menjadi bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Di kota Bandung khususnya di SDN 128 Haurpancuh mempunyai mata pelajaran mulok yaitu bahasa Sunda di setiap kelasnya. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 128 Haurpancuh (lihat **LAMPIRAN A**) bahwa pembelajaran bahasa Sunda sangat penting diajarkan untuk mempertahankan identitas budaya lokal dan meningkatkan pemahaman siswa tentang warisan budayanya.

Keberagaman siswa-siswi di SDN 128 Haurpancuh yang berasal dari berbagai daerah dan pengaruh globalisasi yang tinggi di daerah perkotaan mengakibatkan pembelajaran bahasa Sunda untuk anak-anak di sekolah dasar menjadi lebih sulit menurut hasil wawancara dengan guru bahasa Sunda SDN 128 Haur Pancuh (lihat **LAMPIRAN A**). Keluarga sebagai tempat pertama belajar seorang anak, saat ini berbicara dan mendidik anaknya menggunakan bahasa

Indonesia atau bahasa Sunda pada tingkat yang rendah. Oleh karena penggunaan bahasa Sunda yang terbilang kurang, diperlukan upaya lebih dalam pembelajaran bahasa Sunda agar anak-anak dapat memahami materi Bahasa Sunda yang diajarkan.

Pada pembelajaran bahasa Sunda di kelas 5 SDN 128 Haurpancuh, siswa-siswi dituntut untuk mencapai sejumlah kompetensi dasar dalam memahami jenis-jenis karangan sesuai dengan Kurikulum Bahasa dan Sastra Sunda tahun 2013 Revisi 2017 (lihat **LAMPIRAN B**). Pada kompetensi dasar ke-7 yang membahas teks eksposisi sederhana tentang makanan sehat dan bergizi, menjadi hal yang dikeluhkan siswa-siswi terhadap guru dikarenakan tata bahasa yang terbilang sudah mulai kompleks. Melalui observasi yang dilakukan (lihat **LAMPIRAN D**) dalam penyampaian materi karangan oleh guru terhadap siswa, dapat dikatakan cenderung membosankan sehingga mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi untuk belajar. Siswa mengalami penurunan fokus belajar, sehingga mereka tidak dapat menyerap materi pembelajaran dengan optimal. Dalam materi karangan, terdapat banyak manfaat dan kosakata yang bisa dipelajari untuk meningkatkan penguasaan bahasa Sunda. Desain interaksi dalam proses pembelajaran karangan bahasa Sunda harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa-siswi kelas 5 sekolah dasar. Metode pembelajaran atau desain interaksi pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan metode pembelajaran menjadi hal yang penting untuk mengoptimalkan kemampuan anak-anak usia 6-12 tahun yang berada pada tahap perkembangan pesat dalam mempelajari bahasa serta mengeksplorasi kreativitas mereka [2].

Berdasarkan masalah yang terjadi untuk menganalisis desain interaksi yang efektif dalam pembelajaran karangan Bahasa Sunda untuk anak-anak kelas 5 sekolah dasar. Dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta mengikuti standar kompetensi yang sudah tersedia, penelitian ini berupaya mengidentifikasi pendekatan interaktif yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam memahami karangan bahasa Sunda dengan membuat sebuah media pembelajaran sebagai solusi agar anak-anak senang mempelajari

karangan bahasa Sunda. Metode yang digunakan adalah *goal directed design*, dengan menggunakan pendekatan *goal directed design* maka model interaksi yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik dan efektif dalam pembelajaran karangan bahasa Sunda di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan bahan ajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mempelajari bahasa Sunda untuk anak-anak di kelas 5 SDN 128 Haurpancuh.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan sebuah identifikasi masalah yaitu, apakah dengan menganalisis desain interaksi pembelajaran karangan bahasa Sunda dapat membantu meningkatkan pemahaman bahasa Sunda untuk anak-anak di kelas 5 SD Negeri 128 Haurpancuh.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah melakukan analisis desain interaksi pada pembelajaran karangan bahasa Sunda. Adapun tujuan dari maksud tersebut adalah untuk menghasilkan model desain interaksi yang tepat untuk diimplementasikan pada aplikasi pembelajaran karangan dalam bahasa Sunda.

1.4 Batasan Masalah

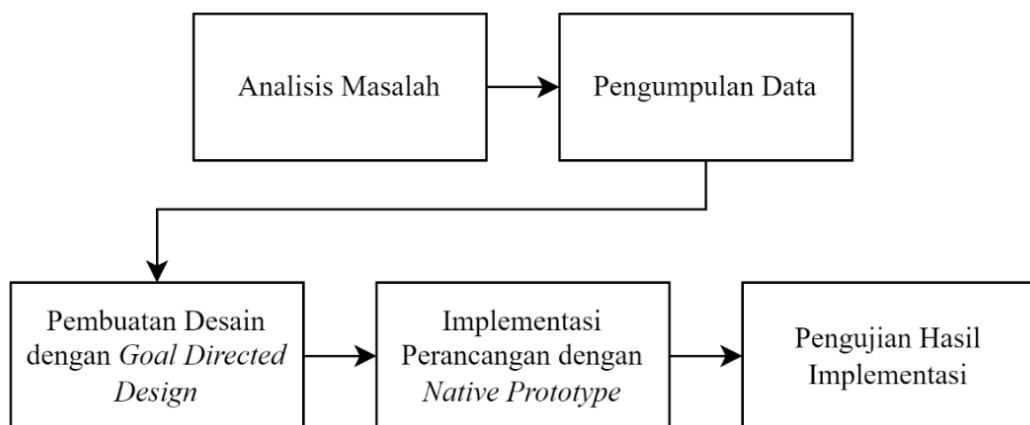
Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Konten pembelajaran berdasarkan buku Rancage Diajar Basa Sunda Pikeun Murid SD/MI Kelas 5 kurikulum 2013 edisi revisi 2017.
2. Pembelajaran difokuskan pada kompetensi dasar ke-7 yang membahas teks eksposisi sederhana tentang makanan sehat dan bergizi sebagai sebuah sampel perancangan desain interaksi mempelajari karangan Bahasa Sunda.

3. Partisipan dalam *user research* melibatkan anak-anak kelas 5 di SD Negeri 128 Haurpancuh.
4. Pengujian dilakukan dengan membuat aplikasi pembelajaran karangan Bahasa Sunda dalam bentuk *game* edukasi pada level *native prototype*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian deskriptif adalah metode yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis dari objek penelitian. Adapun tahapan yang dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada **Gambar 1.1**.



Gambar 1.1 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Masalah

Analisis masalah merupakan proses mendalam untuk memahami sumber, akar, dan dampak dari suatu permasalahan tertentu. Analisis masalah dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang masalah yang ada, sehingga dapat diambil langkah-langkah yang efektif untuk merumuskan solusi yang sesuai dan efektif.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data yang sesuai dengan kebutuhan perancangan desain. Berikut adalah beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini:

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku dan jurnal baik di internet ataupun perpustakaan yang berkaitan dengan kasus yang akan dibahas.

b. Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung kepada guru bahasa Sunda, terkait masalah pada interaksi pembelajaran dan standar kompetensi pada siswa kelas 5 SDN 128 Haurpancuh.

c. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan untuk mengamati dan meninjau interaksi belajar dan mengajar secara cermat dan langsung di kelas 5 SDN 128 Haurpancuh untuk mengetahui kondisi yang terjadi kemudian digunakan untuk membantu perancangan desain penelitian yang dilakukan.

d. Kuesioner

Pengumpulan data dengan menggunakan rangkaian pertanyaan tertulis kepada partisipan yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian, memperjelas tujuan penelitian, dan mengajak responden untuk berpartisipasi dalam penelitian yang dilakukan.

3. Pembuatan Desain dengan *Goal Directed Design*

Dalam pembuatan desain, metode yang digunakan adalah *Goal Directed Design*[3], yang bertujuan untuk menyelaraskan kebutuhan pengguna dengan tujuan pengguna melalui desain yang disediakan. Metode ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu [4] :

1. *Research*: Melakukan observasi, wawancara dan evaluasi perangkat

lunak yang berada pada domain yang sama dengan sistem yang akan dibangun.

2. *Modeling*: melakukan analisis data yang didapatkan pada tahap sebelumnya. Sehingga akan dihasilkan model pengguna/persona, model pengguna adalah gambaran perilaku, tujuan pengguna dan interaksi dengan pengguna lainnya
3. *Requirement Definition*: menganalisis model pengguna dan kebutuhan fungsional yang berfokus pada skenario.
4. *Framework Definition*: membuat konsep produk secara keseluruhan, mendefinisikan kerangka dasar untuk perilaku produk dan desain visual.
5. *Refinement*: Melakukan implementasi dari perancangan secara detail dan visualisasi.
6. *Support*: Memberikan dukungan teknis, pemeliharaan, dan pengembangan lebih lanjut akan dilakukan evaluasi produk terhadap rancangan yang dibuat.

Tahapan-tahapan ini membantu memastikan pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat dikelola dengan baik setelah implementasi.

4. Implementasi Perancangan dengan *Native Prototype*

Pada tahap ini, dilakukan implementasi hasil perancangan ke dalam bentuk *native prototype*. Dalam proses ini, desain interaksi yang telah digambarkan dapat diimplementasikan secara langsung ke dalam aplikasi pembelajaran karangan bahasa Sunda.

5. Pengujian hasil Implementasi

Pada tahap ini, *prototype* yang telah diimplementasikan akan diuji melalui metode *usability testing* bersama partisipan. Partisipan akan mencoba menggunakan *prototype* yang telah dibangun dan menjalankan tugas-tugas yang telah ditentukan. Sementara partisipan menggunakan *prototype*, peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengevaluasi

kejelasan informasi yang disampaikan dan tingkat ketergunaan *prototype* yang telah dibangun.

1.6 Sistematika Penulisan

Tujuan dari penyusunan sistematika penulisan ini adalah untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan. Berikut adalah sistematika penulisan yang akan disusun:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah yang diteliti, maksud dan tujuan penelitian yang disertakan dengan batasan masalah penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi tentang landasan dan konsep dasar teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III membahas mengenai tahapan untuk menganalisis masalah pada sistem dan menjalankan serangkaian proses untuk mengatasi masalah tersebut. Proses analisis meliputi analisis UI/UX, serta perancangan *prototype*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV membahas mengenai implementasi dan pengujian sistem. Tahap implementasi merupakan proses pembangun *prototype* yang sudah di rancang serta tahap pengujian *prototype* yang telah dibangun untuk membuktikan desain interaksi yang dibangun sudah sesuai dengan pengguna, menggunakan pengujian *usability testing*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V membahas mengenai kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penelitian. Bagian kesimpulan menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan bagian saran merupakan masukan untuk penelitian selanjutnya.