BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan semakin berkembangnya zaman, perkembangan Teknologi Informasi atau disebut juga *Information Technology* (IT) yang mendukung kebutuhan sehari-hari sangat dibutuhkan secara efektif dan efisien. Seiring dengan adanya kemajuan di dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sangat pesat akhir–akhir ini membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia, khususnya dalam bidang Sistem Informasi. Kemajuan dibidang teknologi dan sistem informasi saat ini telah menimbulkan perubahan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Teknologi merupakan hasil dari pemikiran dan ide manusia. Teknologi diciptakan bukan untuk mempersulit, melainkan untuk membantu mempermudah dalam kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi tersebut, mendorong pula peningkatan peralihan kegiatan manusia dari *real space* ke *electronic space*. Perkembangan teknologi juga telah mencakup hampir semua kegiatan mausia dalam semua bidang seperti bidang Ekonomi seperti *e-commerce, e-banking* dan lain lain, di bidang Sosial meliputi jejaring sosial seperti *facebook, twitter, yahoo messenger,uber sosial* dan lain lain , di dalam bidang pendidikan seperti *mobile learning*, dan dalam bidang kebudayaan seperti permainan alat musik tradisional berbasis *android* dan *mobile.* Teknologi informasi sangat penting jika di gunakan dalam bidang pendidikan, karena bidang pendidikan adalah faktor penting yang menunjang kemajuan

disegala bidang sebagai contoh bidang ekonomi, teknologi dan kebudayaan. Sebagai negara berkembang,bidang pendidikan di Indonesia masih belum begitu diperhatikan. Di masa sekarang kecanggihan dan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan,oleh karena itu perlu adanya inovasi baru untuk membuat aplikasi pendidikan melalui metode pengenalan dan pembelajaran yang berkualitas mengenai adat dan budaya. Menurut Barbara B. Seels dan Rita C. Richey.1995. Teknologi Pembelajaran:Definisi dan Kawasannya, (terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, dkk) Kekuatan teknologi pembelajaran memang terletak pada teknologi itu sendiri. Kemajuan dalam teknologi akan banyak mengubah hakekat praktek dalam bidang teknologi pembelajaran. Teknologi telah memberikan prospek munculnya stimulus yang realistik, memberikan akses terhadap sejumlah besar informasi dalam waktu yang cepat, menghubungkan informasi dan media dengan cepat, dan dapat menghilangkan jarak antara pengajar dan pelajar. Perancang yang terampil dan kreatif dapat menghasilkan produk pembelajaran yang dapat memberikan keunggulan dalam mengintegrasikan media, menyelenggarakan pengendalian atas pelajar yang jumlahnya hampir tidak terbatas, dan bahkan mendesain kembali untuk disesuaikan kebutuhan, latar belakang dan lingkungan kerja setiap individu.

Oleh karena itu harus dibuat aplikasi pembelajaran yang kreatif dan informatif agar mudah dipelajari. Era globalisasi tidak hanya ditandai dengan kemajuan teknologi saja. Akan tetapi, kemajuan dalam bidang pendidikan merupakan kemajuan yang sangat diperlukan dalam menciptakan Sumber Daya Manusia yang poduktif dengan kemajuan yang tinggi. Agar pada saat pembelajaran

menarik, perlu di adakannya pengembangan pada sebuah software disini.Proses pembelajaran dengan beberapa penemuan yang inovatif sangat mendukung terciptanya sumber daya manusia yang produktif sehingga menjadi penerus bangsa yang benar.

Indonesia sebagai bangsa yang besar dan memiliki beragam suku dan budaya sangat perlu mengambangkan adat kebudayaannya itu sendiri, agar di kenali oleh masyarakat luas yang belum mengetahui adat budaya suku lain dan juga bagi masyarakat internasional. Dari beribu-ribu adat budaya yang da di Indonesia, ada satu adat budaya yang akan di ambil sebagai contoh penerapan pengenalan dan pembelajarannya yaitu adat kebudayaan Sunda.

Sebagai manusia yang mengerti adat dan budaya, tidak boleh melupakan budaya yang telah ditinggalkan oleh para leluhur secara turun temurun. Seiring dengan regenerasi dan perkembangan teknologi yang telah ada saat ini dengan mudahnya melestarikan warisan leluhur dan adat budaya, khususnya aksara Sunda. Pengenalan dan pembelajaran alat musik tradisional dan aksara sunda berbasis mobile merupakan objek pengkajian yang akan dibuat. Saat ini pengenalan dan pembelajaran alat musik tradisional dan tulisan tangan aksara Sunda masih relatif sedikit, karena musik tradisional Sunda hanya sering di mainkan oleh masyarakat sunda dan aksara Sunda digunakan hanya pada kalangan tertentu (misalnya masyarakat Jawa Barat). Bagi Aksara Sunda telah ada sejak 5 abad yang lalu yang merupakan hasil karya ortografi masyarakat Sunda. Saat ini aksara Sunda telah memiliki standar dari Unicode.

Lahirnya Undang-undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintah Daerah, terjadi perubahan paradigma dari sentralisasi menjadi desentralisasi. Banyak kewenangan yang semula merupakan urusan pemerintah diserahkan kepada propinsi, aderah Kabupaten dan Kota. Diantara sekian abnyak kewenangan yang diserahkan kepada daerah Kabupaten / Kota adalah urusan pendidikan. Hal ini nampak pada pasal 11 ayat 2 UU No. 22 tahun 1999, sebagai berikut : Bidang pemerintah yang wajib dilaksanakan oleh pemerintah kabupaten dan daerah kota meliputi pekerjaan umum kesehatan, pendidikan dan kebudayaan, pertanian, perhubungan, industri, perdagangan, penanaman modal, lingkungan hidup, pertanahan, koperasi, dan tenaga kerja.

SDN Mekar Biru merupakan salah satu sekolah dasar yang menjadi tempat dilaksanakannya penelitian. Pada sekolah ini tingkat pemahaman siswa kelas 6 terhadap satu keilmuan yakni bahasa sunda terbilang biasa saja. Hal tersebut, dapat dilihat dari nilai akademik raport untuk mata pelajaran bahasa sunda yang diraih oleh para siswa kelas 6 terbilang biasa-biasa saja yang menjadi sampel penelitian di sekolah ini. Namun, sebagai penunjang untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *mobile learning*, sekolah ini belum memiliki sebuah fasilitas berupa aplikasi *mobile learning* yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa sunda. Manfaat pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam pengembangan aplikasi selanjutnya yang menggunakan karakter Sunda, dan juga diharapkan dapat melestarikan kebudayaan Sunda.

Dari data yang telah di dapat setelah melakukan observasi dan juga kuisioner, contoh-contoh alat musik tradisional sunda yang umun di ketahui siswa antara lain :

				
Angklung	Calung	Suling	Goong	Kendang

Gambar 1.1 Alat Musik

Sedangkan masih banyak alat musik tradisional sunda yang masih belum di ketahui oleh masyarakat. Dan juga adapun contoh data dari aksara sunda dasar yang di dapat antara lain:



Gambar 1.2 contoh data Aksara Sunda

Dengan data yang telah di dapat dari hasil observasi maupun yang di dapat dari hasil pengumpulan data, maka mengambil judul “APLIKASI PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DAN AKSARA SUNDA BERBASIS *ANDROID* BAGI SISWA KELAS VI di SDN MEKAR BIRU".

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Pada bagian ini akan mengemukakan identifikasi dan rumusan masalah pada Pengenalan dan Pembelajaran alat musik tradisional dan aksara sunda berbasis mobile.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di bahas di diatas, maka dapat di identifikasi masalah yang muncul berkaitan dengan Perancangan aplikasi mobile Pengenalan dan Pembelajaran alat musik tradisional dan aksara sunda ini, menyimpulkan :

a. Masih belum adanya pembelajaran bagi siswa yang menyangkut tentang adat kebudayaan sunda yang fleksibel dan menggunakan sistem *mobile learinng* di sekolah dasar Mekar Biru.
b. Masih belum adanya aplikasi pembelajaran mengenai pelafalan cara membaca bahasa sunda.
c. Masih adanya siswa yang menganggap mudah mata pelajaran Sunda ini karena termasuk bahasa yang sering digunakan sehari-hari, sehingga masih ada terjadi salah ucap.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka mempersempit pokok permasalahannya menjadi :

1. Bagaimana Pengenalan dan Pembelajaran alat musik tradisional dan aksara sunda yang berjalan saat ini.

2. Bagaimana rancangan aplikasi dari pengenalan dan pembelajaran ini.
3. Bagaimana pengujian dari pengenalan dan pembelajaran alat musik tradisional dan aksara sunda.
4. Bagaimana implementasi aplikasi pengenalan dan pembelajaran alat musik tradisional dan aksara sunda ini.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Pada maksud dan tujuan disini, akan menjelaskan tentang maksud dari perancangan sistem informasi pengenalan dan pembelajaran alat musik tradisional dan aksara sunda ini.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi pengenalan dan pembelajaran alat musik tradisional dan aksara sunda berbasis *mobile learning* yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat untuk mendapatkan pengetahuan atau informasi tentang budaya tradisional sunda dengan mudah dan canggih.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah pembuatan aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan disini adalah :

1. Untuk mempermudah pengenalan dan pembelajaran dengan menggunakan kecanggihan teknologi.
2. Untuk menghasilkan rancangan sistem aplikasi pengenalan dan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

3. Untuk menguji aplikasi dalam pengenalan dan pembelajaran alat musik tradisional dan aksara sunda.
4. Untuk mengimplementasikan aplikasi *mobile learning* Pengenalan dan Pembelajaran alat musik tradisional sunda dan aksara sunda untuk siswa kelas 6 sekolah dasar.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah untuk menjelaskan manfaat dan kontribusi apa yang akan di dapat dari hasil penelitian dan siapa saja yang mendapat manfaat tersebut. Pada bagian kegunaan ini di bagi menjadi 2 kegunaan antara lain kegunaan akademis dan kegunaan praktis.

1.4.1 Kegunaan Akademis

Peneliti ini mengembangkan model pengenalan dan pembelajaran aplikasi khususnya untuk Budaya tradisional Sunda yang bebasis *mobile*. Dengan demikian perlu di buktikan efektifitas dan validitas pencapaian tujuan pengenalan dan pembelajaran.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Dalam Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa SDN Mekar Biru pengguna *HandPhone* dengan *platform android* dan juga agar menjaga aksara sunda dan alat musik tradisional ini tetap di kenal.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, agar hasil penelitian sesuai dengan perumusan masalah maka permasalahan dibatasi, sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya baru membahas kebudayaan sunda saja.
2. Istilah-istilah yang dibahas yaitu, hanya terbatas kepada penerjemahan kata kerja, kata sifat, kata panggilan dan contoh kalimat yang tersimpan di database.
3. Aplikasi ini bisa dijalankan pada *HandPhone* dengan *platform android.*
4. Aplikasi ini di rancang untuk siswa kelas 6 SD.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Mekar Biru, penelitian dilakukan dari bulan September 2013 sampai dengan bulan Januari 2014, atau kurang lebih 5 bulan. Adapun jadwal penelitian tersebut meliputi :

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No	Waktu Kegiatan	Tahun 2013-2014																			
		September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Objek Penelitian																				
2	Usulan Penelitian																				
3	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																				
4	Membuat Prototipe																				
5	Menguji Prototipe																				
6	Memperbaiki Prototipe																				
7	Mengembangkan Versi Produk																				