BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah tiang pokok suatu bangsa. Tanpa pendidikan, manusia-manusia yang hidup di dalamnya tidak akan tumbuh berkualitas. Menurut Dr. Agus Salim, MS, pendidikan adalah ilmu pengetahuan, yang memiliki proses (ilmu) dari tiga unsur utama, yaitu hakikat obyek, proses pencarian kebenaran dan kegunaan. Dengan menjalani proses tersebut pendidikan tumbuh menjadi ilmu pengetahuan dan akan berkembang serta memiliki otonomi yang kuat di struktur keilmuan, memiliki batas-batas yang jelas dan sistematika yang eksplisit. Pendidikan sendiri diwujudkan melalui suatu rangkaian proses pengembangan kemampuan serta perilaku individu agar dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia.

Pendidikan di Indonesia sendiri dimulai dari sejak dini, ketika individu berada di lingkungan keluarga, masyarakat maupun di lingkungan sekolah. Pendidikan formal di Indonesia secara umum dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi pilar atau tiang pendidikan selanjutnya. Tingkat pendidikan sekolah dasar merupakan awal atau dasar dimana anak mulai mengenal pendidikan yang sesungguhnya. Tidak seperti taman kanak-kanak yang pembelajarannya masih berisi permainan. Pada tingkat

pendidikan dasar ini anak mulai mengenal berbagai macam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Anak mulai belajar beberapa mata pelajaran yang harus di kuasai. Seperti bahasa Sunda, bahasa Indonesia, matematika, IPA, IPS dan sebagainya.

Bahasa Sunda adalah sebuah bahasa dari cabang Melayu – Polinesia dalam rumpun bahasa Austronesia. Bahasa ini dituturkan oleh setidaknya 42 juta orang dan merupakan bahasa ibu dengan penutur kata terbanyak kedua di Indonesia setelah Bahasa Jawa. Bahasa sunda di tuturkan di hamper seluruh provinsi Jawa Barat dan Banten, serta wilayah barat Jawa Tengah dan sebagian kawasan Jakarta.

Pada tata bahasa Sunda, penggunaan bahasa tergantung tujuan kepada siapa kita berbicara, ada beberapa bagian yang bisa di gunakan yaitu:

1. Bahasa Sunda Lemes: bahasa Sunda halus, kata yang d gunkana kepa orang yang lebih tua, lebih tinggi kedudukannya atau orang yang baru dikenal dan untuk membicarakan orang yang di hormati.
2. Bahasa Sunda Kasar: di gunakan oleh masyarakat banyak untuk bahasa sehari-hari yang menurut bahasa memakai kata-kata tergolong kasar atau tidak sopan, biasanya di gunakan oleh orang yang tidak pernah belajar undak usuk basa
3. Bahasa Loma: bahasa yang biasanya di gunakan dalam pergaulan, kata-kata yang di gunakan biasanya termasuk kata kasar tetapi oleh penerima tidak di anggap merendahkan.

Indonesia adalah negara kepulauan, pulau -pulau itu membentang dari sabang sampai merauke, di setiap pulau memiliki suku bangsa, budaya, agama, ras dan

bahasa masing-masing. Suku bangsa merupakan sekumpulan masyarakat yang memiliki kebiasaan dan budaya yang sama.

Jawa Barat adalah sebuah provinsi di Indonesia. Memiliki 18 kabupaten, 9 kota, 158 kecamatan dan 5778 kelurahan. Suku tersebar di Jawa Barat adalah Sunda dan menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa keseharian.

Salah satu kabupaten di Jawa barat adalah kabupaten Karawang. Kabupaten Karawang berbatasan dengan kabupaten Bekasih dan kabupaten Bogor di sebelah barat, laut jawa di utara, kabupaten Subang di timur, kabupaten Purwakarta di tenggara, serta kabupaten Cianjur di selatan. Karena letaknya sangat strategis, penduduk di Karawang memiliki ragam bahasa dalam keseharian. Bahasa Sunda adalah bahasa yang sering di gunakan, ada juga yang menggunkan bahasa Jawa pesisir yang memiliki dialek yang lebih kasar dang sedikit bercampur dengan bahasa sunda.

Dengan letak geografis serta banyaknya dialek Sunda di kabupaten Karawang, membuat daerah yang berada di daerah pesisir melah tidak menggunakan bahasa Sunda melainkan menggunkan bahasa Jawa pesisir. Sebagai contoh di desa Tanjungpakis, kecamatan Pakisjaya. Di tempat ini masyarakat kebanyakan menggunkan bahasa Jawa pesisir sebagai bahasa sehari-hari.

pendidikan bahasa Sunda di sekolah dasar sangat penting, karena merupakan dasar dari penggunaan bahasa di tingkat selanjutnya. Di sekolah dasar sebagian besar materi pembelajaran di sampaikan secara konvensional. Sehingga materi terlihat kurang menarik, untuk itu di perlukan sebuah inovasi pembelajaran sehingga metri terlihat lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.

Seiring dengan berkembangnya arus globalisasi, dunia mengalami perubahan teknologi menuju pada kemajuan zaman dimana diciptakannya teknologi yang memudahkan kegiatan manusia. Salah satunya adalah dengan berkembangnya smartphone. Di Indonesia sendiri dikutip dari kemenperin.go.id mengatakan bahwa 3

penetrasi atau pertumbuhan ponsel di Indonesia mencapai 62% per tahun. Data yang dilansir dari teknoflas.com mengatakan bahwa para analisis memprediksi penjualan smartphone di Indonesia dalam waktu dekat akan menembus 12 juta sampai 15 juta unit. Untuk pembagian pasar terbagi dalam dua potongan besar yakni smartphone dengan OS Android mencapai 50-60 %, kemudian diikuti oleh Blackberry dengan pangsa pasar 30%. Namun seiring dengan kemajuan teknologi dan banyaknya pengguna smartphone di Indonesia berbanding terbalik dengan pemanfaatan smartphone yang belum optimal khususnya di dunia pendidikan. Di kalangan pelajar sendiri smartphone sebagian besar hanyak digunakan untuk mengakses jejaring social seperti facebook dan twitter dan belum mengambil peranan penting di bidang pendidikan. Sedangkan pada anak SD, smartphone seringkali hanya digunakan untuk memainkan permainan.

Untuk itu, dengan melihat permasalahan di atas dan perkembangan *smartphone* yang belum dimanfaatkan secara optimal di dunia pendidikan maka munculah sebuah gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang memuat materi bahasa Sunda untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Adapun alasan mengapa penulis memilih kelas VI di SDN Tanjungpakis III yaitu karena di

sekolah tersebut pembelajaran bahasa Sunda mulai di terapkan dengan optimal di kelas VI dan dikarenakan beban materi pembelajaran semakin berat siswa terkadang kesulitan mencari terjemahan jika harus menggunakan buku kamus. Yang kemudian diimplemtasikan dalam sebuah penelitian yang berjudul **" APLIKASI PEMBELAJARAN KAMUS BAHASA SUNDA BERBASIS ANDROID "** Media pembelajaran ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan *Smartphone* khususnya *Android* ke dunia pendidikan.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan bahwa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Sunda masih belum maksimal diterapkan di kehidupan sehari-hari.
2. Dengan adanya media buku kamus belum efektif digunakan dikarenakan harus membawa buku kamus jika diperlukan.
3. Masih sedikitnya pengetahuan tentang Bahasa Sunda.
4. Pemanfaatan *Smartphone* dalam media pembelajaran masih belum optimal

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada identifikasi masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran Bahasa sunda yang sedang berjalan di SDN Tanjung Pakis III .
2. Bagaimana perancangan aplikasi dan pembuatan aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android yang diusulkan.
3. Bagaimana pengujian aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android.
4. Bagaimana implementasi aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini dilaksanakan adalah untuk membuat aplikasi kamus bahasa sunda berbasis *android.*

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa proses pembelajaran bhasa sunda di SDN tanjung Pakis III.
2. Merancang aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android.
3. Melakukan pengujian aplikasi kamus bahasa sunda apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik.
4. Melakukan testing dan implementasi ke SDN tanjung Pakis III sebagai pengguna android.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis terutama bagi pengguna android adalah sebagai media pembelajaran dalam berbahasa sunda yang baik dan benar dimanapun secara efektif dan efisien.

1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Bagi pembaca, sebagai acuan atau referensi untuk melakukan pengembangan aplikasi berbasis *android* selanjutnya.
b. Bagi penulis, menambah wawasan tentang pemrograman *android* dan dapat dijadikan acuan untuk pembuatan model selanjutnya.
c. Bagi pengguna, dengan adanya model aplikasi yang dibuat pengguna dapat mempelajari bahasa sunda tanpa terhalang tempat dan waktu.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat berisi bahasa sunda yang diambil dari kamus bahasa sunda.
2. Aplikasi ini dibuat untuk pengguna android.
3. Di dalam aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android ini terdapat sejarah sunda, terjemahan kata dari Sunda ke aksara sunda, terjemahan dari Sunda ke Indonesia, terjemahan Indonesia ke Sunda, undak-unduk basa sunda, ngeunaan aplikasi, dan latihan soal.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Tanjung Pakis III bertempat di Jl. Bungin, Desa Tanjungpakis, Kecamatan Pakis Jaya, Karawang.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada bulan Maret sampai bulan Juni Tahun 2016.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Keterangan	2016															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1	Identifikasi kebutuhan pemakai																
	Survey Lapangan																
	Wawancara																
	AnalisisDokumen																
	AnalisisSistemberjalan																
2	Membuat*Prototype*																
	Desain Program																
	Pengkodingan Program																
3	Menguji*Prototype*																
	Blackbox testing																
4	Memperbaiki*Prototype*																
	Mengevaluasi Aplikasi																
	Perbaikan Aplikasi																
5	Mengembangkan																
	Menyelesaikansistemses uaidenganmasukan saran terakhirdaripengguna																

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari 7 (tujuh) sub bab yang membahas mengenai latar belakang pengambilan penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, pembentukan model, kontribusi penelitian, sistematika penulisan, kegunaan model.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab ini berisikan penjelasan tentang teori yang mendasari pembuatan aplikasi kamus bahasa sunda. Teori umum yang digunakan meliputi teori Android, Interkasi Manusia dan Komputer (IMK), dan Rekayasa Perangkat Lunak, dan teori lainnya yang mendukung dalam penyusunan skirpsi.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan metodologi dalam pengembangan model yang dibuat, menjelaskan tentang metodologi pengembangan model yang dipaparkan dalam bentuk diagram, memaparkan secara rinci dalam bentuk deskripsi metodologi skematik yang telah diuraikan, menjelaskan langkah-langkah sistematik yang akan dilakukan dalam pengembangan model. Langkah-langkah ini harus didasarkan pada metodologi yang telah diuraikan, bagaimana model dapat di validasi dan pembuatan jadwal penelitian.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan sistem yang diusulkan, perancangan model sistem yang diusulkan, perancangan struktur menu, perancangan *interface* dan laporan, tampilan dan program aplikasi yang dibuat, komponen system yang konversi, jaringan computer, serta menjelaskan kelebihan dan kelemahan sistem yang diusulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dari keseluruhan bab yang dibahas, serta berisi tentang saran untuk pengembangan model selanjutnya.