

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang sangat penting bagi manusia. Dengan bahasa kita bisa mengungkapkan segala hal yang kita pikirkan. Dengan bahasa pula nenek moyang kita menurunkan kebudayaannya kepada kita, anak cucunya. Bahkan pendidikan dan segala macam disiplin ilmu dapat tersampaikan dengan efektif melalui bahasa, salah satunya yaitu Bahasa Sunda.

Bahasa Sunda adalah sebuah bahasa dari cabang Melayu – Polinesia dalam rumpun bahasa Austronesia. Bahasa ini dituturkan oleh setidaknya 38 juta orang dan merupakan bahasa Ibu dengan penutur terbanyak kedua di Indonesia setelah Bahasa Jawa. Bahasa Sunda dituturkan di hampir seluruh provinsi Jawa Barat dan Banten, serta wilayah barat Jawa Tengah mulai dari Kali Brebes (Sungai Cipamali) di wilayah Kabupaten Brebes dan Kali Serayu (Sungai Ciserayu) di Kabupaten Cilacap, di sebagian kawasan Jakarta, serta di seluruh provinsi di Indonesia dan luar negeri yang menjadi daerah urbanisasi Suku Sunda. [1]

Namun saat ini, seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat sering mengabaikan bahasa ibu/daerah masing – masing, termasuk Bahasa Sunda. Tidak sedikit orang Sunda yang tidak bisa berbahasa Sunda. Sehingga jika hal ini dibiarkan terus terjadi, Suku Sunda akan kehilangan identitas budaya daerahnya.

Salah satu upaya pemerintah dalam melestarikan Bahasa Sunda adalah dengan cara diberlakukannya Peraturan Pemerintah No. 5 Tahun 2003, tentang pelestarian Bahasa, Sastra dan Aksara Daerah. Lebih lanjut pada PP tersebut tersurat bahwa Dinas (Diknas) memfasilitasi penggunaan bahasa pengantar pendidikan dari pengajaran di kelas-kelas permulaan (1-3) sekolah dasar dan taman kanak-kanak.

Bahkan sebagai mata pelajaran, kini pengajaran bahasa daerah di sekolah bukan lagi sebagai mata pelajaran mulok wajib. Terlebih setelah adanya

keputusan Kongres Bahasa Sunda (KBS) VII tahun 2001, yang mewajibkan pengajaran bahasa daerah (Sunda) di Jawa Barat diajarkan setara pentingnya dengan mata pelajaran lainnya. Sesuai dengan hakekat kebijakan Otonomi Daerah, KBS VII mengamatkan agar sebutan pengajaran “muatan lokal” pada kurikulum ditiadakan.[2]

Dengan teknologi yang berkembang pesat saat ini seharusnya bisa dimanfaatkan dengan tepat, karena dengan memanfaatkan teknologi ini bisa membantu dan memudahkan dalam berbagai hal terutama dalam hal belajar. Terutama teknologi pada telepon selular (*mobile*). Salah satu metode pembelajaran yang dianggap mampu memberikan pelajaran yang lebih menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran game.

Media pembelajaran game menggabungkan antara media lagu, permainan, gambar, serta teka – teki, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Seperti game yang digunakan untuk media pembelajaran yang tergabung dari unsur edukasi dengan hiburan atau biasa disebut game edukasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dibuatlah sebuah game edukasi “KABAYAN NYUNDA” sebagai pembelajaran Bahasa Sunda untuk anak – anak. Game edukasi ini diterapkan pada telepon seluler (*mobile*) berbasis android. Edukasi yang disajikan dalam aplikasi *game* edukasi berbasis android ini mengenai pembelajaran Bahasa Sunda untuk anak – anak usia 5 – 7 tahun. Aplikasi *game* edukasi berbasis android ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran Bahasa Sunda yang efektif dan interaktif untuk anak – anak.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat *game* edukasi yang menarik dan interaktif?
2. Bagaimana menetapkan *rule game* pada aplikasi yang mudah dimengerti oleh *user*?

3. Bagaimana cara memberikan pembelajaran Bahasa Sunda untuk anak - anak melalui Aplikasi Android ?

### 1.3 Maksud dan Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *game* edukasi berbasis android yang dapat :

1. Membangun *game* edukasi yang menarik dan interaktif.
2. Membuat *rule game* yang mudah dimengerti oleh *user*.
3. Membangun aplikasi *Game* Edukatif pada Android yang dapat memberikan pembelajaran Bahasa Sunda untuk anak - anak.

### 1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan menjadi lebih jelas dan dapat dimengerti, maka penulis membatasi masalah antara lain :

1. Materi permainan yang disajikan berdasarkan buku PIWULANG BASA 1 (Pelajaran Bahasa Sunda untuk kelas 1 Sekolah Dasar) yang disusun oleh Drs. Taufik Faturohman, Drs. Budi Rahayu Tamsyah, dan Hidayat Soesanto,
2. Aplikasi hanya dibangun pada aplikasi Android yang *support* penggunaan *Adobe AIR*,
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan *Flash Develop*,
4. Hanya bisa dimainkan oleh satu orang, bukan *multiplayer game*,
5. Aplikasi ini bersifat *offline*.
6. Aplikasi ini dibuat dalam format 2D (2 dimensi).
7. GUI dan control dalam *game* ini sudah ditentukan, tidak dapat dirubah,
8. Aplikasi ini hanya terdiri dari tiga menu permainan

### 1.5 Metode Pembangunan Aplikasi

Dalam pembangunan *game* edukasi “KABAYAN NYUNDA” berbasis android ini, menggunakan model ADDIE meliputi :

- a. *Analysis*, merupakan fase pertama yang harus dilakukan, fase ini menjadi perhatian utama bagi pembangunan aplikasi *game* edukasi berbasis android. Terdapat beberapa segmen yang harus dianalisis, diantaranya:
  1. Mendeskripsikan materi yang ada pada aplikasi *game* edukasi yang ada saat ini
  2. Menganalisis media penyampaian pada aplikasi *game* edukasi yang ada saat ini.
  3. Menentukan materi yang akan disampaikan.
  4. Menentukan media yang akan digunakan dalam pembangunan aplikasi.
- b. *Design*, pada fase ini dibuat rancangan berdasarkan apa yang telah dirumuskan dalam fase *analysis*. Termasuk merancang *storyboard* dan *content* yang ingin disampaikan dengan gambar, teks, *audio* sehingga dapat menarik minat *user*.
- c. *Development*, merupakan fase pembuatan aplikasi, dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam fase perancangan diproduksi menjadi suatu hasil atau dibuat menjadi nyata. Proses pembangunan dilakukan sesuai dengan *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya.
- d. *Implementation*, pada fase ini dilakukan penerapan hasil yang sudah dibangun untuk digunakan oleh perusahaan sesuai dengan tujuan pembangunan aplikasi *game* edukasi berbasis android.
- e. *Evaluation*, merupakan fase terakhir dari proses pembangunan aplikasi *game* edukasi berbasis android. Hasil uji coba mendapatkan data tentang kualitas media dan berbagai masukan perbaikan yang digunakan untuk evaluasi akhir dari aplikasi *game* edukasi berbasis android.

## 1.6 Sistematika Pembahasan

Secara garis besar isi laporan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab secara terurut sebagai berikut :

1. **Bab I Pendahuluan**, merupakan bagian pertama dari laporan ini yang membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan

penelitian, ruang lingkup, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

2. **Bab II Landasan Teori**, merupakan bagian kedua dari laporan ini yang membahas tentang teori yang digunakan penulis untuk membangun sistem dan membahas secara singkat mengenai teori – teori yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.
3. **Bab III Model Analisis**, merupakan bagian ketiga dari laporan yang membahas tentang kebutuhan yang diperlukan dalam membangun aplikasi multimedia interaktif diantaranya, analisis materi yang ada sebelumnya, penentuan materi yang akan disampaikan, menentukan media yang digunakan dalam pembangunan aplikasi *game* edukasi berbasis android.
4. **Bab IV Rancangan dan Pengembangan Sistem**, merupakan bagian keempat dari laporan ini yang berisikan rancangan *storyboard* dan *content* yang ingin ditampilkan dengan gambar, teks, dan *audio*.
5. **Bab V Implementasi dan Evaluasi**, merupakan bagian kelima dari laporan ini yang berisikan proses pembangunan aplikasi *game* edukasi “KABAYAN NYUNDA” berbasis android yang mengacu pada *storyboard*, dengan membuat gambar, teks, dan *audio*, serta menambahkan *content – content* yang dinilai perlu ditampilkan dalam aplikasi *game* edukasi berbasis android.
6. **Bab VI Kesimpulan dan Saran**, merupakan bagian keenam dari laporan ini yang berisikan kesimpulan pembangunan animasi yang dibangun, serta saran pengembangan atau perbaikan dari aplikasi *game* edukasi “KABAYAN NYUNDA” berbasis android yang dibangun.