

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara Jawa dan seni pembuatannya pun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Di dalam masyarakat Jawa, huruf Jawa merupakan warisan budaya yang digunakan untuk menuliskan karya sastra yang ditulis dalam kitab-kitab, naskah-naskah Jawa kuno, tembang-tembang Jawa, prasasti-prasasti, atau dalam surat menyurat dikalangan istana dan urusan urusan kerajaan.

Pembelajaran aksara Jawa selama ini terintegrasi pada mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar (SD) yang hanya dialokasikan 1-2 jam per minggu. Alokasi ini sangat kurang, mengingat banyaknya kompetensi membaca dan menulis Jawa yang harus dikuasai oleh para siswa.

Selama ini media pembelajaran aksara Jawa masih menggunakan media konvensional yaitu buku ataupun gambar dinding sehingga cenderung monoton dan kurang menarik. Untuk motivasi anak, perlu diterapkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan menumbuhkan semangat para anak-anak dalam mengenal aksara Jawa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, Android bisa menjadi sebuah alternatif pembelajaran aksara Jawa yang menarik. Android telah menyediakan banyak tools *Application Programming Interface* (API) untuk pengembangan aplikasi. Berbagai macam aplikasi pembelajaran telah dikembangkan di android

akan tetapi masih sedikit yang membuat tentang pembelajaran mengenal aksara jawa berbasis Android.

Dari gagasan di atas hasil akhir penelitian ini adalah membuat aplikasi belajar mengenal dan menulis aksara jawa sebagai studi kasus siswa kelas empat SD semester pertama. Aplikasi ini berbasis Android, sehingga aplikasi ini siswa akan lebih mudah untuk belajar mengenal dan menulis aksara jawa.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi belajar mengenal dan menulis aksara jawa yang akan berfungsi sebagai alat bantu media interaksi antara guru dengan murid saat belajar mengajar di dalam kelas dan juga media pembelajaran yang dapat digunakan siswa di luar kelas.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dibutuhkan beberapa batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Adapun batasan masalah tersebut antara lain :

1. Aplikasi ini dititik beratkan pada materi bahasa jawa aksara jawa dasar kelas 4 SD yang terangkum dalam kurikulum.
2. Aplikasi ini dibangun menggunakan Android, sehingga aplikasi khusus berjalan pada *smartphone* yang berbasis Android.
3. Aplikasi dirancang untuk minimal Android versi 2.3 (Gingerbread).

4. Perancangan aplikasi menggunakan Android studio.
5. Aplikasi menampilkan konsonan dasar (aksara Nglegena).
6. Aplikasi ini menampilkan konsonan dasar (aksara Nglegena) yang kemudian digunakan untuk belajar menulis dengan media layar sentuh.
7. Belajar menulis adalah menghubungkan titik-titik yang terdapat pada tulisan aksara Jawa sesuai alur.
8. Terdapat soal kuis berupa pilihan ganda dan kuis menulis.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membuat aplikasi pengenalan dan penulisan aksara Jawa untuk siswa sekolah dasar (SD) khususnya kelas 4 SD dalam bentuk aplikasi android.
2. Mempermudah siswa dalam menerima materi dan meningkatkan tingkat pemahaman aksara Jawa dasar khususnya kelas 4 SD.
3. Meningkatkan mutu pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
4. Dapat membantu guru SD dalam proses kegiatan belajar yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif dalam penyampaian materi tentang aksara Jawa dasar kepada siswa.
5. Meningkatkan daya ingat pengguna.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Membantu pengguna mempelajari huruf aksara jawa dasar.
2. Membantu pengguna mempelajari cara baca aksara jawa dasar.
3. Memandu pengguna untuk menuliskan huruf aksara jawa dasar setelah mempelajarinya.
4. Memandu pengguna menuliskan aksara jawa.
5. Menambah wawasan pengguna tentang arti dr suatu kata aksara jawa.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, metode yang dilakukan adalah observasi yaitu mengumpulkan referensi dari buku, internet maupun sumber lain.

2. Analisa Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap permasalahan bagaimana aplikasi dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna *smartphone* berbasis android.

3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini proses perancangan system disesuaikan dengan kebutuhan sehingga tujuan dari aplikasi ini dapat tercapai.

#### 4. Pemrograman

Pada tahap ini dilakukan pembuatan program aplikasi pengenalan dan penulisan aksara jawa menggunakan Android Studio.

#### 5. Uji Coba dan Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan uji coba aplikasi pengenalan dan penulisan aksara jawa apakah sudah dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Aplikasi yang telah melalui uji coba dan berhasil diimplementasikan pada *smartphone* berbasis android.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Metode penulisan laporan dan sistematika penulisan laporan bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan aplikasi pengenalan dan penulisan aksara jawa adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai beberapa teori yang dijadikan landasan berpikir dalam membangun aplikasi yang dibuat. Terdiri dari teori

umum yaitu teori yang bersangkutan dengan aplikasi, perancangan dan teori yang berkaitan dengan objek penelitian.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai analisa terhadap permasalahan yang muncul dan penyelesaiannya serta menjelaskan rancangan umum dari aplikasi yang akan dibangun.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibangun tentang perancangan antarmuka serta menjelaskan cara kerja system yang akan dibangun.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab yang terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari perumusan masalah yang telah disampaikan, serta saran yang membangun untuk pengembangan aplikasi.