

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan yang relatif permanent sebagai akibat dari upaya-upaya yang dilakukannya [1]. Bahasa Sunda merupakan bagian dari Melayu-Polinesia yang merupakan rumpun Bahasa Austronesia. Bahasa Sunda digunakan oleh sekitar 42 juta orang. Bahasa Sunda juga tercatat sebagai Bahasa daerah yang banyak dituturkan oleh orang Indonesia setelah Bahasa Jawa. Bahasa Sunda umumnya digunakan oleh masyarakat yang mendiami wilayah Jawa bagian barat [2]. Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun, pada usia 1-3 tahun selaput otak untuk pendengaran membentuk kata-kata, memiliki kosa kata yang luas, serta mengetahui perbedaan “saya”, “kamu” dan “kita”. Pada usia 4-6 tahun kemampuan berbahasa anak akan berkembang sejalan dengan rasa ingin tahu serta sikap antusias yang tinggi, sehingga timbul pertanyaan-pertanyaan dari sang anak [3], masa tersebut merupakan waktu yang tepat untuk memasukkan mereka ke dalam tingkat Sekolah Dasar (SD) untuk lebih mengasah kemampuan, menjawab pertanyaan mereka, dan memberi pembelajaran tentang Bahasa Sunda, agar nanti nya anak-anak SD ini tidak melupakan budaya mereka.

Pada sesi wawancara penulis dengan mitra tanggal 10 April 2021 Ibu Nurweti sebagai guru Bahasa Sunda menyampaikan bahwa anak kelas satu di SD Negeri 02 Sukapura memiliki anak-anak kelas satu SD yang kurang cakap dalam pengucapan huruf sunda, tidak bisa membedakan bahasa halus, tengah, kasar dan kesulitan dalam menyempurnakan kalimat, kesulitan ini dipicu oleh jarang nya murid kelas satu SD memakai Bahasa Sunda di rumah, oleh karena itu Ibu Nurweti mengusulkan game yang bersifat *audiovisual*. Pembelajaran anak usia dini akan lebih efektif jika guru menggunakan media untuk menunjang kegiatan belajar mengajar karena anak-anak menyukai hal-hal yang bersifat visual [4]. Media pembelajaran menurut Badru (2008) pesan berupa materi/isi yang disampaikan oleh tutor/guru kepada anak yang berupa peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Unsur pesan (*message/software*) merupakan informasi atau bahan ajar dalam tema/topik yang akan disampaikan atau

dipelajari oleh anak, sedangkan unsur perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan tersebut. Dengan demikian, sesuatu baru juga bisa dikatakan media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut [3].

Maka dari itu penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) pada aplikasi belajar Bahasa Sunda diharapkan dapat membantu meningkatkan minat siswa Sekolah Dasar (SD) dalam aktivitas pembelajaran Bahasa Sunda agar dikemas lebih menarik. *Augmented Reality* (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek buatan komputer, dua dimensi atau tiga dimensi, ke dalam lingkungan nyata di sekitar pengguna secara *real time* [5]. Dengan adanya teknologi pembelajaran Bahasa Sunda untuk siswa Sekolah Dasar (SD) ini, diharapkan guru Sekolah Dasar (SD) dapat mengembangkan cara belajar dengan memanfaatkan teknologi untuk menarik minat siswa Sekolah Dasar (SD) dalam mempelajari Bahasa Sunda.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana cara menarik minat siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Sukapura dalam belajar Bahasa Sunda?
2. Bagaimana cara mengetahui keefektifan aplikasi belajar Bahasa Sunda?

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari proyek akhir ini adalah:

1. Dapat membangun aplikasi belajar Bahasa Sunda berbasis AR untuk menarik minat siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Sukapura dalam belajar Bahasa Sunda, dan
2. Dapat melakukan pengujian terhadap keefektifan aplikasi Bahasa Sunda berbasis AR.

#### **1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir**

Batasan-batasan dari aplikasi yang dirancang adalah:

1. Aplikasi ini diperuntukkan siswa kelas satu Sekolah Dasar Negeri 02 Sukapura dan tetap dalam bimbingan orang tua/guru,
2. Aplikasi ini merupakan aplikasi mobile berbasis *Android* minimal versi 5.0 *Lollipop*,
3. Aplikasi ini menampilkan Objek 3D, tulisan, mengeluarkan suara, dan
4. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada telepon pintar berbasis *Android* dengan minimal kamera 8 *Megapixel*.

#### **1.5 Luaran**

Adapun Luaran dari Proyek Akhir akan dicapai adalah:

1. Aplikasi belajar Bahasa Sunda,
2. *Marker*.
3. Publikasi Jurnal nasional, dan
4. HAKI