

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam memahami dan bersikap dalam lingkungan sosialnya terhadap kebudayaan yang dimiliki di Indonesia sebagai identitas bangsa (Hadiansyah, dkk., 2017:3). Hal tersebut menjadi sangat penting mengingat Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keragaman etnis, adat, bahasa, ras dan agama. Namun masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang literasi budaya dan kewargaan dan pentingnya dalam kehidupan bermasyarakat yang beragam.

Dalam masyarakat, budaya adalah cara hidup yang dilakukan terus-menerus dan diturunkan dari generasi ke generasi termasuk bahasa daerah. Di Indonesia bahasa daerah sebagai bagian dari budaya mendapat perlindungan dalam Undang-Undang Dasar Tahun 1945 Pasal 32 Ayat (2) yang berbunyi “Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional”. Berdasarkan undang-undang tersebut, bahasa daerah merupakan bagian dari kekayaan bangsa dan memiliki posisi yang tinggi dalam kebudayaan nasional. Bahasa daerah merupakan alat komunikasi secara formal atau non formal yang digunakan sekelompok masyarakat di daerah tertentu (Damayanti, 2021). Sedangkan aksara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran.

Bahasa dan Aksara Sasak merupakan salah satu warisan kekayaan bangsa Indonesia yang patut untuk dilestarikan. Bahasa dan Aksara Sasak adalah kebudayaan dan identitas Suku Sasak di Lombok, Nusa Tenggara Barat. Pada umumnya Bahasa Sasak di masyarakat Sasak Lombok dikenal dalam dua bentuk untuk komunikasi sehari-hari, yaitu Bahasa Sasak *Biase/Jamaq* dan Bahasa Sasak *Alus* (Hakim, dkk., 2016:15). Kemudian, Aksara Sasak berasal dari Aksara Jawa (Hakim, dkk., 2016:73).

Perkembangan zaman di era globalisasi dan modernisasi saat ini menimbulkan banyak dampak bagi masyarakat, salah satunya cara berkomunikasi antar individu atau kelompok dalam bermasyarakat. Marvin Patrick Patty dan Marchia Molle (2022) berpendapat generasi muda lebih menggunakan bahasa asing dan bahasa gaul dalam berkomunikasi. Hal ini menyebabkan bahasa daerah jarang digunakan di kalangan generasi muda. Bahkan perkembangan era globalisasi membuat pandangan bahwa bahasa internasional memengaruhi berbagai bidang kehidupan, seperti pekerjaan dan pendidikan. Sehingga masyarakat lebih memilih mempelajari bahasa asing dibandingkan bahasa daerah yang mulai ditinggalkan. Berkurangnya penutur bahasa daerah menjadi salah satu penyebab punahnya bahasa daerah (kantorbahasamaluku.kemdikbud.go.id, 2022).

Bahasa sebagai media komunikasi juga merupakan simbol perilaku sosial penuturnya. Penggunaan Bahasa Sasak *Alus* mengedepankan prinsip rendah diri, penghormatan dan penghargaan kepada lawan bicara yang menunjukkan perilaku penuturnya (Hidayat, 2010:254). Akan tetapi, Bahasa Sasak *Jamaq* lebih banyak digunakan dibandingkan Bahasa Sasak *Alus*. Kemudian berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan, hasilnya menyatakan bahwa hanya sebagian masyarakat Sasak yang masih mengenal Aksara Sasak (Ismi dkk., 2020). Jika terus dibiarkan maka Bahasa Sasak *Alus* dapat punah. Begitu pula dengan Aksara Sasak.

Peraturan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Nomor 5 Tahun 2020 tentang Pengembangan, Pembinaan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra Daerah Pasal 1 ayat 8 menyatakan bahwa pembinaan bahasa adalah upaya meningkatkan mutu penggunaan bahasa melalui pembelajaran bahasa di semua jenis dan jenjang pendidikan serta pemasyarakatan bahasa ke berbagai lapisan masyarakat. Namun pada nyatanya, tidak semua sekolah mengajarkan Bahasa dan Aksara Sasak di Lombok yang seharusnya didapatkan di Sekolah Dasar.

Oleh karena itu, Kantor Bahasa Provinsi Nusa Tenggara Barat sebagai lembaga yang bertugas melaksanakan perlindungan dan pemasyarakatan bahasa dan sastra Indonesia di daerah Nusa Tenggara Barat, mengadakan rapat koordinasi untuk mencari dan mengumpulkan guru master, guru muatan lokal

dan guru Bahasa Indonesia yang dianggap bisa mengajarkan bahasa daerah dan aksara di sekolah sebagai wujud revitalisasi bahasa daerah. Hal tersebut disampaikan oleh Kepala Kantor Bahasa Provinsi NTB, Puji Retno Hardiningtyas, dilansir dari *lombokpost*.

Akan tetapi, ketersediaan media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak yang ada di lapangan belum dikategorikan memadai dan terbatas pada buku cetakan lama yang secara visual kurang menarik. Di era perkembangan modern saat ini, media pembelajaran berbasis digital berupa aplikasi *mobile* bisa memudahkan akses, memperluas jangkauan dan kebermanfaatan bagi masyarakat terutama pelajar. Penggunaan *multimedia learning* dengan aplikasi *mobile* dapat mendorong pelajar untuk mengeksplorasi, berpikir dan mengembangkan inisiatifnya. Sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, antusiasme dan kreativitas pelajar (Sukmana, dkk., dalam Lawe & Hidayat, 2020:212). Selain itu, aplikasi *mobile* dapat diakses melalui perangkat mobile seperti *smartphone* untuk mempermudah berbagai aktivitas, seperti pembelajaran yang dapat diakses tidak terbatas waktu dan tempat.

Hingga saat ini belum ada aplikasi khusus pembelajaran untuk Bahasa dan Aksara Sasak. Adapun Kantor Bahasa Provinsi NTB mengeluarkan aplikasi Kamus Bahasa Daerah SASAMBO (Sasak Samawa Mbojo) berupa terjemah kata perkata tanpa ilustrasi. Namun, media tersebut masih membutuhkan perbaikan dan pengembangan dari segi desain agar lebih menarik dan interaktif sebagai media belajar, terutama untuk anak-anak.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, maka dibutuhkan perancangan media pembelajaran berupa aplikasi *mobile* yang menggabungkan gambar, suara, serta menerapkan gamifikasi, yaitu permainan dalam memberikan materi sehingga dapat mempermudah pemahaman, meningkatkan daya ingat dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut :

1. Bahasa Sasak *Jamaq* lebih banyak digunakan dibanding Bahasa Sasak *Alus* dan hanya sebagian yang mengetahui Aksara Sasak.
2. Pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak di Sekolah Dasar tidak merata.
3. Media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak kurang memadai dan terbatas pada buku cetakan lama yang secara visual kurang menarik.
4. Aplikasi yang tersedia berupa kamus digital, tetapi sejauh ini belum didapati aplikasi yang bersifat pembelajaran Bahasa dan Aksara untuk Pelajar Sekolah Dasar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang *prototype* aplikasi *mobile* pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar?”

1.4 Fokus Permasalahan

Penelitian ini akan berfokus kepada beberapa aspek sebagai batasan, sebagai berikut :

1. Apa (What) : Penelitian dan perancangan akan fokus pada *prototype* aplikasi *mobile* yang dapat dioperasikan pada *smartphone* dengan sistem operasi *Android* sebagai media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak dengan permainan sederhana dalam penyampaian materi, yaitu dengan penerapan gamifikasi.
2. Siapa (Who) : Perancangan *prototype* aplikasi *mobile* sebagai media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak ditujukan untuk pelajar Sekolah Dasar khususnya kelas 4 – 6.
3. Di mana (Where) : Penulisan penelitian dan perancangan dilakukan di Bandung dengan memperoleh dan mengumpulkan data di Lombok.
4. Kapan (When) : Penelitian dilakukan mulai bulan Maret 2023 – Agustus 2023.
5. Kenapa (Why) : Memberikan variasi media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak yang baru untuk mempermudah pemahaman dan memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa dan Aksara Sasak.

6. Bagaimana (How) : Merancang desain aplikasi *mobile* sebagai media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak dengan *output* berupa *prototype* desain tampilan aplikasi media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* aplikasi *mobile* pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diberikan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai kontribusi inovasi dalam bidang keilmuan.
2. Khalayak sasar mendapat kemudahan mempelajari dan meningkatkan minat belajar Bahasa dan Aksara Sasak.
3. Bahasa dan Aksara Sasak sebagai budaya Suku Sasak dapat dilestarikan.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menampilkan data-data sebenarnya yang telah diperoleh tanpa adanya manipulasi (Rusandi & Rusli,M., 2021:3). Penelitian kualitatif deskriptif menurut Whitney dalam Rusandi & Rusli,M (2021:3) adalah pencarian data yang dilakukan dengan cara yang tepat. Kemudian Moh. Nazir dalam Rusandi & Rusli,M (2021:3) secara lebih jelas menjelaskan penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang mempelajari masalah-masalah yang timbul dalam masyarakat dalam kegiatan kesehariannya mulai dari sikap, aturan yang berlaku hingga dampak yang ditimbulkan.

Sehingga untuk menjawab rumusan masalah dilakukan pengumpulan dan analisis data sebagai berikut:

1.6.1 Cara Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian untuk mengetahui kondisi atau kebenaran yang terjadi mengenai suatu fenomena penelitian yang sedang dilakukan, data-data yang didapatkan akan digunakan untuk melanjutkan penelitian (Syafnidawaty, 2020). Pada penelitian ini, observasi dilakukan secara langsung terhadap penggunaan Bahasa dan Aksara Sasak di Lombok. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap berbagai aplikasi *mobile* sejenis untuk dijadikan sebagai pertimbangan perancangan.

B. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan dengan tujuan penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian atau pengalaman dari narasumber. Dengan kata lain, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari narasumber mengenai kejadian yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peneliti atau mengenai peristiwa yang telah terjadi di masa lampau (Soewardikoen, 2021:53). Wawancara dilakukan dengan Kepala Kantor Bahasa Provinsi Nusa Tenggara Barat untuk menggali informasi mengenai Bahasa dan Aksara Sasak di Pulau Lombok. Selain itu wawancara juga dilakukan juga dengan beberapa narasumber lain atau pihak terkait dengan Bahasa dan Aksara Sasak serta pengembangan media pembelajaran untuk pelajar Sekolah Dasar.

C. Kuesioner

Kuesioner merupakan cara memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat, karena kuesioner dilakukan dengan meminta banyak orang sekaligus untuk mengisi pilihan jawaban tertulis yang telah disediakan (Soewardikoen, 2021:60). Kuesioner dilakukan untuk mengetahui tentang pemahaman terhadap Bahasa Sasak Halus dan

penggunaan Aksara Sasak di kalangan pelajar Sekolah Dasar di Lombok. Serta ketersediaan media belajar pendukung dan media belajar seperti apa yang efektif untuk belajar Bahasa dan Aksara Sasak.

D. Studi Pustaka

Menurut Nasir dalam Sari, Milya & Asmenderi, (2020:43) studi pustaka merupakan cara pengumpulan data dengan menelaah buku, pencarian literatur, catatan dan laporan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dicantumkan dalam karya ilmiah sebagai sumber data yang valid. Studi Pustaka atau literatur yang digunakan didapat dari buku, jurnal, berita dan dari internet.

1.6.2 Analisis

A. Analisis Data Wawancara

Membuat rangkuman dengan memilih kalimat kunci dari teks hasil wawancara yang telah dilakukan kemudian menggabungkannya menjadi sebuah teks yang relevan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian (Soewardikoen, 2021:100) Analisis data wawancara dilakukan dengan membuat rangkuman dari kalimat kunci pada setiap hasil wawancara dari beberapa narasumber untuk dibandingkan dan mendapatkan kesimpulan atas permasalahan utama yang terjadi.

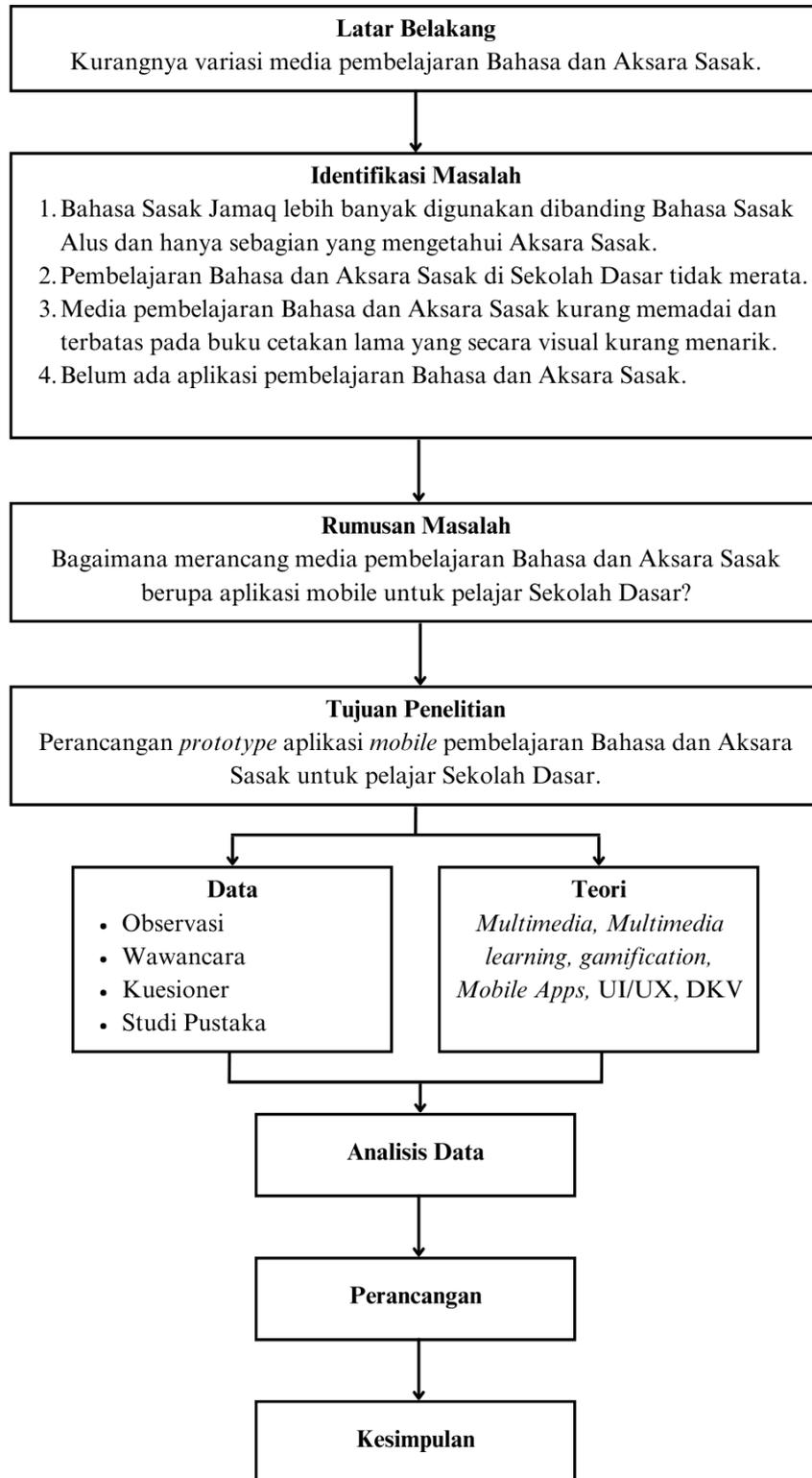
B. Analisis Data Kuesioner

Dari hasil perhitungan tiap unsur yang ditanyakan kepada responden dapat diketahui unsur mana yang signifikan tinggi dan unsur yang lemah. Menafsirkan hasil signifikan dari variabel yang terkait dengan gejala yang dikembangkan dapat dibandingkan menjadi suatu hubungan sebab-akibat (Soewardikoen, 2021:106) Analisis data kuesioner dibuat dengan mengubah hasil kuesioner yang sudah dilakukan menjadi informasi yang lebih jelas kemudian menarik kesimpulan untuk menentukan permasalahan utama yang terjadi.

C. Analisis Matriks

Matriks terdiri dari kolom dan baris yang memaparkan dua dimensi yang berbeda dan berfungsi untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan (Soewardikoen, 2021:111) Analisis matriks digunakan untuk membandingkan beberapa aplikasi belajar bahasa yang sudah ada sebagai referensi, mulai dari *layout*, ilustrasi, dan lain-lain untuk mendapatkan standar aplikasi belajar bahasa yang baik.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumen Pribadi

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan ini tersusun atas 4 bab, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan yang menjadi pengantar untuk memahami isi laporan, seperti latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka pemikiran dan pembabakan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Umumnya berisi penjelasan teori-teori atau hasil riset terdahulu yang relevan dengan judul atau topik penelitian yang dijadikan sebagai acuan.

3. BAB II DATA DAN ANALISIS

Menyajikan pembahasan dari hasil pencarian data atau temuan dalam riset, analisis data dan pembahasannya sebagai validitas laporan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan penjelasan mengenai konsep yang telah ditentukan, yaitu konsep pesan, konsep visual, konsep media dan konsep komunikasi yang sesuai dengan hasil analisis dan dilengkapi dengan hasil perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan mengenai laporan penelitian serta saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.