

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelestarian aksara Nusantara tak luput dari sentuhan kemajuan teknologi informasi. Digitalisasi aksara Nusantara menyatakan bahwa saat ini terdapat 17 aksara daerah merupakan bagian dari kekayaan kesusasteraan dan budaya Indonesia (KEMENKO PMK, 2021). Keseluruhan aksara lokal tersebut diantaranya adalah aksara Jawa, Bali, Sunda Kuno, Bugis atau Lontara, Rejang, Lampung, Karo, Pakpak, Simalungun, Toba, Mandailing, Kerinci dan masih banyak lagi. Aksara Sunda termasuk ke dalam salah satu aksara yang terdaftar di lembaga Unicode sehingga dapat digunakan dan diketik di komputer. Eksistensi aksara Sunda akan hilang seiring berjalannya waktu karena dianggap sesuatu yang kuno (Habibah dkk., 2020). Apabila tidak dilakukan upaya pelestarian menggunakan teknologi yang saat ini berkembang, aksara Sunda hanya akan menjadi tulisan kuno di atas prasasti yang dikagumi sebagai karya seni leluhur.

Aksara Sunda saat ini telah menjadi salah satu warisan kebudayaan Sunda yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Pelestarian aksara Sunda merupakan tugas yang harus dilakukan oleh masyarakat Indonesia dalam upaya melindungi aset kebudayaan bangsa agar tidak tergerus oleh zaman (KEMENKO PMK, 2021). Pada umumnya, aksara Sunda dipelajari saat proses pembelajaran sekolah di Jawa Barat, namun menggunakan metode konvensional sehingga kegiatan belajar mengajar mengalami kejenuhan karena hanya menggunakan media buku sebagai sumber

materi. Aksara Sunda adalah hasil karya ortografi masyarakat Sunda melalui perjalanan sejarahnya sejak sekitar 5 Masehi yang lalu hingga saat ini (Habibah dkk., 2020). Lambang-lambang Aksara Sunda Kuno dapat disusun ke dalam kelompok, yaitu aksara swara, aksara *ngalagena*, aksara khusus, *rarangken*, dan juga angka. Setiap kelompok memiliki kegunaan masing-masing dan aksara Sunda berbeda dengan bahasa Indonesia atau huruf Latin yang biasa digunakan. Keunikan dan ciri khas dari budaya Sunda menjadikan aksara Sunda sangat berharga.

Namun, penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa metode konvensional dalam pengajaran aksara Sunda sering kali membosankan bagi siswa (Bumbungan dkk., 2024; Hendriani dkk., 2024; Khoirunnisa & Syaihul Huda, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dengan mengembangkan aplikasi yang tidak hanya memperkenalkan aksara Sunda secara visual, tetapi juga menyediakan fitur audio, sejarah aksara, dan permainan interaktif untuk menguji kemampuan pengguna dalam merangkai aksara Sunda melalui pengenalan nama hewan dalam bahasa Sunda. Salah satu perbaikan yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi ini adalah desain antarmuka pengguna (UI) yang relevan dengan budaya Sunda, sehingga pengguna dapat merasakan keaslian budaya dalam proses pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga menampilkan dua bahasa secara simultan, yaitu bahasa Indonesia untuk judul dan bahasa Sunda untuk subjudul, memudahkan pengguna dalam memahami konteks dan implementasi aksara Sunda.

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan plugin Playmaker pada *game engine* Unity. Playmaker dipilih karena kemampuannya untuk menyederhanakan

proses pembuatan permainan melalui penggunaan *visual scripting*, yang memungkinkan proses pembuatan logika permainan dilakukan dengan tanpa memerlukan pengetahuan mendalam tentang *coding*. Hal ini menjadikan pengembangan aplikasi lebih cepat dan efisien, serta memudahkan dalam mengimplementasikan berbagai fitur interaktif dan edukatif yang diperlukan (Hussain dkk., 2020). Selain itu, penggunaan Playmaker belum banyak digunakan dalam penelitian terkait *game* susun kata sebelumnya (Hussain dkk., 2020), sehingga penggunaannya dalam penelitian ini memberikan nilai tambah dan inovasi dalam pengembangan aplikasi edukatif. Selain itu juga, penelitian ini juga akan menambah parameter pengujian ahli media untuk memastikan kualitas dari aplikasi yang dibuat.

Aplikasi yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran aksara Sunda dengan memanfaatkan teknologi modern. Metode pengembangan aplikasi dalam penelitian ini menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang prosesnya dimulai dari *concept* (penentuan konsep aplikasi), *design* (perancangan aplikasi), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan aplikasi), *testing* (pengujian) dan diakhiri dengan *distribution* (distribusi aplikasi). Aplikasi yang dibuat kemudiannya diuji dengan beberapa metode pengujian yaitu *blackbox* untuk pengujian fungsionalitas aplikasi, SUS (*System Usability Scale*) yang ditujukan pada kumpulan siswa SMP untuk pengujian usabilitas aplikasi dan penilaian aplikasi dari ahli media (dosen KK-TMG) serta ahli materi (guru bahasa Sunda).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat aplikasi edukatif terkait aksara Sunda?
- b. Bagaimana hasil pengujian fungsionalitas dan usabilitas dari aplikasi yang dibuat?
- c. Bagaimana nilai media dan materi dari konten aplikasi yang dibuat berdasarkan penilaian dari ahli?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang didapatkan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat aplikasi edukatif terkait aksara Sunda melalui *genre* susun kata berbasis Android menggunakan Unity serta Playmaker.
- b. Menguji aplikasi yang dibuat melalui pengujian fungsionalitas dengan *blackbox* dan pengujian usabilitas dengan SUS.
- c. Memberikan penilaian dari aplikasi yang dibuat berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk melestarikan salah satu warisan kebudayaan Indonesia.

- b. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Sunda.
- c. Aplikasi ini diuji kontennya melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media, sehingga dipastikan dalam cakupan yang benar.
- d. Aplikasi ini dapat digunakan serta dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Aksara yang digunakan pada penelitian ini adalah aksara Sunda meliputi swara *ngalagena*, *rarangken*, dan angka Sunda.
- b. Bahasa Sunda yang digunakan adalah Bahasa Sunda halus atau lemes
- c. Soal yang dipilih untuk susun kata meliputi 20 hewan umum yang ada.
- d. Informasi yang akan disajikan pada aplikasi yaitu secara audio dan visual.
- e. Fitur pada aplikasi ini hanya meliputi sejarah, informasi materi dan proses permainan *gameplay*.
- f. Aplikasi ini bekerja pada operating sistem *android* dimulai dari versi 8 hingga yang terbaru.
- g. *Game engine* digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Unity.
- h. Proses pemograman hanya dilakukan melalui *visual scripting* menggunakan Playmaker.