

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan dan menjabarkan beberapa studi yang telah dilakukan sebelum pembuatan aplikasi *mobile* pembelajaran Bahasa Bali. Penulis telah mengamati pengertian-pengertian pembagian dari sor singgih basa Bali dan Multimedia dari beberapa penulis, yang akan digunakan sebagai dasar pembuatan aplikasi ini. Selain itu penulis juga mengamati beberapa aplikasi tentang pembelajaran yang memiliki kesamaan dengan aplikasi yang akan dibuat penulis.

Bahasa merupakan lambang pada saat kita berkomunikasi, berbicara atau menulis. Bahasa Bali adalah sarana media komunikasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Bali. Tujuan dari pembelajaran bahasa salah satunya adalah kemampuan berkomunikasi tercapai dengan optimal. Dalam berkomunikasi, tidak pernah lepas dengan sikap bahasa dan pola berbahasa yang diucapkan (Noviantari, 2013).

Pada hakikatnya bahasa Bali sangat erat kaitannya dengan rasa bahasa atau yang sering disebut dengan Sor Singgih Basa Bali. Bahasa Bali dan Sor Singgih-nya mempunyai fungsi yang sangat penting antara lain sebagai lambang kebanggaan daerah Bali, sebagai sarana penghubung berkomunikasi masyarakat Bali, sebagai identitas daerah masyarakat Bali, sebagai pendukung sastra daerah dan sastra Indonesia, dan sebagai pendukung budaya daerah dan budaya nasional. Bahasa Bali kerap kali dipakai acuan dalam tingkatan-tingkatan

bahasa yaitu alus sor, alus mider, alus singgih dan kasar (Ariathi, 2013).

Sor singgih bahasa Bali menurut Kamus Bahasa Bali (Bali-Indonesia), kata sor berarti bawah, singgih berarti halus atau hormat. Sor singgih berarti (aturan) tinggi rendah (dalam berbahasa). Jadi sor singgih bahasa Bali berarti aturan tentang tingkat-tingkatan atau tinggi rendahnya rasa dalam berbahasa Bali (Suwandewi, 2013).

Sejalan dengan pendapat di atas, Adnyana (2014) menyebutkan bahwa "sor singgih basa Bali adalah suatu tingkatan bahasa dalam bahasa Bali". Sor singgih basa Bali disebabkan oleh adanya stratifikasi dalam masyarakat suku Bali. Secara tradisional salah satu pembagiannya berdasarkan keturunan, sedangkan secara modern pembagiannya berdasarkan keahlian, pendidikan, kepangkatan, dan kekuasaan. Istilah sor singgih bahasa Bali memiliki berbagai nama atau istilah menurut beberapa ahli. Namun secara substansi, istilah-istilah tersebut memiliki makna yang sama.

Pembelajaran bahasa Bali akan lebih efektif diterapkan secara interaktif ke pengguna, dengan semakin berkembangnya teknologi tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran *mobile phone* sangat membantu. Pada awal kehadirannya, *mobile phone* hanya mempunyai kemampuan yang terbatas yaitu untuk melakukan dan menerima panggilan dan mengirimkan dan menerima pesan berupa teks yang lebih dikenal dengan *short message services* (SMS). Pada saat ini *mobile phone* sudah sangat berkembang sehingga mempunyai berbagai macam kemampuan

seperti untuk akses internet dan juga mempunyai sistem operasi seperti layaknya komputer sehingga sering disebut dengan *smart mobile phone* atau lebih dikenal dengan istilah *smart phone*. Pemanfaatan kemampuan *smart phone* untuk keperluan di beberapa bidang pun dikembangkan dengan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam penggunaannya. Termasuk diantara pemanfaatan kegunaan *smart phone* adalah untuk media pembelajaran (Supriyono dkk, 2014).

Di dalam *mobile phone* terdapat satu elemen yang sangat penting, yaitu multimedia. Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafik atau animasi grafis, movie, video, dan audio. Multimedia meliputi hypermedia dan hypertext. Hypermedia yaitu suatu format presentasi multimedia yang meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk movie, video dan audio. Hypertext yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara tidak linier. Multimedia merupakan penggabungan digitalteks (tertulis), grafik (tampilan program), animasi, audio (dialog, cerita, efek suara), gambar diam (gambar dan penarik perhatian visual) dan video yang bergerak. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari (Priyanto, 2009).

Dalam pembelajaran agama Hindu, Sidemen (2015) membuat aplikasi multimedia pembelajaran mantram atau doa sehari-hari dalam Agama Hindu. Aplikasi ini

berisikan tentang mantra atau doa sehari-hari yang dilengkapi dengan unsur-unsur multimedia seperti teks, suara, gambar, animasi, dan video. Aplikasi pembelajaran ini dikembangkan pada *platform* iOS dengan tool Xcode dan bahasa pemrograman Objective-C sehingga dapat dijangkau di berbagai kalangan. Sasara pembuatan aplikasi ini untuk umat beragama Hindu (Sidemen, 2015).

Masih dalam pembelajaran agama Hindu, Wijaya (2015) juga membuat aplikasi serupa yaitu aplikasi *mobile* pembelajaran mantram hari raya besar hindu. Pembangunan aplikasi ini bertujuan agar pengguna aplikasi ini khususnya umat hindu dapat mengetahui berbagai macam jenis mantram yang ada saat hari raya besar besar Hindu. Hampir sama seperti Sidemen (2015), Wijaya (2015) juga melengkapi aplikasi ini dengan unsur-unsur multimedia seperti teks, suara, gambar, dan video. Pada aplikasi ini tidak digunakan unsur animasi. Aplikasi pembelajaran ini dikembangkan pada *platform* iOS dengan tool Xcode dan bahasa pemrograman Objective-C. Sasaran pembuatan aplikasi ini adalah untuk umat beragama Hindu (Wijaya, 2015).

Penelitian lainnya dalam pembelajaran agama Hindu, Widiantari (2013) membahas tentang aplikasi media pembelajaran agama hindu dengan menggunakan macromedia flash 8 dan corel draw X5. Aplikasi ini membahas tentang materi agama Hindu yang biasa diajarkan pada sekolah agama Hindu untuk jenjang SD hingga SMA dengan menggunakan Macromedia Flash 8 and Corel Draw X5. Pembuatan aplikasi ini menggunakan unsur-unsur multimedia, seperti suara, gambar, animasi dan juga

video. Tujuannya adalah agar para user dapat mempelajari materi-materi agama Hindu dengan lebih mudah. Dengan dibuatnya aplikasi ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pengguna untuk memahami agama Hindu lebih dan juga menambah wawasan (Widiantari, 2013).

Dalam pembelajaran bahasa Bali, Bintari (2015) membahas aplikasi pembelajaran bahasa bali alus dengan phonegap. Melajah Basa Bali merupakan aplikasi pembelajaran Bahasa Bali yang bersifat offline, yang mengkhususkan pada pembelajaran Bahasa Bali Alus. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metode pengerjaan Waterfall hingga tahap pengujian. Pengujian aplikasi ini dilakukan pada platform Android dengan metode Blackbox Testing. Aplikasi ini dibangun menggunakan HTML5, CSS, framework CSS JQuery Mobile, framework PhoneGap, dan database SQLite. Aplikasi ini memiliki fitur profil pribadi, fitur Materi untuk menunjang pengetahuan tentang tata berbahasa Bali, fitur permainan kuis untuk mengasah dan menguji kemampuan belajar, dilengkapi dengan Histori yang dapat memperlihatkan peningkatan belajar pengguna, serta terdapat juga fitur kamus yang dilengkapi voice untuk membantu meningkatkan kosa kata Bahasa Bali. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna meningkatkan kemampuan berbahasa Bali, khususnya Bahasa Bali Alus, dibandingkan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran Bahasa Bali biasa.

Dalam pembelajaran bahasa jawa, Priyatmanto dkk (2014) membahas aplikasi pembelajaran kaidah bahasa jawa berbasis android mobile. Program aplikasi

pembelajaran kaidah bahasa jawa menggunakan software Eclipse Bundle ADT dengan tujuan untuk mempermudah user dalam mempelajarinya dan memberikan kontribusi positif pada Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Metode yang digunakan dalam pembuatan program adalah metode SDLC (System Development Life Cycle) model V secara konseptual yang digunakan dalam proyek dengan tahapan-tahapan mulai dari studi kelayakan hingga pengujian sistem yang telah dibangun. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang bersifat read-only yang berisi penjelasan materi, contoh dalam bahasa latin, contoh dalam aksara jawa, suara, dan latihan soal. Aplikasi dapat berjalan pada device Android *mobile* mulai dari versi 2.3 (Gingerbread) hingga versi 4.1.2 (Jelly Bean) dengan kebutuhan memori 2,71 MB (Priyatmanto dkk, 2014).

Pradipta dkk (2015) mengembangkan sebuah aplikasi game bahasa bali. Adapun tujuan dari pengembangan Aplikasi Game Basa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android (1) merancangan dan mengimplementasi aplikasi game basa Bali sebagai media pembelajaran bahasa Bali berbasis android (2) untuk mengetahui respon pengguna terhadap aplikasi game basa Bali sebagai media pembelajaran bahasa Bali berbasis android. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Aplikasi Game Basa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android ini dikembangkan dengan model Waterfall. Aplikasi ini diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Lua dengan menggunakan engine Corona SDK serta menggunakan

SpriteLoq untuk membuat animasi pada aplikasi game Basa Bali.

Aplikasi Game Basa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android telah berhasil diimplementasikan dengan baik dengan spesifikasi perangkat minimal yaitu Processor ARM-v7a, GPU kelas mid-end, RAM 512 MB, OS Android versi 2.3 (Gingerbread), dan Resolusi layar 320 x 480. Berdasarkan hasil analisa rata-rata Interpretasi Skor Perhitungan (ISP) hasil respon pengguna, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Game Basa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android sangat sesuai untuk digunakan pada siswa Tingkat Sekolah Dasar kelas 1,2,3, dan 4 untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Bali dengan jumlah Interpretasi Skor Perhitungan (ISP) sebesar 82,4% (Pradipta dkk, 2015).

Berdasarkan literature yang penulis baca, maka penulis akan membangun sebuah Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa Bali berbasis multimedia yang berjalan pada sistem operasi IOS khususnya pada perangkat Iphone. Dimana elemen-elemen multimedia yang terkandung dalam aplikasi yang akan penulis bangun adalah teks, suara, video dan gambar.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Sumber	Sidemen (2015)	Wijaya (2015)	Widiantari (2013)	Skripsi yang penulis buat (2016)
Judul	Pembangunan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Mantram atau Doa Sehari-Hari dalam Agama Hindu	Pembangunan Aplikasi <i>Mobile</i> Pembelajaran Mantram Hari Raya Besar Hindu	Aplikasi Media Pembelajaran Agama Hindu dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 dan Corel Draw X5	Pembangunan Aplikasi <i>Mobile</i> Pembelajaran Bahasa Bali
Metode	Pembelajaran	Pembelajaran	Pembelajaran	Pembelajaran
Fitur				
Teks	√	√	√	√
Suara	√	√	√	√
Gambar	√	√	√	√
Animasi	√	-	√	-
Video	√	√	√	√
Library	Xcode	Xcode	Flash 8 dan Corel Draw X5	Xcode
Sasaran Pengguna	Umat beragama Hindu	Umum untuk Umat Hindu	Siswa SD hingga SMA	Masyarakat Bali