

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan banyak kebudayaan. Salah satu budaya yang sangat mencerminkan Indonesia adalah bahasa daerahnya. Setiap daerah yang ada di Indonesia mempunyai bahasa lokalnya sendiri dan dengan dialeknya masing-masing serta menjadi ciri khas tersendiri. Bahasa daerah sejatinya merupakan bahasa pertama atau bahasa ibu dari seorang anak dan menjadi warisan dari orangtua. Walaupun ada bahasa nasional yang sudah diatur dalam undang-undang dan juga digunakan dalam keseharian.

Berdasarkan data dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang diamati dari tahun 1991 sampai tahun 2018 dengan pengamatan 2.468 daerah, memetakan dan memverifikasi ada 668 bahasa daerah di Indonesia (jumlah tersebut belum termasuk dialek dan subdialek) (Language Development and Coaching Agency Ministry of Education and Culture, 2018) dan menuntut untuk bagaimana budaya yang diwariskan ini bisa dilestarikan dan dijaga agar generasi penerus bisa menggunakan bahasa daerahnya (Language Development and Cultivation Agency, 2018).

Tuntutan ini sejalan dengan Kebijakan Pelindungan Bahasa Daerah Dalam Perubahan Kebudayaan Indonesia yang dikeluarkan tahun 2018 (Dr.Hurip Danu Ismadi, 2019), serta tertuang dalam Undang-undang RI No 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan (Indonesia, 2009). Kebijakan yang dikeluarkan sangat penting untuk bisa di laksanakan karena melihat perubahan budaya di Indonesia yang mulai melupakan

bahasa warisan dari orangtuanya (Language Development and Cultivation Agency, 2019).

Beberapa kasus yang bisa dijadikan contoh bisa diperoleh dari data situs *UNESCO Atlas of the World's Languages in Danger*, ada 30 bahasa daerah di Indonesia yang terancam punah dan rata-rata berada di Indonesia bagian timur (UNESCO, 2019). Selain itu ada beberapa hal utama yang menjadi penyebab adalah, pertama, bahasa daerah mengalami penurunan prestise sehubungan dengan menguatnya kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Kedua, hubungan-hubungan sosial semakin kompleks dan mengglobal, yang pada gilirannya membentuk sikap pragmatis untuk memilih menguasai bahasa yang memungkinkan kita menjadi bagian dari masyarakat nasional dan global itu (Darwis, 2011).

Solusi yang bisa membantu anak-anak dalam belajar bahasa daerah yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti smartphone yang berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Kokkalia & Drigas, 2016) dan (Ahn & Lee, 2016), anak-anak mempunyai ketertarikan terhadap multimedia melalui smartphone dengan tingkat penggunaan smartphone yang meningkat drastis (Kominfo, 2017), entah penggunaannya untuk berkomunikasi, belajar ataupun bermain. Hal ini tentu bisa dimanfaatkan, agar bisa digunakan lebih efektif dan produktif dalam proses pembelajaran untuk anak-anak (Kim & Smith, 2017).

Dalam penelitian ini teknologi informasi yang dibuat adalah desain mobile aplikasi, dimana seorang anak bisa dengan cepat belajar dan memahami tentang apa yang dia ketahui menggunakan smartphone sehingga bisa membantu dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa daerah.

Sedangkan bahasa daerah yang menjadi penelitian ini adalah Bahasa Lamaholot yang merupakan salah satu bahasa asli masyarakat Kabupaten Flores Timur.

Hal paling utama dalam suatu desain mobile aplikasi untuk pembelajaran bagi anak-anak adalah bagaimana proses pembelajaran bisa dikemas secara menarik agar bisa merangsang anak-anak untuk betah dalam pembelajaran yang dimaksud (Shamir-Inbal & Blau, 2016). User centered design (UCD) merupakan suatu metode yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dalam hal antarmuka sistem (Dopp, Parisi, Munson, & Lyon, 2018), metode ini bisa digunakan untuk penerapan pembelajaran Bahasa Lamaholot untuk anak-anak. Hal penting yang diperhatikan dalam metode ini adalah kegunaan, fungsi dan estetika desainnya.

Melihat karakter dari metode UCD serta karakter dari pemahaman belajar anak seperti yang sudah dijelaskan diatas, ada keterkaitan yang sangat erat. Dimana sistem yang ada akan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, dalam hal ini adalah kebutuhan dari anak-anak. Antarmuka yang ditawarkan akan benar-benar dilihat dari sisi pengguna, dimana tampilan akan disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak.

Desain aplikasi *mobile* yang dibuat akan diuji menggunakan *usability test* dengan kuesioner yang disebar sebanyak 147 anak-anak dengan rentang usia antara 7 tahun sampai dengan 11 tahun. Rentang usia tersebut dipilih atas dasar seorang anak dalam usia tersebut berada pada fase yang berkembang yaitu fase semantik, dimana anak-anak sudah dapat membedakan kata dan konsep yang terkandung dalam kata (Ahmad Susanto, 2011). Kemudian data yang peroleh akan diuji kebergunaan, mudah untuk digunakan, mudah untuk dipelajari serta kepuasan pengguna berdasarkan masing-masing fungsi atau tugas dari desain

aplikasi *mobile* yang dibangun. Dengan melakukan pengujian seperti ini bisa menjawab elemen penting yang ada pada UCD, yaitu kemudahan penggunaan, kemudahan belajar dan kepuasan pengguna (Che et al., 2018).

Dengan desain *mobile* aplikasi pembelajaran Bahasa Lamaholot menggunakan *user centered design* yang dibuat bisa sangat membantu anak-anak di Kabupaten Flores Timur dalam mengenal bahasa daerahnya sendiri. Selain itu bisa menjaga kelestarian budaya yang telah diwariskan dimulai dari memberikan edukasi dini kepada anak-anak, karena mereka yang menjadi penerus bangsa serta tuntutan ini sesuai dengan apa yang telah diamanatkan dalam undang-undang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah disimpulkan maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mendesain tampilan aplikasi *mobile* pembelajaran Bahasa Lamaholot untuk anak-anak menggunakan metode *user centered design*?
2. Bagaimana membantu anak-anak di Kabupaten Flores Timur sekarang untuk lebih mencintai Bahasa Lamaholot.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dituliskan, maka penulis membuat pembatasan masalah agar tidak keluar dari masalah yang akan diteliti dan lebih focus pada hal-hal yang akan diuji yaitu :

1. Metode yang digunakan adalah menggunakan metode *user centered design*

2. Bahasa daerah yang menjadi penelitian adalah Bahasa Lamaholot, yang merupakan bahasa daerah dari masyarakat Kabupaten Flores Timur
3. Responden yang menjadi bagian dari penelitian ini adalah anak-anak dengan rentang usia antara 7 sampai dengan 11 tahun yang ada di Kabupaten Flores Timur
4. Pembelajaran bahasa daerah masih dalam tingkat dasar atau pemula yaitu pembelajaran yang masih berada dalam tahap pengenalan kata

1.4 Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis tentang “DESAIN APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN KATA DALAM BAHASA DAERAH LAMAHOLOT UNTUK ANAK-ANAK MENGGUNAKAN *USER CENTERED DESIGN*” benar adanya dan belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan karya tulis yang pernah ada dijadikan penulis sebagai acuan dan referensi untuk melengkapi penelitian.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis : desain aplikasi pembelajaran bahasa daerah untuk anak-anak menggunakan *user centered design* dapat menjadi cara untuk melestarikan bahasa daerah yang menjadi warisan budaya dan bisa menjadi dasar penelitian selanjutnya agar bisa dikembangkan lebih baik lagi.
2. Manfaat praktis : desain aplikasi pembelajaran bahasa daerah untuk anak-anak menggunakan *user centered design* diharapkan bisa membuat

anak-anak lebih mencintai bahasa daerah mereka dan melestarikan warisan budaya ini melalui pembelajaran yang sudah mereka dapat dari desain aplikasi ini

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1.3 Membangun suatu desain aplikasi pembelajaran bahasa daerah untuk anak-anak menggunakan metode *user centered design*

2.3 Melestarikan warisan budaya (Bahasa Lamaholot) dan membantu anak-anak supaya lebih bisa mengenal bahasa daerahnya sendiri yang merupakan warisan budaya yang sangat berharga.