BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang sangat berpengaruh dan penting bagi manusia. Komunikasi akan menjadi efektif terjadi bila saling mengerti apa yang sedang dibicarakan dengan lawan bicaranya. Indonesia memiliki beraneka ragam bahasa, namun sangat minim sekali media yang menarik dan memotivasi untuk mempelajari kosa kata bahasa baik cetak maupun elektronik. Penggunaan bahasa daerah telah mengalami penurunan penggunaan dalam bahasa komunikasi keseharian . Hal ini terlihat dari kebiasaan generasi muda yang lebih suka berkomunikasi dengan bahasa gaul atau alay dari pada bahasa daerah yang mereka gunakan. Melestarikan bahasa daerah dirasa perlu ditengah perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Bahasa Sunda merupakan salah satu budaya Bangsa, yang artinya harus di lestarikan dan dipergunakan

agar tidak terjadi kepunahan. Hal ini dapat kita perhatikan diantaranya karena bahasa Sunda sendiri hanya diajarkan hampir di semua sekolah di Jawa Barat (selaku bahasa daerah), sehingga membatasi penyebarluasannya (terbatas pada jarak dan komunitas). Selain itu juga pembelajaran di sekolah khususnya bagi anak-anak kecil itu kurang menarik.

Aksara Sunda merupakan warisan leluhur yang wajib kita lestarikan keberadaan dan keberlangsungannya, Sebagaian masyarakat kurang mengenal bagaimana bentuk dan cara menulis aksara Sunda karena aksara Sunda masih jarang digunakan, selain itu banyak pula masyarakat yang hanya mengenal aksara Sunda tetapi tidak mengetaui cara membaca dan menulis aksara serta memiliki keinginan dan tertarik mempelajari aksara Sunda.

Seiring dengan perkembangan teknologi, membawa pengaruh meningkatnya pengguna perangkat telepon pintar(*smartphone*) berbasis android. Oleh karena itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran dengan smartphone berbasis android agar dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dan praktis.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dikembangkan "Aplikasi pembelajaran bahasa dan aksara Sunda pada perangkat android".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana membangun aplikasi pembelajaran bahasa dan aksara Sunda berbasis android.

1.3 Ruang Lingkup

Di dalam melakukan suatu penelitian di perlukan adanya pembatasan suatu masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat 4 macam fitur yang akan dibangun, yaitu : aksara Sunda, kamus, peribahasa, latihan soal atau kuis
2. Aplikasi yang dirancang berjalan minimal platform/OS Android versi 2.3 (*Gingerbread*).
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *java*
4. Aplikasi ini menggunakan teknologi *Gesture*

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini untuk membuat program aplikasi *mobile* untuk menunjang pembelajaran bahasa Sunda. Sehingga dapat membantu pengguna untuk mempelajari bahasa sunda dengan mudah. Aplikasi ini diharapkan juga dapat menambah minat pengguna untuk lebih mengetahui dan memperdalam bahasa Sunda.