

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Untuk melawan COVID-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumunan, pembatasan social (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Dunia pendidikan dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau *online*. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Pada masa pembelajaran secara daring dikarenakan pandemi maka pembelajaran tatap muka tidak bisa dilakukan, sehingga dibutuhkan aplikasi yang yang dapat membantu pembelajaran salah satunya aplikasi “Hanacaraka”. Aplikasi tersebut dapat berguna untuk membantu metode pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar anak pada saat pembelajaran secara daring. Serta sebagai upaya untuk melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibuat aplikasi pembelajaran “Hanacaraka” yang merupakan suatu media edukasi yang mengenalkan salah satu budaya dari Indonesi yaitu budaya Jawa. Aplikasi tersebut berisikan tentang bagaimana cara membaca dan menulis huruf aksara jawa. Melalui aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan pelajar untuk belajar terutama pada pelajar sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu bagaimana merancang dan membuat aplikasi pembelajaran Hanacara yang dapat menarik minat generasi muda dalam melestarikan kebudayaan bangsa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, agar lebih terarah dan dapat dikaji sesuai sasaran maka perlu pembatasan masalah yang meliputi:

1. Pengguna dari aplikasi adalah pelajar/siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4 yang menggunakan literatur bahasa daerah sebagai muatan lokal yang dimasukkan kedalam kurikulum pembelajarannya.
2. Aplikasi dibuat dengan tujuan mengenalkan huruf dasar hanacaraka.
3. Alat yang digunakan untuk membuat aplikasi menggunakan android studio.
4. Perangkat android yang digunakan minimum android versi 5 Lollipop.

1.4 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang dan membuat aplikasi pembelajaran Hanacaraka yang dapat meningkatkan minat belajar anak serta untuk memaksimalkan penggunaan *smartphone* atau gadget sebagai media belajar.

1.5 Manfaat

Melalui Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membantu para tenaga pengajar dalam mengenalkan huruf Hanacaraka melalui media yang interaktif.
2. Membantu mengenalkan Hanacaraka kepada generasi muda melalui media yang interaktif.
3. Aplikasi dapat meningkatkan kemampuan daya ingat.