

PENINGKATAN MINAT BELAJAR AKSARA BALI MELALUI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI LINGKUNGAN PENDIDIKAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR

K.S. Wibawa¹, P.W. Buana², I.P.A. Bayupati³ dan M. Sukarsa⁴

ABSTRAK

Masuknya budaya dan bahasa asing ke dalam tatanan kehidupan masyarakat lokal di era teknologi informasi ini menjadikan semakin bergesernya penggunaan bahasa dan aksara daerah dalam kehidupan masyarakat Bali. Media teknologi informasi berbasis aplikasi *agumented reality* pada telepon pintar dapat dijadikan media belajar alternatif. Dukungan perangkat telepon pintar dan kebiasaan anak-anak usia sekolah dasar dalam memainkan gawai dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendorong minat anak belajar Aksara Bali. Metode bermain sambil belajar merupakan metode yang efektif menanamkan dan menumbuhkan kembangkan keinginan belajar Aksara Bali. Model belajar interaktif dengan memadukan animasi tiga dimensi yang diikuti dengan suara menulis Aksara Bali (*augmented reality*) mampu membuat anak usia sekolah dasar tertarik untuk memainkan dan mempraktkannya. Pada aplikasi juga diberikan contoh penggunaan aksara dalam sebuah kata dan penggunaan *pasang-pageh* beserta penjelasannya.

Kata kunci : Akasara Bali, Augmented Reality, Belajar Interaktif, Bermain sambil belajar, Pasang Pageh.

ABSTRACT

The influence of culture and foreign languages that enter to the life of local communities makes the use of regional languages and scripts increasingly shifting in the lives of Balinese people especially in this information technology era. Information technology media based on augmented reality applications on smartphones can be used as alternative learning media. the availability of smart phones and the habits of elementary school age children in playing gadgets can be used as tools to encourage children's interest in learning Balinese script. The method of playing while learning is an effective method to develop the desire to learn Balinese script. An interactive learning model by combining three-dimensional animation and sound (Augmented Reality) can make elementary school-aged children interested in playing and practicing it. The application also provides examples of the use of characters in a word and the use of pasang-pageh with their explanations.

Keywords: Akasara Bali, Augmented Reality, Interaktif learning, Play and learn , Pasang Pageh.

1. PENDAHULUAN

¹ Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas, Teknik Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, 80361, Indonesia,

² Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas, Teknik Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, 80361, Indonesia,

³ Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas, Teknik Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, 80361, Indonesia,

⁴ Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas, Teknik Universitas Udayana, Bukit Jimbaran, 80361, Indonesia,

Submitted: 30 Oktober 2021

Revised: 17 Januari 2022

Accepted: 18 Januari 2022

Di era teknologi informasi saat ini, bahasa bukan lagi menjadi batasan dalam berkomunikasi. Dukungan layanan konektivitas internet melalui aplikasi dan akses basis data yang luas memudahkan dalam menggunakan bahasa atau menterjemahkan satu bahasa ke bahasa lainnya. Sehingga bahasa yang dipergunakan didalam pergaulan menjadi lebih bervariasi. Masuknya budaya dan bahasa asing kedalam tatanan kehidupan masyarakat lokal menjadikan semakin tergerusnya penggunaan bahasa ibu di lingkungan masyarakat daerah itu sendiri. Kedudukan bahasa daerah sebagai bahasa ibu telah tergeser (Tondo,2009) oleh penggunaan Bahasa Indonesia dan bahasa asing dalam pergaulan (Wilian,2010). Dampak dari pengaruh globalisasi tersebut juga sangat terasa di lingkungan masyarakat pedesaan seperti di Bali. Penggunaan Bahasa Bali semakin mengalami penurunan, baik secara kualitas maupun kuantitas (Giri,2018). Hal yang sama juga terjadi pada penggunaan Aksara Bali. Jumlah penutur dan pengusung Bahasa Bali pun terlihat semakin menurun bahkan di lingkungan masyarakat Bali sendiri. Bahasa Bali dikenal dengan tingkatan atau strata penggunaan tata bahasa dalam pergaulan (*sor – singgih*) dan aturan yang sistematis dalam penggunaan Aksara Bali (*pasang-pageh*) (Sudiarga dkk, 2009). Bagi masyarakat Bali modern sekarang ini, *sor-singgih* dan *pasang-pageh* dalam Bahasa Bali terasa kian sulit untuk diucapkan dan dituliskan. Tidak heran jika anak-anak (lingkungan sekolah dasar) bahkan remaja lebih memilih menggunakan Bahasa Indonesia dalam pergaulan karena sifatnya yang homogen.

Kekhawatiran akan punahnya Bahasa, Aksara dan Sastra Bali sebagai bahasa ibu masyarakat Bali dinilai sangat beralasan. Bahkan pemerintah telah mencanangkan gerakan menggunakan Bahasa, Aksara dan Sastra Bali yang tertuang dalam Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 (Pemerintah Daerah Provinsi Bali,2013). Peraturan tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan penggunaan Bahasa, Aksara dan Sastra Bali dalam pergaulan sehari-hari (Pergub Bali No 80 tahun 2018). Dari permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan yang lebih spesifik dan bersifat konkret sebagai berikut: Kurangnya minat anak sekolah dasar dalam belajar menuliskan Aksara Bali. Sehingga Perlu diupayakan pendekatan bermain sambil belajar dengan memanfaatkan media teknologi informasi untuk menghasilkan model belajar menuliskan Aksara Bali (Fajaraditya dan Putra,2013) secara lebih menarik melalui aplikasi telepon pintar.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dipergunakan pada pelaksanaan pengabdian ini berupa diskusi langsung dengan mitra pengabdian untuk dapat mengidentifikasi akar permasalahan dan menemukan solusi yang tepat. Melakukan pendampingan dengan memberikan pemaparan materi dan demonstrasi aplikasi media pembelajaran Aksara Bali. Serta meminta pendampingan kepada orang tua siswa secara berkelanjutan menemani siswa saat belajar di rumah.

2.1. Identifikasi dan Pemecahan Masalah

Persoalan prioritas yang dihadapi mitra adalah kurangnya minat belajar Aksara Bali anak usia sekolah dasar dan kurangnya manfaat yang didapatkan oleh anak-anak dalam menggunakan perangkat telepon pintar yang mereka gunakan. Hal ini juga dirasakan oleh orang tua siswa, dimana anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan telepon pintar untuk kesenangan saja. Hal ini dapat terlihat dari keseharian mereka yang kecenderungan egois, lebih senang sendiri menghabiskan waktu dengan perangkat elektronik mainan mereka. Adapun metode pendekatan yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah ini adalah: memberikan pendampingan berupa pemaparan materi dan demo penggunaan aplikasi dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dalam bentuk media pembelajaran menulis Aksara Bali berbasis *augmented reality*. Adapun upaya pendekatan yang dilakukan berupa:

1. Permakluman kepada kepala sekolah dan pengawas sekolah tempat pengabdian.

2. Sosialisasi ke guru mengenai pemanfaatan teknologi informasi tentang media pembelajaran menulis Aksara Bali melalui aplikasi *augmented reality*.
3. Pembelajaran secara nyata kepada siswa sekolah dasar mengenai pemanfaatan teknologi informasi tentang menulis Aksara Bali melalui aplikasi.
4. Mengingatkan kembali dan afirmasi dari guru ke siswa dalam kegiatan belajar menulis Aksara Bali dengan bantuan aplikasi.
5. Meminta kepada orang tua siswa untuk mendampingi siswa belajar Aksara Bali menggunakan aplikasi.

2.2. Pendampingan dan Pemaparan

Kegiatan pendampingan bertujuan untuk memaparkan langkah-langkah standar prosedur operasional menggunakan aplikasi menulis Aksara Bali berbasis teknologi *augmented reality*. Pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan pelaksanaan kegiatan tersebut berupa pendampingan kepada 15 orang peserta didik dan satu guru pendamping kelas yang dilakukan secara terbatas dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Pendampingan perlu dilakukan agar guru dan peserta didik dapat mengetahui secara langsung langkah-langkah yang tepat dalam menggunakan metode pembelajaran menulis Aksara Bali berbasis teknologi *augmented reality*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dengan peserta terbatas melibatkan 15 siswa Sekolah Dasar Nomor 5 Sangsit kelas 3 sesuai dengan tata laksana kegiatan pembelajaran dengan menerapkan protocol kesehatan yang ketat. Kegiatan ini diawali dengan sambutan kepala sekolah sekaligus membuka acara pengabdian. Selanjutnya seijin dari wali kelas sekaligus mendampingi pemaparan materi tentang pengenalan Aksara Bali dan *pasang pageh pengangge aksara*. Pada materi ini dijelaskan tentang *Aksara Wianjana*, *Gantungan miwah Gempelan Aksara Wianjana*, *Pengangge Suara*, *Pengangge Tengenan*, *Aksara Swalalita*, *Aksara Suara* dan *Angka Bali*.



Gambar 3.1. Aksara Bali

Peningkatan Minat Belajar Aksara Bali Melalui Media Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Di Lingkungan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar

Setelah peserta didik memahami dasar materi yang diberikan dilakukan diskusi dan tanya jawab dengan peserta didik dibantu oleh wali kelas yang mendampingi.

Setelah tingkat pemahaman materi yang diberikan kepada siswa dinilai tepat, dilakukan demo penggunaan aplikasi menulis Aksara Bali menggunakan teknologi *augmented reality*. Pendampingan ini berjalan dengan kondisi kelas yang sangat kondusif. Satu persatu siswa diminta untuk mencoba menulis Aksara Bali yang mereka inginkan dengan bantuan aplikasi yang dimaksudkan. Rata-rata siswa mampu menuliskan aksara dengan benar dengan melakukan percobaan dua hingga tiga kali untuk masing-masing aksara. Setiap siswa yang mampu menuliskan aksara dengan benar diberikan hadiah buku dan pulpen untuk memotivasi siswa belajar lebih giat lagi di rumah.



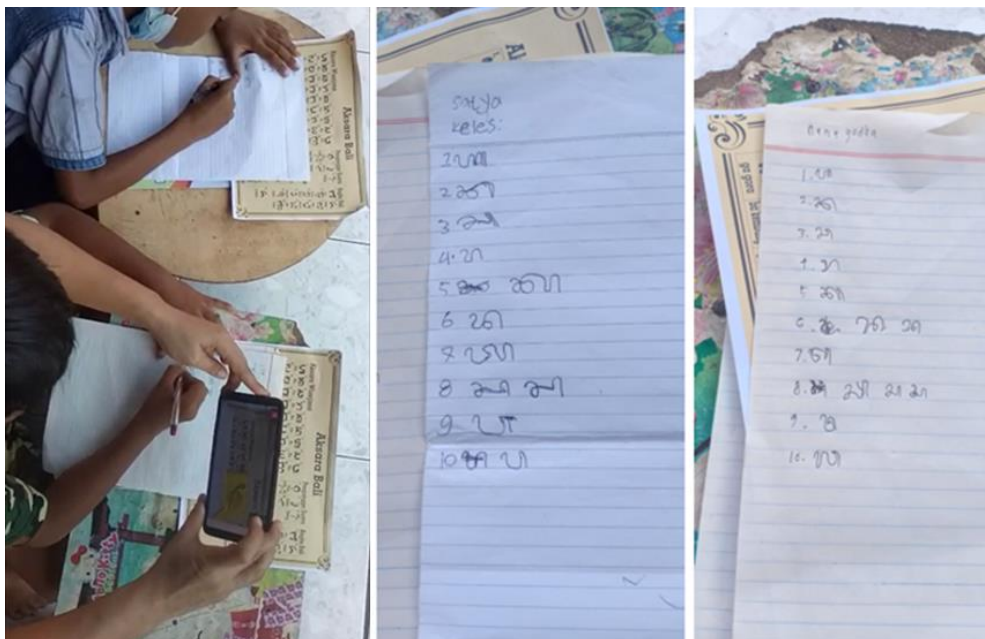
Gambar 3.2. Pemaparan Materi dan Pendampingan

Pendampingan di kelas berjalan selama satu setengah jam sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya. Antusiasme peserta didik dalam mencoba dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim pengabdian dan guru pendamping kelas membuat suasana kegiatan pengabdian berjalan sangat hangat. Peserta didik tidak malu untuk bertanya dan meminta ulang tayangan aplikasi pada telepon pintar saat percobaan pertama kali. Kegiatan bermain sambil belajar ini sangat mamamu rasa ingin tahu anak peserta didik terhadap metode belajar yang baru mereka kenal. Guru pendamping dengan sangat sabar membantu proses pelaksanaan pengabdian dan memberikan pertanyaan serta contoh penggunaan kata pada aksara yang mereka buat yang terdapat pada aplikasi.



Gambar 3.3. Uji coba demo aplikasi oleh peserta didik di dalam kelas

Setelah pendampingan selesai dilakukan proses selanjutnya adalah meminta ijin ke guru pendamping kelas untuk menginformasikan kepada orang tua siswa agar mendampingi siswa dalam belajar menulis Aksara Bali menggunakan media aplikasi. Dari hasil laporan yang dikirimkan oleh guru pendamping kelas beberapa orang tua siswa melaksanakan pendampingan kepada peserta didik secara mandiri atau bersama teman-teman mereka.



Gambar 3.4. Peserta melakukan latihan mandiri didampingi orang tua

Secara keseluruhan pelaksanaan pengabdian telah berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan target dan tujuan pengabdian. Meskipun keterbatasan jumlah peserta pengabdian setidaknya dari 15 peserta diharapkan mampu menjadi *volunteer* terhadap teman sebaya mereka untuk menggunakan perangkat telepon pintar sebagai media belajar terutama belajar Aksara Bali.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak yang baik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik anak usia sekolah dasar belajar menulis Aksara Bali. Pendekatan metode yang ditawarkan berupa bermain sambil belajar dengan memanfaatkan aplikasi media pembelajaran pada telepon pintar mampu mendorong ketertarikan siswa dalam belajar Aksara Bali. Meskipun pada pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yang dihadapi dan diperlukan upaya perbaikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada Lembaga Unit Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Udayana, pengawas dan kepala sekolah mitra pengabdian, guru pendamping dan orang tua peserta didik serta anak-anak peserta didik. Berkat kerjasama yang baik, pelaksanaan pengabdian ini dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajaraditya, I.N.A. and Putra, A.G.D.K., 2013. Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Bali Untuk Anak Anak Dengan Load Movie Berbasis Animasi Flash. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 2(1), pp.51-63.
- Giri, I.M.A., 2018. Pelestarian bahasa, aksara, dan sastra Bali melalui pengoptimalan tripusat pendidikan. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 1(1).
- Pemerintah Daerah Provinsi Bali 2013, Peraturan Gubernur Bali Nomor 20 Tahun 2013, tentang Bahasa, Aksara dan Sastra Daerah Bali pada Pendidikan Dasar dan Menengah, Denpasar.
- Pergub Bali No 80 tahun 2018, "Perlindungan dan Penggunaan Bahasa, Aksara dan Sastra Bali Serta Penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali, 2018.
- Setiyawan, P.A. and Bayupati, I.P.A., 2014. Balinese Alphabet Sebagai Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Bali Berbasis Android Mobile Platform. *Merpati*, 2(2).
- Sudana, A.O., Wibawa, K.S. and Tirtha, I.M.A.D., 2016. Learning media of Balinese script writing based on augmented reality. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 90(1), p.31.
- Sudiarga, I.M., Subandia, I.M., Soken Bandana, I.G.W. and Argawa, I.N., 2009. Panduan Penulisan Aksara Bali dan Aksara Latin. *Balai Bahasa Denpasar, Denpasar*.
- Tondo, H., 2009. Kepunahan bahasa-bahasa daerah: faktor penyebab dan implikasi etnolinguistik. *Jurnal masyarakat dan budaya*, 11(2), pp.277-296.
- Wilian, S., 2010. Pemertahanan bahasa dan kestabilan kedwibahasaan pada penutur bahasa Sasak di Lombok. *Jurnal Ilmiah Masyarakat Linguistik Indonesia*, 28(1), pp.23-40.
- Wirdiani, A., Cahyawan, K.A. and Atmaja, D.P., 2015. Aplikasi Game Edukasi Pasang Papeh Aksara Bali Berbasis Android. *Scientific Journal of Informatics*, 2(2), pp.193-201.