

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menggunakan Bahasa Indonesia, perlu adanya sebuah acuan yang mengatur baik (khususnya) dari segi penulisan maupun pengucapan. PUEBI merupakan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang telah ditetapkan oleh Permendikbud sebagai pengganti EYD sejak 30 November 2015.

Walaupun sudah ditetapkan sebagai acuan yang resmi, penggunaan PUEBI masih belum familiar terutama di Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari analisa penulisan huruf kapital yang dilakukan di SDN Cisalada 02. Menurut Salwiyah (2021), anak kelas tiga SD Cisalada 02 belum lancar menggunakan huruf kapital dalam kalimat. Sebanyak 51% murid salah menulis huruf kalimat pada awal kalimat, 75% murid salah memakai huruf kapital pada nama orang, dan 94% murid salah menulis huruf kapital pada nama tempat geografis. Menurut Bapak Oktavianus Trianggono selaku narasumber, hal ini disebabkan oleh kurangnya antusiasme murid mengenai penulisan yang baik, dan juga kurang penguasaan guru mengenai materi PUEBI. PUEBI merupakan fondasi penulisan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, sehingga apabila siswa tidak terbiasa menggunakan PUEBI sejak dini, maka siswa akan seterusnya menulis dengan penggunaan Bahasa Indonesia yang tidak tepat.

Website PUEBI sudah tersedia untuk umum, namun *website* ini bersifat formal, monoton, dan tidak interaktif. *Website* tersebut kurang sesuai untuk digunakan oleh murid SD. Hal ini didasari oleh psikografis siswa SD generasi ini yang dalam pelaksanaan belajarnya harus dipicu dengan sesuatu yang menarik yang perhatian siswa SD tidak bosan dan bisa meningkatkan minat belajar mereka.

Maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran PUEBI yang selain informatif juga membangkitkan rasa ingin tahu lebih dalam dan juga interaktif. Menurut Prensky (2001), metode pembelajaran ini yang terpadu dengan bermain dapat

meningkatkan antusiasme anak dan juga meningkatkan pemahaman anak akan materi yang diajarkan. Maka penulis merancang sebuah aplikasi *mobile* untuk meningkatkan minat siswa SD untuk belajar PUEBI. Alasan penulis memilih merancang *mobile apps* karena waktu *loading* aplikasi juga lebih cepat daripada kecepatan *loading* sebuah *website* yang memiliki interaktifitas tinggi sehingga memerlukan jaringan internet yang kuat. Aksesibilitas *apps* juga tinggi, karena siswa dapat bermain aplikasi tersebut dimana saja dan kapan saja selama anak tersebut membawa HP, sehingga anak bisa bermain dan belajar PUEBI di waktu luangnya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di sub-bab sebelumnya, diketahui bahwa:

- a) Bahwa guru belum memahami dengan penuh mengenai PUEBI
- b) Bahwa anak belum terbiasa menggunakan PUEBI dalam kegiatan sehari-harinya.

Maka dari itu, perlu adanya perancangan sebuah aplikasi PUEBI bagi anak SD supaya bisa meningkatkan pemahaman dan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Supaya perancangan Tugas Akhir ini lebih fokus dan tidak meluas, maka perlu ada batasan-batasan pada proses perancangan website ini, yakni :

- a) Geografis
- Primer : Jakarta dijadikan target primer dikarenakan Jakarta merupakan letak pusat Pendidikan di Indonesia

- Sekunder : Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi merupakan target sekunder

b) Demografis

- Usia : - Anak berumur 7-10 tahun (primer)
- Guru SD berumur 35-50 tahun (sekunder)
- Pendidikan : - Anak : sedang menempuh Sekolah Dasar
- Guru : S1
- Tingkat Ekonomi : menengah – menengah ke atas

c) Psikografis

- Pengguna aktif gadget, serba-instan, generasi Z

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang sebuah aplikasi PUEBI bagi anak SD supaya bisa meningkatkan pemahaman dan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir ini bagi :

1. Penulis : penyusunan laporan membuat penulis menjadi pribadi yang memiliki empati dan juga meningkatkan ilmu yang lebih tinggi.
2. Orang lain : menjadi tambahan ilmu dan membuat pembaca mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja
3. Universitas : memperkaya literasi perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A