

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa pergaulan dalam kehidupan sehari-hari selain Bahasa Indonesia adalah Bahasa Jawa. Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan oleh penduduk suku bangsa Jawa. Bahasa yang merupakan warisan nenek moyang yang tak ternilai harganya. Dalam penggunaan Bahasa Jawa harus memperhatikan tingkatan orang yang diajak berbicara, karena Bahasa Jawa terdiri atas beberapa tingkatan, salah satunya adalah Krama Inggil. Bahasa yang semakin meluntur seiring dengan perkembangan zaman saat ini. Bahasa yang digunakan orang lebih muda kepada yang lebih tua ini, sebagai tanda menghormati. Namun dalam kehidupan sehari-hari tampak jelas bahwa anak-anak sekarang sudah tidak menggunakannya.

Hanya sedikit dalam penggunaannya, seperti “enggeh, dalem”. Itu hanya sepenggal kata yang bisa diucapkan oleh anak-anak jaman sekarang. Pelajaran Bahasa Jawa yang ada di sekolah-sekolah hanya sebagai sarana saja. Dalam pengaplikasiannya, anak-anak tetap saja menggunakan Bahasa Jawa ngoko atau Bahasa Indonesia biasa. Mungkin karena lebih mudah dalam mengucapnya, sehingga anak-anak sekarang lebih suka menggunakan bahasa tersebut. Ataupun pihak sekolah juga tidak mempertegas melestarikan Bahasa Krama Inggil ini, karena bagi sekolah

lebih baik menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah. (Meydasyifa, 2012, p.2).

Saat ini penggunaan bahasa Jawa menjadi kurang populer di kalangan anak-anak sekolah. Kurangnya buku penunjang, media untuk pembelajaran, serta kerumitan Bahasa Jawa itu sendiri menyebabkan Bahasa Jawa menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh anak-anak. Di dalam Bahasa Jawa yang memiliki tingkatan yang rumit, terkandung sejarah tatanan masyarakat Jawa pada zaman dahulu, yang terdiri dari berbagai macam kasta dan golongan masyarakat. (Errington, 1998,p.11).

Hasil penelitian Tim Jarlit Badan Perencanaan Daerah Propinsi DIY ( 2005 ) menunjukkan data bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di SD dan SMP menunjukkan: (a) kurangnya variasi metode pembelajaran (b) media pembelajaran cukup memadai namun hanya berupa media tradisional seperti gambar dinding dan lain-lain. (Budisantoso, 2009,para 4).

Ketidakmampuan menggunakan Bahasa Jawa dengan baik ini menjadi salah satu faktor penyebab nilai-nilai tata krama saat ini sudah banyak yang ditinggalkan. Banyak generasi kita sekarang yang merasa “kuno” berbahasa Ibu dalam komunitasnya. Tetapi penyebabnya adalah ketidakmampuan menggunakan bahasa Jawa oleh generasi muda saat ini.

Menurut Mochtar, kurangnya minat generasi muda terhadap Bahasa Jawa disebabkan karena Bahasa Jawa dianggap tidak dapat digunakan untuk mencari kerja, sukar, bahkan ada yang menganggap Bahasa Jawa

sebagai bahasa wong desa, sehingga merasa malu untuk menggunakannya. Bahasa yang dikenal anak-anak sekolah kebanyakan hanya logat ngoko ( untuk percakapan sehari-hari ), bahkan ketika mereka berbicara dengan orang yang lebih tua.

Sebenarnya jika ditelusuri memang bukan kesalahan anak muda jaman sekarang. Tetapi para orang tua yang tidak membiasakan anak-anaknya untuk menggunakan Bahasa Krama Inggil. Keluarga muda Jawa yang pindah ke kota, dalam komunitas yang heterogen menjadi jarang sekali menggunakan Bahasa Ibunya. Sehingga penanaman nilai-nilai moral dari orang tua sangat jauh berkurang. Anak-anak lebih suka nonton TV atau bermain game, dibanding mendengarkan cerita sebelum tidur yang seperti para orang tua terdahulu dengan menyelipkan kata “ing sawijining dino....” .

Selain dikarenakan para orang tua semakin tak punya waktu, juga karena sudah tak mampu lagi. Dan membiarkan anaknya mencari kesenangan sendiri. Penggunaan Bahasa Krama Inggil di lingkungan keluarga sudah tidak melekat seperti dulu, orang tua yang sudah tidak membiasakan Bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari untuk alat komunikasi di keluarga. Berbahasa Krama Inggil akan menumbuhkan norma kesopanan dan rasa saling menghormati di dalam lingkungan keluarga yang akan berpengaruh pada pembentukan karakter anak tersebut. Maka perlu bagi orang tua untuk mulai mengajarkan Bahasa Krama Inggil kepada anak-anak mereka sejak kecil agar dapat

menumbuhkan jiwa tata krama yang anggun dan dapat membentuk pribadi yang sopan, meskipun hanya dengan ucapan bahasa.

[\(http://sosbud.kompasiana.com/2012/02/06/lunturnya-krama-inggil/](http://sosbud.kompasiana.com/2012/02/06/lunturnya-krama-inggil/)

Ketersediaan media pembelajaran untuk anak-anak, terutama anak-anak SD pada saat ini masih sangat sedikit. Kebanyakan dari media pembelajaran yang ada di SD adalah dalam bentuk buku-buku pelajaran. Bagi anak-anak media pembelajaran seperti buku itu sangat membosankan dan kurang menarik ketika digunakan untuk belajar. Apalagi untuk anak-anak SD yang memang baru mengenal dan mendapatkan pelajaran tentang Bahasa Jawa di sekolahnya.

Oleh karena itu, untuk melestarikan unggah-ungguh dalam bahasa Jawa, diperlukan suatu media pendukung pembelajaran yang dapat menggugah ketertarikan anak-anak untuk belajar Bahasa Jawa, khususnya bahasa Krama Inggil. Maka dari itu penulis mengangkat judul mengenai “Pengenalan anggota tubuh manusia dengan Bahasa Krama Inggil”. Salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif, praktis, dan fleksibel.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan Bahasa Jawa khususnya Bahasa Krama Inggil yang semakin luntur dalam kehidupan masyarakat Indonesia sekarang ini.

2. Kurangnya peran serta orangtua dalam memberikan pengetahuan tentang berbahasa Krama Inggil pada anak sejak dini.
3. Kerumitan Bahasa Jawa itu sendiri khususnya bahasa Krama Inggil yang memang sulit untuk dipelajari oleh anak-anak.
4. Masih kurangnya media pembelajaran untuk pengetahuan bahasa Krama Inggil yang efektif untuk anak – anak.
5. Belum adanya alat pembelajaran yang menggunakan bahasa Krama Inggil berbasis mikrokontroler.

### **C. Batasan Masalah**

Berbagai permasalahan yang dikemukakan dalam identifikasi masalah tidak dapat dibahas secara keseluruhan, karena keterbatasan dari penulis. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu adanya batasan masalah sehingga ruang lingkup masalah menjadi lebih jelas. Sehingga dalam proyek ini difokuskan bagaimana merancang alat yang di aplikasikan sebagai media pembelajaran bahasa Krama Inggil untuk anak-anak khususnya anak SD.

Adapun batasan masalah yang diambil yaitu pembuatan media pembelajaran untuk pengenalan anggota tubuh manusia dengan bahasa Krama Inggil berbasis mikrokontroler ATmega 16 menggunakan mikrokontroler ATmega 16 sebagai sistem minimumnya, *keypad* sebagai inputan dari nama-nama anggota tubuh manusia yang terdiri dari gigi, jari, kuku, kepala, bulu mata, leher, alis, wajah, rambut, telinga, hidung, lidah,

tangan, bibir, kaki, mata dan digunakan oleh anak-anak untuk belajar Bahasa Krama Inggil serta grafik LCD sebagai penampil gambar dan tulisan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah dan batasan masalah yang dikemukakan di atas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *hardware* sebagai pengenalan anggota tubuh manusia dengan Bahasa Krama Inggil berbasis mikrokontroler ATmega 16 ?
2. Bagaimana menggunakan *software* sebagai pengenalan anggota tubuh manusia dengan Bahasa Krama Inggil berbasis mikrokontroler ATmega 16 ?
3. Bagaimana unjuk kerja pengenalan anggota tubuh manusia dengan Bahasa Krama Inggil berbasis mikrokontroler ATmega 16 ?

#### **E. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Proyek Akhir yang berjudul “Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Dengan Bahasa Krama Inggil Berbasis Mikrokontroler ATmega 16” adalah sebagai berikut:

1. Merealisasikan rancangan *hardware* pengenalan anggota tubuh manusia dengan Bahasa Krama Inggil berbasis mikrokontroler ATmega 16.

2. Merealisasikan penggunaan *software* pengenalan anggota tubuh manusia dengan Bahasa Krama Inggil berbasis mikrokontroler ATmega 16.
3. Mengetahui unjuk kerja pengenalan anggota tubuh manusia dengan Bahasa Krama Inggil berbasis mikrokontroler ATmega 16.

#### **F. Manfaat**

Pembuatan alat “Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Dengan Bahasa Krama Inggil Berbasis Mikrokontroler ATmega 16” diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Ahli Madya Teknik.
  - b. Sebagai kontribusi mahasiswa terhadap Universitas dan masyarakat luas.
  - c. Sebagai alat pembelajaran yang efektif dan lebih mudah untuk dimengerti.
  - d. Sebagai sarana untuk mengembangkan dan mengaplikasikan ilmu yang didapat dibangku kuliah ke dalam suatu karya nyata.
2. Bagi Jurusan
  - a. Sebagai wujud dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

- b. Sebagai parameter kualitas dan kuantitas lulusan mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
  - c. Sebagai tolak ukur daya serap mahasiswa yang bersangkutan selama menempuh pendidikan dan kemampuan ilmunya secara praktis.
  - d. Sebagai bahan referensi atau kajian untuk pengembangan selanjutnya.
3. Bagi Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI)
- a. Dapat digunakan sebagai pengembangan produk elektronika yang dapat diaplikasikan sebagai alat pembelajaran untuk anak-anak SD.

#### **G. Keaslian Gagasan**

Gagasan ini asli dari gagasan pribadi yang terinspirasi karena sekarang ini jarang sekali anak-anak yang menggunakan Bahasa Krama Inggil dalam berkomunikasi dengan orang tua/ orang yang lebih tua dari mereka. Kebanyakan dari masyarakat Indonesia dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dan tidak jarang juga yang menggunakan bahasa Inggris. Pengetahuan bahasa Krama Inggil perlu diberikan kepada anak-anak sejak dini. Agar mereka bias berkomunikasi dengan sopan kepada semua orang. Dengan alat ini maka akan lebih mempermudah anak-anak, khususnya anak-anak SD dalam belajar Bahasa Krama Inggil walaupun hanya pengenalan anggota tubuh manusia.