



MANTRA BUGIS PAKATAJANG

**Melestarikan sastra BUGIS melalui aplikasi
AKsara lonTARA sesuai tuntunan Jaman sekarang**



*Manual
Book*



INOVATOR

Haeruddin, S.Pd.,Gr.

DIDUKUNG OLEH

Kepala UPTD SDN 71 Parepare

Dra. Suarni MM.Pd



Daftar Isi

	Halaman
1. Rancang Bangun Inovasi	
A. Latar Belakang	1
B. Inovatif (Kebaruan atau Keunikan atau Keaslian)	3
C. Sumber daya/Input Inovasi	3
D. Signifikansi	3
E. Kontribusi terhadap Capaian TPB (Tujuan Pembangunan Berkelanjutan)	5
F. Adaptabilitas	6
G. Keberlanjutan	6
H. Kolaborasi Pemangku Kepentingan	6
2. Tujuan Inovasi	6
3. Manfaat Inovasi	7
4. Hasil Inovasi	7
5. Cara Akses	7
6. Cara Penggunaan	9

MANTRA BUGIS PAKATAJANG

Melestarikan SastRA BUGIS melalui aPlikasi AKsarA lonTara sesuai tuntunan JAman sekaraNG

1. Rancang Bangun Inovasi

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam mewujudkan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam diri yang seluas-luasnya. Dengan pendidikan setiap individu akan mengalami tahap pendewasaan diri sehingga saat pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Karena peran pendidikan tersebut maka sudah seharusnya aspek ini menjadi perhatian para pemangku kepentingan dalam rangka meningkatkan sumber daya masyarakat Indonesia yang berkualitas.

Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan budaya. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki budayanya masing-masing terutama dalam hal bahasa daerah. Barbara F.Grimes 1992 (dikutip dari Steinhauer 1995) mencatat “sebanyak 706 bahasa daerah yang tersebar dari Sabang sampai Marauke. Di antara 700-an bahasa di Indonesia itu, hampir separuhnya terdapat di Irian Jaya, yaitu sebanyak 248 bahasa daerah.” Tidak semua bahasa daerah yang tersebar di Nusantara ini memiliki aksara untuk merekam nilai-nilai budaya yang ada dalam masyarakat pemilik bahasa itu. Bahasa daerah yang memiliki aksara adalah bahasa Jawa, Bali, Sunda, Bugis, Batak, dan Rencong.

Lontara bugis merupakan sebuah huruf sakral bagi masyarakat bugis klasik, Lontara mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat orang bugis karena lontara mengandung nilai - nilai budaya yang tinggi yang menjadi pedoman hidup dan kehidupan masyarakat orang bugis, itu karena Epos La galigo ditulis menggunakan huruf lontara.

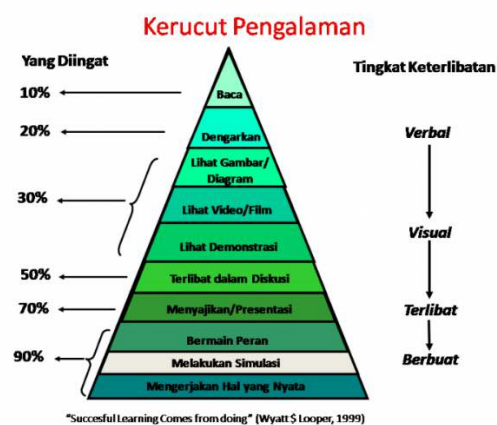
Seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran bahasa daerah sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Hanya masyarakat tertentu saja yang masih memandang tinggi nilai budaya daerah yang masih mempertahankan nilai budaya tersebut. Kemajuan teknologi saat ini mengakibatkan kurangnya ketertarikan masyarakat untuk mempelajari budaya Indonesia khususnya bahasa daerah.

Saat ini pembelajaran Bahasa Daerah Bugis pada tingkat sekolah dasar masuk pada bagian muatan lokal yang merupakan mata pelajaran pilihan. Sangat sedikit sumber bahan ajar maupun media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memaksimalkan pelaksanaan proses pembelajaran. Tidak jarang ditemukan bahwa pada pembelajaran Bahasa Daerah Bugis siswa sulit mengenal/membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Sehingga saat ditugaskan membaca kata/ kalimat siswa masih kesulitan.

Disisi lain perkembangan teknologi memberikan ruang kepada guru-guru untuk melakukan inovasi. Maraknya pemanfaatan teknologi seperti smartphone, laptop, dan chromebook sebagai media pembelajaran merupakan salah satu alternatif solusi untuk menciptakan inovasi dalam dunia pendidikan.

Inovasi MANTRA BUGIS PAKATAJANG (Melestarikan SastRA BUGIS melalui aPlikasi AKsarA lonTara sesuai tuntunan Jaman sekarang) adalah salah satu solusi yang telah kami ujicoba dan jalankan di UPTD SD Negeri 71 Parepare. Inovasi ini dalam bentuk aplikasi yang dapat dijalankan melalui smartphone, laptop, dan chromebook.

Aplikasi ini berupa media pembelajaran berjenis game edukasi yang bersifat audio visual dan interaktif. sebagai sarana belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman oleh Edgar Dale (Sanjaya, W, 2006: 163) menyatakan bahwa “pengalaman belajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret kita mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak kita memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh.



(Kerucut Pengalaman Edgar Dale)

B. Inovatif (Kebaruan atau Keunikan atau Keaslian)

Inovasi MANTRA BUGIS PAKATAJANG (Melestarikan SastRA BUGIS melalui aPlikasi AKsarA lonTara sesuai tuntunan JAman sekaraNG) merupakan sesuatu yang baru di Kota Parepare. Walaupun sudah banyak yang mengembangkan aplikasi Lontara namun sejauh ini belum ada yang berbasis game edukasi.

Dalam pembuatan aplikasi Aksara Lontara ini kami menggunakan *Software Articulate Storyline 3* sebagai *software* utama. Untuk desain huruf Lontara dan gambar, kami menggunakan *software* Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Adapun asset-asset pendukung lainnya telah disertakan sumbernya pada aplikasi tersebut.

C. Sumber daya/Input Inovasi

Dalam proses pelaksanaan inovasi ini tentunya memerlukan dukungan berbagai sumber daya diantaranya:

1. Sumber daya manusia yang membuat dan menyusun konsep, membuat aplikasi, melakukan sosialisasi, dan mengoperasikan/ menggunakan aplikasi (user)
2. Media berupa MANTRA BUGIS PAKATAJANG (Melestarikan SastRA BUGIS melalui aPlikasi AKsarA lonTara sesuai tuntunan JAman sekaraNG).
3. Peralatan TIK pendukung seperti komputer, laptop, chromebook, smartphone, atau peralatan TIK lainnya yang dapat menjalankan browser.
4. Penganggaran kegiatan ini masih bersifat gratis karena memanfaatkan sumber daya yang telah tersedia di sekolah.

Untuk penggunaan secara luas kedepannya tentu akan membuat TIM dan mengalokasikan anggaran baik itu dari luar maupun dari anggaran dana BOS.

D. Signifikansi

Inovasi MANTRA BUGIS PAKATAJANG (Melestarikan SastRA BUGIS melalui aPlikasi AKsarA lonTara sesuai tuntunan JAman sekaraNG) telah kami uji coba pada jenjang kelas 5 di UPTD SD Negeri 71 Parepare dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Berikut tahapannya;

1. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa berbahasa Bugis (Menanyakan nama, umur, dan makanan kesukaan).
2. Niga Asetta? Siagani Umurutta? Aga Anrekanre Ifoji?

3. Siswa difasilitasi melakukan tanya jawab tentang aksara Lontara yang ditampilkan melalui LCD. (Pemberian Rangsangan/stimulation)
 4. Siswa diminta untuk menyebutkan aksara Lontara yang diketahui. (Pemberian Rangsangan/stimulation)
 5. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota
 6. Siswa dibagikan perangkat dan pengenalan aplikasi game edukasi Lontara. (Pemberian Rangsangan/stimulation)
 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara menggunakan aplikasi game edukasi Lontara.
 8. Secara berkelompok siswa mengamati dan mempelajari aksara Lontara melalui menu Aksara Lontara pada aplikasi game edukasi lontara.
 9. Siswa difasilitasi melakukan tanya jawab tentang hasil pengamatannya. Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah).
 10. Setiap kelompok mengidentifikasi 23 aksara Lontara yang ada pada aplikasi game edukasi lontara. Data collection (pengumpulan data)
 11. Melalui menu penggunaan huruf vocal pada aplikasi game edukasi Lontara siswa mengumpulkan informasi tentang cara penggunaan huruf vocal pada aksara Lontara. Data processing (pengolahan data).
 12. Siswa mengerjakan latihan melalui menu tebak Lontara pada aplikasi game edukasi Lontara. Verification (pembuktian)
 13. Guru dan siswa membahas hasil latihan yang telah dikerjakan siswa.
 14. Secara berkelompok siswa ditugaskan mengerjakan latihan melalui menu mencocokkan pada aplikasi game edukasi Lontara.
 15. Dari hasil latihan guru memfasilitasi siswa menarik kesimpulan tentang cara membaca aksara Lontara. Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)
 16. Siswa mengerjakan evaluasi
- Untuk mengukur tingkat keberhasilan dari inovasi ini kami menggunakan metode obeservasi dan penilaian tertulis. Berikut data nilai siswa sebelum dan setelah pelaksanaan inovasi:

**Statistik Frekuensi dan Persentase Skor
Hasil Belajar Bahasa Daerah Bugis
tentang membaca Aksara Lontara Sebelum Pelaksanaan Inovasi**

No	Interval	Kriteria	Frekuensi	%
1	90 – 100	Sangat tinggi	0	0
2	80 – 89	Tinggi	1	4
3	65 – 79	Sedang	4	16
4	55 – 64	Rendah	7	28
5	≤ 54	Sangat rendah	13	52
Jumlah			25	100,00

**Statistik Frekuensi dan Persentase Skor
Hasil Belajar Bahasa Daerah Bugis
tentang membaca Aksara Lontara Setelah Inovasi**

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	%
1	90 – 100	Sangat tinggi	8	32
2	80 – 89	Tinggi	10	40
3	65 – 79	Sedang	5	20
4	55 – 64	Rendah	1	4
5	≤ 54	Sangat rendah	0	0,00
Jumlah			25	100,00

E. Kontribusi terhadap Capaian TPB (Tujuan Pembangunan Berkelanjutan)

Inovasi MANTRA BUGIS PAKATAJANG (Melestarikan SastRA BUGIS melalui aPlikasi AKsarA lonTara sesuai tuntunan Jaman sekaraNG) dapat membantu pemerintah daerah dalam melestarikan warisan budaya Aksara Bugis Lontara. Selain itu inovasi ini juga tentunya memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik sesuai dengan perkembangan jaman.

Inovasi ini juga dapat digunakan dengan skala besar, sehingga dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia khususnya guru-guru di Kota Parepare dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

F. Adaptabilitas

Inovasi MANTRA BUGIS PAKATAJANG (Melestarikan SastRA BUGIS melalui aPlikasi AKsarA lonTara sesuai tuntunan Jaman sekaraNG) ini tentunya dapat diadaptasi oleh sekolah-sekolah lain. Bahkan inovasi ini dapat digunakan diluar dari lingkungan sekolah. Aplikasi yang dibangun dalam inovasi ini dapat membantu masyarakat bugis maupun suku lain untuk mempelajari Aksara Lontara secara mandiri.

G. Keberlanjutan

Sama halnya dengan peralatan teknologi yang setiap saat berkembang dan diupgrade, aplikasi dalam inovasi ini tentunya masih berpeluang besar untuk dikembangkan menjadi jauh lebih baik lagi.

Karena aplikasi ini berbasis game tentunya akan lebih mudah diterima oleh siswa dan masyarakat. Kedepannya kami akan mengembangkan aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan. Olehnya itu tentu perlu ada pengawalan, evaluasi, dan survei berkelanjutan.

H. Kolaborasi Pemangku Kepentingan

Adapun pemangku kepentingan berkaitan dengan aplikasi ini adalah:

1. Kepala UPTD SDN 71 Parepare
2. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Parepare
3. Pengawas SD/MI
4. Guru, dan staf UPTD SD Negeri 71 Parepare
5. Peserta didik UPTD SD Negeri 71 Parepare
6. Komite Sekolah UPTD SD Negeri 71 Parepare
7. Pihak lain yang berkepentingan

2. Tujuan Inovasi

Adapun tujuan khusus dari Inovasi ini untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan UPTD SDN 71 Parepare Aksara Lontara.

Sedangkan tujuan secara umum inovasi ini adalah

- 1) Melestarikan warisan Budaya Aksara Lontara Bugis
- 2) Memfasilitasi guru-guru di Kota Parepare dalam melaksanakan pembelajaran Aksara Lontara Bugis di sekolah masing-masing.
- 3) Memfasilitasi masyarakat yang ingin mempelajari Aksara Lontara Bugis

3. Manfaat Inovasi

Manfaat pelaksanaan inovasi ini adalah:

- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik
- 2) memberikan kesempatan kepada peserta didik ataupun masyarakat mempelajari Aksara Lontara dengan cara yang menyenangkan.
- 3) meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di UPTD SDN 71 Parepare
- 4) Menjadi salah satu pemicu bagi perkembangan ilmu pengetahuan
- 5) Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan teknik pembelajaran menjadi lebih variatif.

4. Hasil Inovasi

Hasil yang dapat terukur selama proses inovasi ini adalah peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Daerah Bugis tentang membaca Aksara Lontara peserta didik UPTD SD Negeri 71 Parepare.

5. Cara Akses

Bagi satuan Pendidikan maupun masyarakat umum yang ingin menggunakan aplikasi ini dapat diakses melalui laman berikut

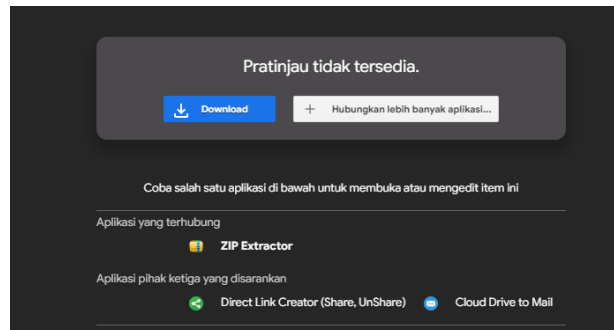


bit.ly/lontara-apk

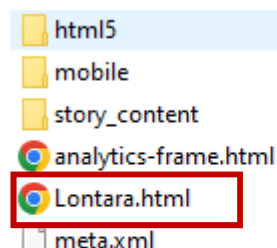
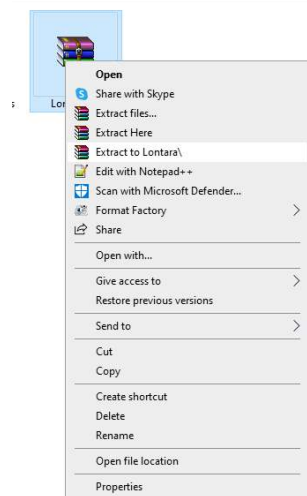
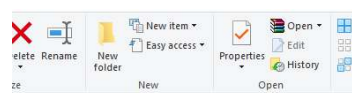
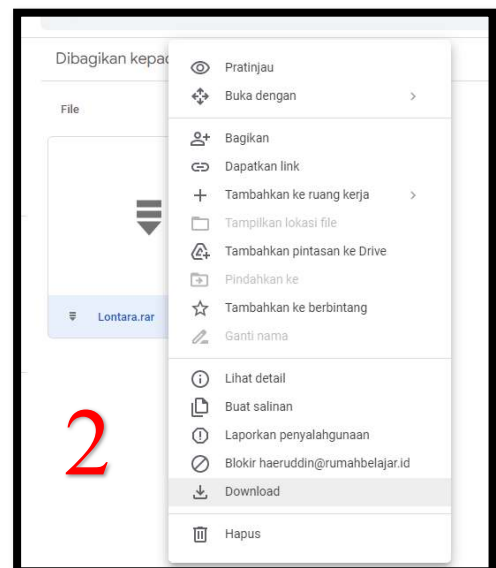


Pada laman tersebut tersedia tiga pilihan yaitu:

1. Untuk pengguna android dapat mendownload aplikasinya dengan meng-klik gambar/logo android, nanti akan diarahkan ke drive. Silahkan pilih download kemudian langsung diinstal. Jika ada peringatan bahwa sumber aplikasi tidak terpercaya diabaikan saja.



2. Pengguna PC/ Laptop dapat meng-klik logo HTML5 nanti akan diarahkan pada laman google drive. Dowload file zipnya kemudian ekstrak dan klik dua kali file dengan nama Lontara.



5



3. Online, jika ingin menggunakan secara online dapat meng-klik logo internet dan akan diarahkan langsung menuju aplikasi

6. Cara Penggunaan

Tampilan awal (klik mulai untuk memulai)



Tampilan menu utama



Menu tentang Lontara berisi penjelasan singkat sejarah aksara Lontara. Untuk kembali ke menu

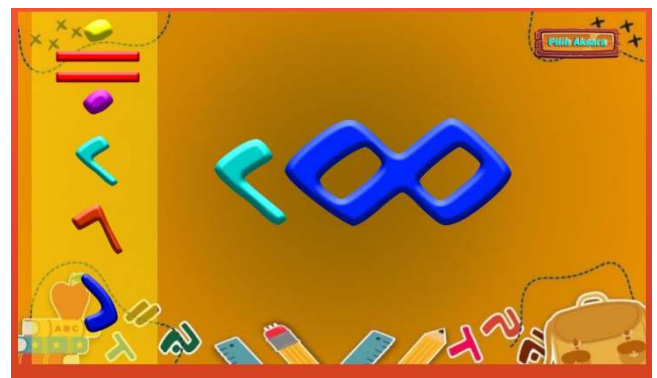
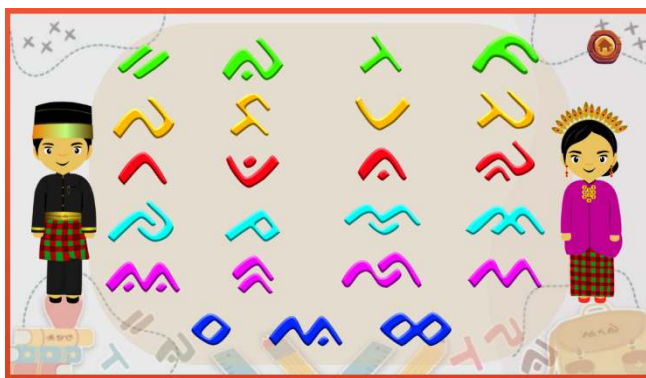
utama dapat meng-klik tombol home



Menu aksara Lontara berisi kumpulan huruf Lontara. Pada menu ini terdapat dua pilihan yaitu otomatis suara dari masing-masing aksara akan keluar secara otomatis. Manual suara dari masing-masing aksara akan keluar jika pengguna meng-klik salah satu aksara



Menu penggunaan huruf vokal. Pada menu ini pengguna akan memilih salah satu aksara yang ingin ditambahkan huruf vokal. Pada laman berikutnya terdapat 5 pilihan huruf vokal



Menu latihan, saat ingin menggunakan menu ini pengguna terlebih dahulu diminta menuliskan nama. Selanjutnya akan memilih jenis latihan yang akan dimainkan



Menu pengembang, pada menu ini terdapat informasi pengembang inovasi dan sumber referensi pembuatan aplikasi

