

Limpah Cakap: Inovasi Penyuluhan serta Penguatan Literasi Bahasa dan Kebudayaan Daerah Indonesia Berbasis Aplikasi Digital

Jonathan Surya Putra¹, James Sudianto Rachmaputra², dan Kaisar Aswangga Faza³

^{1,2,3}SMA Negeri 3 Surakarta, Jl. Prof. Yohanes No.58, Purwodiningratan, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57124

¹johnmertz@gmail.com

²jamesudianto@gmail.com

³kaisar.aswangga@gmail.com

Abstrak

Indonesia memiliki ratusan bahasa daerah yang perlu dilestarikan, karena di antara bahasa-bahasa daerah tersebut banyak yang rentan menuju kepunahan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang salah satunya berupa kurangnya edukasi, penggunaan maupun eksposur bahasa daerah. Di era digital kini, salah satu cara untuk melestarikan bahasa daerah yakni dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Sehingga diperlukannya upaya pelestarian bahasa daerah yang berbasis teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi yang dapat menjaga eksistensi, menyuluhkan, dan menguatkan literasi bahasa daerah Indonesia sekaligus kebudayaannya pada generasi muda melalui upaya digitalisasi. Metode penelitian menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan model pengembangan waterfall. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan memanfaatkan studi kepustakaan, mengumpulkan sumber yang relevan dengan topik penelitian. Adapun penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa digitalisasi budaya lokal khususnya bahasa-bahasa daerah telah terimplementasi melalui kehadiran sejumlah aplikasi digital. Kehadiran aplikasi tersebut memberikan angin segar dalam upaya menjaga eksistensi bahasa daerah dan mempermudah generasi muda dalam mempelajari bahasa daerah, karena mudah dijangkau dengan perangkat elektronik. Hasil penelitian berupa rancangan aplikasi **Limpah Cakap**. Aplikasi **Limpah Cakap** dapat memberikan edukasi bahasa daerah secara interaktif dan cocok untuk semua usia. **Limpah Cakap** dapat membantu pengguna melatih kemampuannya berbahasa daerah serta mempelajari kebudayaan yang terkait dengan mudah dan praktis, sekaligus melestarikan bahasa daerah secara digital. Kesimpulan penelitian berupa **Limpah Cakap** sebagai aplikasi yang berfokus pada edukasi dan penguatan literasi bahasa daerah serta kebudayaan daerah dapat menjadi media dan penyimpan nilai-nilai penting mengenai kebudayaan daerah khususnya bahasa daerah Indonesia.

Kata Kunci: Aplikasi, Bahasa Daerah, Digital, Edukasi, Pelestarian

Pendahuluan

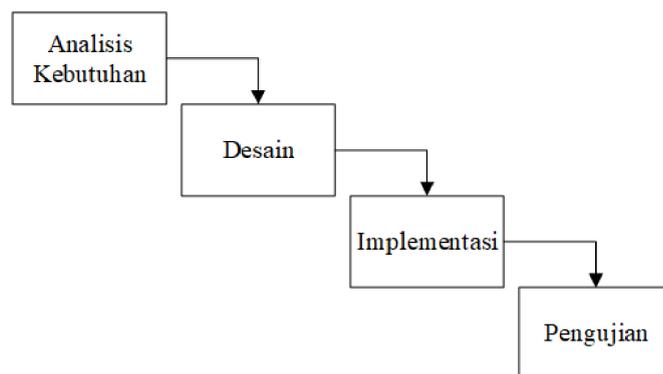
Indonesia merupakan negara multikultural yang kaya akan warna budayanya. Salah satu manifestasi kebudayaan tersebut berupa bahasa daerah. Namun, penggunaan bahasa daerah perlu mendapatkan perhatian khusus. Di zaman teknologi ini penggunaan bahasa daerah tersebut justru banyak yang semakin menurun bahkan sudah ada yang punah. Sehubungan dengan kondisi tersebut, maka peneliti berinisiatif untuk mencari solusi mengenai usaha pelestarian bahasa daerah Indonesia melalui edukasi dan peningkatan literasi bahasa daerah dengan memanfaatkan pengembangan aplikasi digital.

Tujuan dari dibuatnya aplikasi digital tersebut adalah untuk mengedukasi dan memudahkan khalayak umum untuk mengeksplorasi bahasa daerah melalui permainan kuis dan fitur kamus yang tersedia dalam aplikasi. Selain itu, dibentuknya aplikasi digital berikut bertujuan untuk menjadi pelopor dalam bidang edukasi dan dan pelestarian bahasa daerah dan kebudayaan Nusantara melalui format aplikasi edukasi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, dan tujuan yang sudah ditentukan oleh peneliti. Diharapkan hasil penelitian berikut serta inovasi aplikasi digital yang dirancang serta direalisasikan oleh peneliti dapat membantu melestarikan, mengenalkan, dan mempreservasi bahasa dan kebudayaan daerah Indonesia bagi generasi selanjutnya.

Metode

Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan untuk mengumpulkan data-data yang relevan dengan topik. Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *waterfall*. Model *waterfall* memiliki beberapa tahap yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Waterfall

Berdasarkan Gambar 1, berikut merupakan perincian dari 4 tahap dari model *waterfall*:

A. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan segala keperluan yang digunakan

selama pengembangan aplikasi. Adapun kebutuhan *hardware* seperti laptop dan ponsel Android dan kebutuhan *software* berupa MIT App Inventor. Serta beberapa data yang dibutuhkan untuk mengisi konten aplikasi diperoleh dari hasil studi kepustakaan.

B. Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang *activity diagram* untuk mempermudah proses perancangan aplikasi.

C. Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti mengimplementasi desain sesuai analisis kebutuhan dan *activity diagram* yang telah ditentukan. Implementasi dilakukan dengan *software* MIT App Inventor.

D. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian secara *black box* terhadap fungsi-fungsi utama dan fitur-fitur lainnya. Pengujian *black box* dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan lancar dan memenuhi semua kriteria yang telah ditentukan peneliti. *Black box* dapat digunakan sebagai uji kelayakan sebelum suatu aplikasi tersebut didistribusikan.

Hasil dan Pembahasan

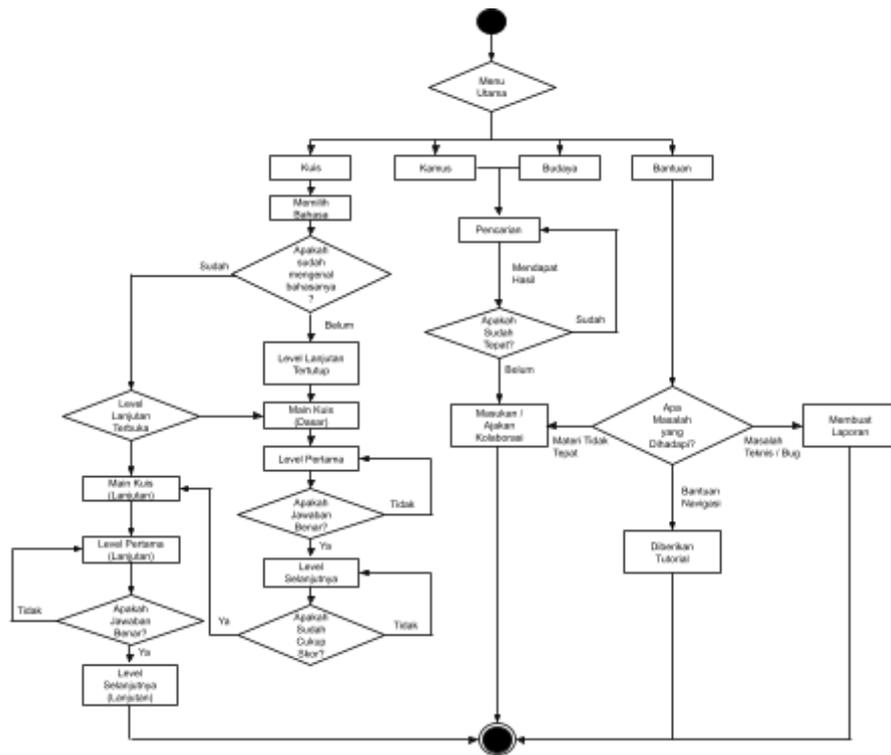
1. Studi Kepustakaan

Di Indonesia, terdapat sejumlah daerah yang seni tarinya hampir punah dikarenakan semakin jarang dipentaskan. Salah satu contohnya adalah Tari Merawai dari Kepulauan Riau yang dikategorikan sebagai seni tari yang hampir punah. Contoh lainnya yakni Tari Inai. Contoh-contoh tersebut hanya dua dari sekian jenis budaya daerah Indonesia yang telah terdata maupun belum terdata, mengalami kondisi yang mengkhawatirkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah edukasi kebudayaan, khususnya terhadap anak-anak usia dini. Pengenalan kebudayaan sejak dini terhadap generasi muda dapat dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi dalam upaya edukasi kebudayaan. (Arman, 2016)

Selain kebudayaan, di Indonesia, bahasa daerah secara spesifik juga memerlukan perhatian lebih. Dari total 718 bahasa daerah, 27 di antaranya tergolong rentan, 29 mengalami kemunduran, 26 bahasa terancam punah, 8 bahasa dalam kondisi kritis, dan 5 bahasa sudah dinyatakan punah. Melihat data yang disajikan, maka semakin jelas bahwa ada urgensi untuk melestarikan bahasa daerah Indonesia. (Pusat Data dan Teknologi Informasi, 2024)

2. Desain

Peneliti merancang aplikasi dengan *activity diagram*. Sebelum itu, dibutuhkannya suatu nama untuk aplikasi yang akan dirancang peneliti, maka aplikasi tersebut peneliti beri nama *Limpah Cakap*. Di bawah ini adalah *activity diagram* dari *Limpah Cakap*.



Gambar 2. Activity Diagram Limpah Cakap

3. Implementasi

a. Implementasi Halaman Menu Utama

Pada menu utama aplikasi Limpah Cakap terdapat empat tombol yaitu tombol *Main Kuis*, tombol *Kamus*, tombol *Budaya*, dan tombol *Bantuan*. Pengguna dapat memilih salah satu dari keempat tombol tersebut untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya sesuai seperti yang tertera pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Menu Utama

b. Implementasi Halaman Opsi Bahasa Daerah

Apabila pengguna menekan tombol *Main Kuis*, sistem akan beralih ke halaman baru yang memuat pilihan bahasa daerah yang tersedia. Pengguna dapat memilih salah satu dari opsi yang tersedia dengan cara menekan tombol dengan teks bahasa daerah yang ingin dipelajari untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.



Gambar 4. Halaman Opsi Bahasa Daerah

c. Implementasi Halaman Opsi Kemahiran

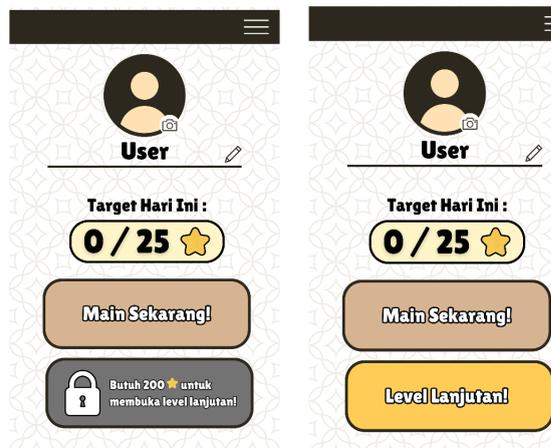
Selanjutnya, setelah pengguna memilih salah satu dari opsi bahasa daerah yang tersedia. Sistem akan beralih ke halaman baru yang menampilkan tombol *Sudah* dan tombol *Belum*, pengguna diminta untuk memilih salah satu opsi tersebut berdasarkan kemahiran pengguna dalam memahami bahasa daerah yang dipilih pada halaman sebelumnya.



Gambar 5. Halaman Opsi Kemahiran

d. Implementasi Halaman Profil

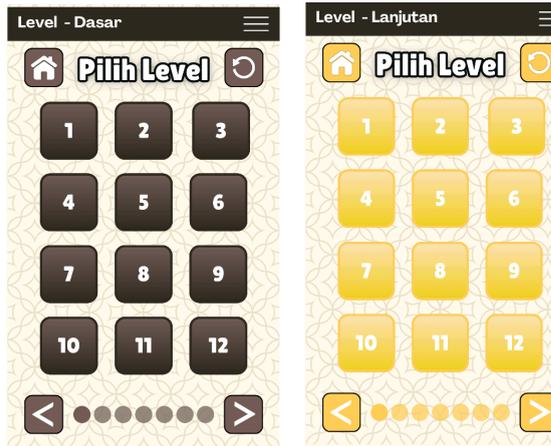
Setelah memilih salah satu dari kedua opsi pada halaman sebelumnya, sistem akan mengalihkan pengguna menuju halaman profil yang memuat *profile picture*, *username*, target skor harian, tombol *Main Sekarang!*, serta tombol *Level Lanjutan!* yang terbuka apabila pengguna memilih opsi *Sudah* pada halaman sebelumnya, atau dengan mengumpulkan total skor yang sudah ditentukan apabila memilih opsi *Belum* pada halaman sebelumnya.



Gambar 6. Halaman Profil (Kiri: Opsi Belum, Kanan: Opsi Sudah)

e. Implementasi Halaman Pilih Level

Jika pengguna menekan opsi *Main Sekarang!* atau *Level Lanjutan!* maka sistem akan mengalihkan pengguna menuju halaman *Pilih Level* yang dibedakan menjadi tingkat dasar dan tingkat lanjutan. Pengguna dapat memilih level yang sudah terbuka untuk dimainkan.



Gambar 7. Halaman Pilih Level (Kiri: Opsi Belum, Kanan: Opsi Sudah)

f. Implementasi Halaman Level Kuis Dasar dan Level Kuis Lanjutan

Setelah memilih salah satu level yang tersedia pada halaman sebelumnya, sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman permainan. Dimana terdapat jumlah pertanyaan pada level tersebut, *counter* jawaban benar dan salah setiap pertanyaan, ilustrasi soal pertanyaan, teks pertanyaan, dan opsi jawaban yang tersedia.

Terdapat perbedaan pada rancangan level tingkat dasar dan lanjutan yang terletak pada tingkat kompleksitas pertanyaan yang diberikan, seperti yang tertera pada Gambar 8. Dimana pada tingkat dasar soal pertanyaan berformat pilihan ganda, sedangkan pada tingkat lanjutan soal pertanyaan bersifat lebih variatif, seperti menyusun kata menjadi kalimat sesuai dengan konteks pada soal.



Gambar 8. Halaman Level Kuis (kiri : tingkat dasar; kanan : tingkat lanjutan)

g. Implementasi Halaman Kamus Bahasa Daerah

Apabila pengguna pada halaman *Menu Utama* menekan tombol *Kamus*, maka sistem akan menampilkan halaman baru yang terbagi menjadi dua bagian, pada bagian atas yang memuat *search bar*, dan pada bagian bawah memuat tombol untuk kamus masing- masing bahasa daerah. Pada *search bar* pengguna dapat menspesifikasikan kata yang ingin dicari dengan menggunakan filter bahasa daerah seperti yang tertera pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Kamus Bahasa Daerah

h. Implementasi Halaman Kamus Budaya Nusantara

Apabila pengguna pada halaman *Menu Utama* menekan tombol *Budaya*, maka sistem akan menampilkan halaman baru yang terbagi menjadi dua bagian, pada bagian atas yang memuat *search bar*, dan pada bagian bawah memuat dua opsi yaitu tombol *telusuri* warisan budaya benda dan tombol *telusuri* warisan budaya tak benda yang bertujuan untuk melihat list warisan kebudayaan benda dan tak benda.



Gambar 10. Halaman Kamus Kebudayaan Daerah

4. Pengujian

Di bawah ini adalah hasil uji *Limpah Cakap* dengan metode *black box*.

Tabel 1. Pengujian Black Box

Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
Masuk ke menu utama	Sistem menampilkan halaman menu utama beserta tombol navigasi.	Halaman menu utama dapat ditampilkan beserta keempat tombol navigasi.	Sesuai
Memilih Bahasa Daerah	Sistem dapat membedakan bahasa yang tersedia mengarahkan pengguna ke halaman berikutnya.	Sistem dapat membedakan opsi dan opsi bahasa daerah yang dipilih oleh pengguna dan melanjutkan ke halaman berikutnya.	Sesuai
Memilih Opsi Kemahiran	Sistem dapat membedakan opsi yang tersedia dan melanjutkan ke halaman profil sesuai dengan pilihan pengguna.	Sistem dapat membedakan opsi yang dipilih oleh pengguna dan membawa ke halaman profil sesuai dengan opsi tersebut.	Sesuai
Memilih Level	Sistem dapat mengarahkan pengguna ke level yang tepat	Sistem dapat mengarahkan ke level yang sesuai dengan pilihan pengguna	Sesuai
Menyelesaikan Level	Sistem dapat mendeteksi apabila level telah diselesaikan dengan instruksi yang diberikan	Sistem dapat mendeteksi apabila level telah diselesaikan sesuai dengan instruksi yang diberikan	Sesuai
Mencari Kosakata di Kamus Bahasa Daerah	Sistem dapat mendeteksi kosakata yang dicari sesuai dengan opsi bahasa daerah yang dipilih dan menampilkan hasil yang sesuai	Sistem dapat mendeteksi kosakata yang dicari sesuai dengan opsi bahasa daerah yang dipilih dan menampilkan hasil yang sesuai	Sesuai
Mencari contoh kebudayaan di kamus budaya	Sistem dapat menampilkan informasi kebudayaan yang dicari oleh pengguna	Sistem dapat menampilkan informasi kebudayaan yang dicari oleh pengguna	Sesuai

Kesimpulan

Hasil terkait studi kepustakaan menunjukkan bahwa kelestarian sejumlah kesenian daerah di Indonesia tergolong dalam kategori yang hampir punah. Tidak hanya kesenian, bahasa daerah yang diketahui saat ini juga cukup mengkhawatirkan. Karena dari 718 bahasa daerah yang tercatat di Indonesia, sejumlah 95 bahasa daerah berada dalam kondisi yang tidak baik-baik saja.

Berdasarkan studi, maka peneliti merancang suatu aplikasi yang peneliti beri nama *Limpah Cakap*. Aplikasi ini telah diuji peneliti secara *black box* dan diperoleh hasil bahwa aplikasi *Limpah Cakap* telah memenuhi kriteria dan kebutuhannya. Sehingga disimpulkan bahwa *Limpah Cakap* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan memudahkan dalam mengajarkan berbagai bahasa daerah kepada masyarakat. Dengan adanya *Limpah Cakap*, aplikasi digital tersebut dapat berperan dalam melestarikan bahasa daerah dengan cara membantu orang-orang mempelajari bahasa daerahnya serta mengeksplorasi bahasa daerah lain.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan artikel ini dengan lancar dan sesuai harapan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing peneliti dari awal hingga selesainya penelitian. Ucapan terima kasih pula peneliti tujukan kepada pengurus UKM KIM yang telah menyelenggarakan lomba dan memberikan panduan penulisan artikel ini. Harap besar peneliti supaya artikel ini dapat bermanfaat dalam upaya melestarikan kebudayaan dan bahasa daerah Indonesia.

Daftar Pustaka

- Afifah, Y. (2024). *Eksistensi Bahasa Daerah di Tangan Generasi Muda, Manfaatkan Digitalisasi untuk Kebangkitan Budaya*. GoodNewsFromIndonesia.id.
<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2024/12/10/eksistensi-bahasa-daerah-di-tangan-generasi-muda-memanfaatkan-digitalisasi-untuk-kebangkitan-budaya>
- Arman, D. (2016). *Kesenian Tradisi yang Hampir Punah (Tari Merawai hingga Boria)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbkepri/kesenian-tradisi-yang-hampir-punah-tari-merawai-hingga-boria/>

- Damayanti, W. R., Marcos, H., Suhartono, D., & Berlilana, B. (2022). *Perancangan Aplikasi Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Anak Usia Dini*. BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer, 3(2), 69-76.
- Koleangan, G., & Rantung, V. P. (2024). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Daerah Tontemboan Menggunakan Metode Extreme Programming Berbasis Android*. Prosiding SISFOTEK, 8(1), 325-331.
- Lase, D. (2019). *Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan, 12(2), 28-43.
- Mardinata, E., Sofya, N. D., Esabella, S., & Pratama, B. F. (2023). *Game Edukasi Bahasa Sumbawa Indonesia Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. Bulletin of Information Technology (BIT), 4(1), 1-8.
- Mokoginta, H. S., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2019). *Aplikasi Game Edukasi 2D Pengenalan Bahasa Daerah Toraja Untuk Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Teknik Informatika, 14(2), 235-242.
- Naibaho, L., Nadeak, B., & Sormin, E. (2023). *Pelestarian Bahasa Daerah Sebagai Jati Diri Bangsa Indonesia*.
- Pressman, R. S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku 1*. Yogyakarta: ANDI.
- Pusat Data dan Teknologi Informasi. (2024). *Statistik Kebahasaan dan Kesastraan 2024 Volume 6*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Putra, A. P., Andriyanto, F., Karisman, K., & Harti, T. D. M. (2020). *Pengujian Aplikasi Point of Sale Menggunakan Black Box Testing*. Jurnal Bina Komputer, 2(1), 74-78.
- Risaldi, M., Yulandari, A., Nur, S. K., & Annas, M. Y. A. (2023). *Aplikasi Permainan Edukasi Bahasa Pamona Berbasis Android*. JIKA (Jurnal Informatika), 7(2), 218-224.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabet.
- Sumardi, E. (2024). *Quo Vadis Bahasa Daerah di Era Digital dan Generasi Z: Nasib Bahasa Daerah dalam Arus Modernisasi*. Tribunnews. <https://makassar.tribunnews.com/2024/10/23/quo-vadis-bahasa-daerah-di-era-digital-dan-generasi-z-nasib-bahasa-daerah-dalam-arus-modernisasi>