

Sosialisasi Aplikasi *E-learning* Bahasa Bugis dengan Fitur Penerjemahan Aksara Lontara di SMPN 2 Pangkajene

Ingrid Nurtanio¹, Christoforus Yohannes¹, Anugrayani Bustamin^{1*}, Novy Nur R.A.
Mokobombang¹, Intan Sari Areni², Zulkifli Tahir¹, Adnan¹, Tyanita Puti Marindah¹, Ady
Wahyudi Paundu¹, Arliyanti Nurdin¹, Kamtina Musyfirah¹, Nur Hikmah¹, Mahdaniar¹,
Departemen Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin¹
Departemen Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin²
anugrayani@unhas.ac.id^{1*}

Abstrak

Pelestarian bahasa daerah, khususnya Bahasa Bugis dengan aksara Lontara, menjadi tantangan penting di era digital. Pada kegiatan sekolah, penguasaan dan pembelajaran bahasa daerah ini dikaitkan dengan satu mata pelajaran yaitu muatan lokal. Namun, permasalahan utama yang sering ditemui yaitu penggunaan bahasa daerah yang makin minim sosialisasi sehingga mengurangi minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa lokal ini khususnya pada SMP Negeri 2 Pangkajene Kelas VII. Pengabdian ini bertujuan sebagai sarana sosialisasi hasil riset di Departemen Teknik Informatika dan Teknik Elektro Universitas Hasanuddin berupa aplikasi *e-learning* yang memfasilitasi pembelajaran Bahasa Bugis aksara Lontara secara interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan dan teknologi dalam bentuk *tools e-learning* berbasis aplikasi *mobile* sebagai perangkat belajar di sekolah maupun di rumah. Proses pengenalan aplikasi ini melibatkan analisis kuantitatif dalam bentuk survey awal (*pre-test*) yang meliputi pengalaman pengguna (dalam hal ini siswa) ketika belajar Bahasa Bugis dan kemudian diakhiri dengan survey akhir (*post-test*) dan pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui pengalaman siswa ketika menggunakan aplikasi bahasa bugis ini. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya pembentukan motivasi belajar bahasa bugis setelah peserta mengenal aplikasi *e-learning* ini dengan peningkatan sebesar 52% dari 32% kurang termotivasi menjadi 84% sangat termotivasi. Selain itu, aplikasi *E-learning* Bahasa Bugis ini juga mencapai level *acceptable* berdasarkan score SUS dengan nilai sebesar 74.

Kata Kunci: *E-learning; Pelestarian Bahasa Bugis; Aksara Lontara; Motivasi Belajar; System Usability Scale (SUS)*

Abstract

Preservation of indigenous languages, especially Bugis with Lontara script, is an important challenge in the digital era. In school activities, mastery and learning of local languages are associated with one subject, namely Muatan Lokal. However, the main problem that is often encountered is the use of indigenous languages that are increasingly minimally socialized, thus reducing students' interest and motivation in learning this local language, especially in SMP Negeri 2 Pangkajene Class VII. This community service aims to be a forum for socializing research results in the Department of Informatics and Electrical Engineering, Hasanuddin University in the form of an e-learning application that facilitates interactive learning of Bugis with Lontara script. In addition, this activity is expected to contribute to the advancement of knowledge and technology by providing e-learning tools, in the form of mobile applications, to support learning both at school and at home. The process of introducing this application involves quantitative analysis in the form of an initial survey (pre-test) which includes the user experience (in this case students) when learning Bugis and then ends with a final survey (post-test) and System Usability Scale (SUS) testing to determine the student's experience when using this Bugis language application. The results obtained indicate the formation of Bugis language learning motivation after participants are familiar with this e-learning application with an increase of 52% from 32% less motivated to 84% very motivated. In addition, this Bugis Language E-learning application also reached an acceptable level based on SUS with a value of 74.

Keywords: E-learning; Bugis Lontara Preservation; Lontara Script; Learning Motivation; System Usability Scale (SUS)

1. Pendahuluan

Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan (dahulu bernama Pangkajene Kepulauan, biasa disingkat Pangkep) adalah salah satu kabupaten di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia, dengan ibu kotanya adalah Pangkajene. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 1.112,29 km², tetapi setelah diadakan analisis bersama Bakosurtanal, luas wilayah tersebut direvisi menjadi 12.362,73 km² dengan luas wilayah daratan 898,29 km² dan wilayah laut 11.464,44 km² (Diskominfo Pangkep, 2024). Berdasarkan visi dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pangkep yaitu mewujudkan Masyarakat Madani yang Sejahtera, Unggul, berdaya saing dan Religius berbasis sumber daya lokal berkelanjutan saat menggambarkan kondisi proyeksi warga Kabupaten Pangkep. Analisis situasi di sekitar SMPN 2 Pangkajene, Sulawesi Selatan, mempertimbangkan berbagai aspek seperti lingkungan fisik, sosial, ekonomi, dan pendidikan.

Siswa SMPN 2 Pangkajene merupakan subjek pelaku dari proses kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui pengenalan dan pemanfaatan teknologi dalam bentuk *e-learning* berbasis mobile untuk pembelajaran Bahasa Daerah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa daerah di SMPN 2 Pangkajene, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Bugis. Masalah utamanya adalah kebanyakan siswa tidak menguasai menulis dan membaca Aksara Lontara. Pendidikan selama 6 tahun di sekolah dasar tidak cukup untuk memberikan pemahaman yang memadai mengenai Aksara Lontara kepada siswa. Terlebih lagi, di kelas VII, siswa tidak diperbolehkan membawa pulang buku paket yang digunakan untuk pembelajaran. Langkah ini diambil untuk menghindari potensi masalah seperti kerusakan dan hilangnya buku, sehingga siswa hanya mengharapkan catatan pribadi mereka. Pembuatan media pembelajaran *e-learning* yang mendukung proses belajar mengajar mata pelajaran Muatan Lokal Bahasa Bugis menjadi sebuah inovasi yang dapat memberikan kontribusi positif.

Muatan lokal Bahasa Daerah adalah mata pelajaran tambahan yang bertujuan untuk mengembangkan ciri khas dan potensi daerah tersebut. Penyelenggaraan mata pelajaran ini bertujuan sebagai upaya untuk mempertahankan nilai budaya masyarakat setempat melalui pengembangan komunikasi dan apresiasi terhadap sastra daerah (Sarmila et al., 2022). Di era teknologi saat ini, berbagai perangkat dan aplikasi sudah menjadi barang wajib yang dapat digunakan dalam mengelola proses pembelajaran. Namun, kondisi ini masih belum merata di seluruh kawasan Indonesia khususnya di Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan. Minimnya perangkat *e-learning* yang mendukung pembelajaran bahasa Bugis menjadi salah satu kendala utama dalam mata pelajaran muatan lokal kelas VII di SMPN 2 Pangkajene. Sumber belajar digital yang terbatas membuat proses pembelajaran kurang interaktif dan sulit diakses oleh siswa, terutama di era teknologi seperti sekarang. Selain itu, keterbatasan tenaga pengajar yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran bahasa Bugis memperburuk situasi, mengakibatkan kesulitan dalam mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap aksara Lontara dan kosakata bahasa Bugis. Kendala lain termasuk kurangnya bahan ajar yang menarik secara visual dan interaktif, serta rendahnya minat siswa untuk mempelajari bahasa daerah karena kurangnya inovasi dalam metode pengajaran.

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, kami akan melakukan sosialisasi hasil riset terkait *e-learning* pembelajaran Bahasa Daerah

Bugis pada siswa SMPN 2 Pangkajene sebagai mitra kami pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

2. Latar Belakang

Dalam dunia Pendidikan, baik itu guru, siswa maupun orang tua punya peran yang besar dalam memberikan gambaran Pendidikan yang lebih baik kedepannya terutama dalam hal menyiapkan sarana dalam proses belajar mengajar yang berbasis teknologi. Undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 pada pasal 8 menyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki guru adalah: a.) Kompetensi pedagogis, b.) Kompetensi kepribadian, c.) Kompetensi sosial dan d.) Kompetensi profesional. Berdasarkan empat kompetensi tersebut, maka kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru adalah: (1) mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pembelajaran yang diampu, (2) menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mendidik, (3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif dan (4) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri (Zuriah dkk., 2016). Mengacu pada salah satu tuntutan dalam undang-undang no 14 tahun 2005 tersebut, maka guru dituntut untuk mampu mengembangkan bahan ajar yang kreatif serta inovatif serta menerapkannya ke dalam pembelajaran di sekolah, seperti penggunaan media game pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Areni dkk., 2019). Dunia pendidikan tidak dapat menolak kemajuan teknologi (Wulandari et al., 2023). Justru kita wajib memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut sebagai alat untuk melakukan kegiatan yang positif. *e-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012). Salah satu media pembelajaran *e-learning* berbasis gamifikasi juga telah diperkenalkan sebagai bentuk pendekatan kepada siswa untuk gemar belajar matematika pada level sekolah dasar (Indrabayu dkk., 2023). *e-learning*, sebagai sebuah inovasi dalam dunia Pendidikan, diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas Pendidikan dalam menjawab tantangan globalisasi dalam Pendidikan digital (Maulana et al., 2023)

Penggunaan media pembelajaran juga diharapkan dapat membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran dengan baik mengingat media tersebut dapat dijadikan sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar mengajar (Rusdewanti & Gafur, 2014). Perangkat *mobile* dengan sistem operasi *Android* merupakan salah satu platform yang cukup banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Sehingga, media pembelajaran berbasis *mobile* (*Android*) diharapkan dapat mempermudah para siswa dalam memanfaatkannya (Suharto, 2020). Aplikasi ini akan disesuaikan dengan materi yang dipelajari oleh siswa kelas VII. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu siswa untuk tetap fokus pada materi yang sedang dipelajari tanpa terdistraksi oleh konten lainnya. Selain itu, aplikasi ini akan dilengkapi dengan fitur penerjemah aksara lontara yang dapat membantu siswa dalam memahami bahasa bugis. Fitur ini memungkinkan siswa untuk belajar membaca aksara lontara dengan lebih mudah, karena fitur penerjemah ini akan menghasilkan output berupa teks dalam bentuk aksara latin dan arti dari aksara lontara yang dimasukkan. Selain itu, pengabdian masyarakat ini juga sebagai ajang sosialisasi hasil-hasil penelitian pada Departemen Teknik Informatika dan bentuk kontribusi akademisi kepada Masyarakat luas.

3. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahapan meliputi identifikasi kebutuhan mitra yaitu guru dan kepala sekolah SMPN 2 Pangkajene, penyesuaian aplikasi *e-*

learning, tahap persiapan kegiatan pengabdian dan kemudian dilakukan sosialisasi pengenalan aplikasi yang dianalisis dengan pendekatan survey *pre-test* dan *post-test*.

3.1 Implementasi Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Agustus minggu kedua di tahun 2024 dengan melibatkan partisipasi Siswa SMPN 2 Pangkajene. Proses kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui pengenalan dan pemanfaatan teknologi dalam bentuk *e-learning* berbasis mobile untuk pembelajaran Bahasa Daerah. Metode pengabdian masyarakat untuk sosialisasi *E-learning* Bahasa Bugis di SMPN 2 Pangkajene mencakup beberapa langkah strategis yang dirancang untuk mengoptimalkan partisipasi siswa dan masyarakat.

Langkah pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran bahasa daerah di SMP, termasuk tingkat kesadaran akan pentingnya melestarikan bahasa daerah dan kendala-kendala dalam mempelajarinya. Kemudian, dilakukan pengembangan konten *e-learning* yang menarik dan relevan, seperti modul pembelajaran interaktif, video pembelajaran, dan latihan interaktif, yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa di tingkat SMP. Selanjutnya, dilakukan pelatihan kepada siswa mengenai penggunaan platform *e-learning*, termasuk navigasi konten, penggunaan fitur-fitur interaktif, dan strategi pembelajaran yang efektif.

Selama proses pelaksanaan kegiatan, dilakukan evaluasi terus-menerus terhadap efektivitas dan dampak sosialisasi *e-learning* bahasa daerah, dengan melibatkan umpan balik dari peserta dan stakeholder terkait. Dengan demikian, melalui pendekatan partisipatif dan berkelanjutan, diharapkan kegiatan sosialisasi *e-learning* bahasa daerah di SMP dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mempelajari dan melestarikan bahasa daerah.

3.2 Materi Kegiatan Pelatihan

Materi pelatihan pada kegiatan pengabdian ini adalah implementasi *e-learning* berbasis *mobile* untuk pembelajaran Bahasa Daerah. Setelah melakukan registrasi pada aplikasi, maka siswa sudah dapat mengakses fitur-fitur yang ada dalam aplikasi tersebut.

3.3 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan sosialisasi ini telah dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2024 di SMPN 2 Pangkajene yang dihadiri oleh siswa dan guru SMPN 2 Pangkajene. Kegiatan dibagi ke dalam beberapa langkah, yaitu

- Melakukan pelatihan cara penggunaan aplikasi *e-learning* bahasa daerah yang telah dibuat dengan membagi buku petunjuk penggunaan aplikasi *e-learning* bahasa daerah tersebut.
- *Hands-On* dimana peserta secara langsung aktif dalam praktik penggunaan aplikasi *e-learning* bahasa daerah dengan perangkatnya masing-masing.
- Penutupan dari tim pengabdian dan *overview* dari pelaksanaan seluruh kegiatan.

3.4 Metode Pengukuran Capaian Kegiatan

Untuk mengukur capaian atau luaran dalam pelaksanaan sosialisasi aplikasi *e-learning* di SMPN 2 Pangkajene maka dilakukan dalam dua tahap yaitu melalui *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, metode *System Usability Scale* (SUS) juga digunakan sebagai bagian dari evaluasi kegiatan ini yang berfokus pada pengukuran *usability*. Parameter yang akan dianalisis yaitu kemudahan

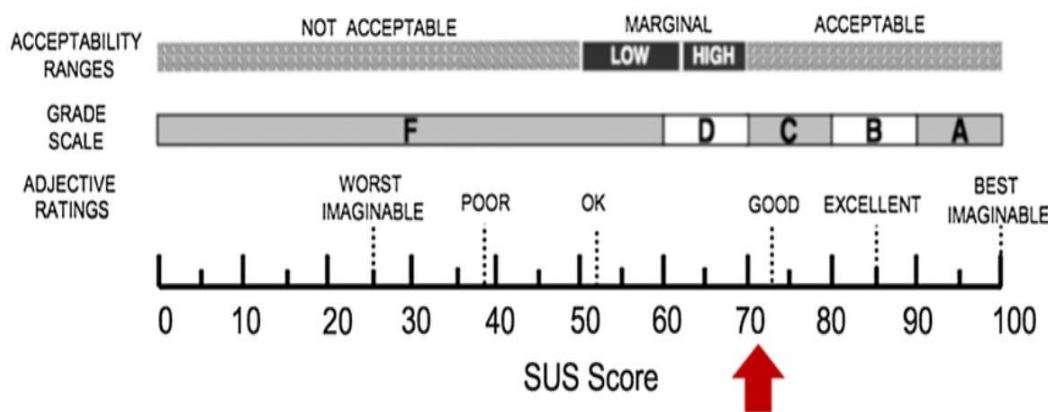
penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap antarmuka, perangkat lunak, atau sistem lainnya.

3.4.1 Pre-Test

Sesi ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman dasar dari peserta mengenai metode pembelajaran konvensional untuk bahasa daerah dan seberapa menarik metode pembelajaran tersebut. Kuesioner ini dibagikan sebelum pelaksanaan kegiatan berlangsung.

3.4.2 Post-Test

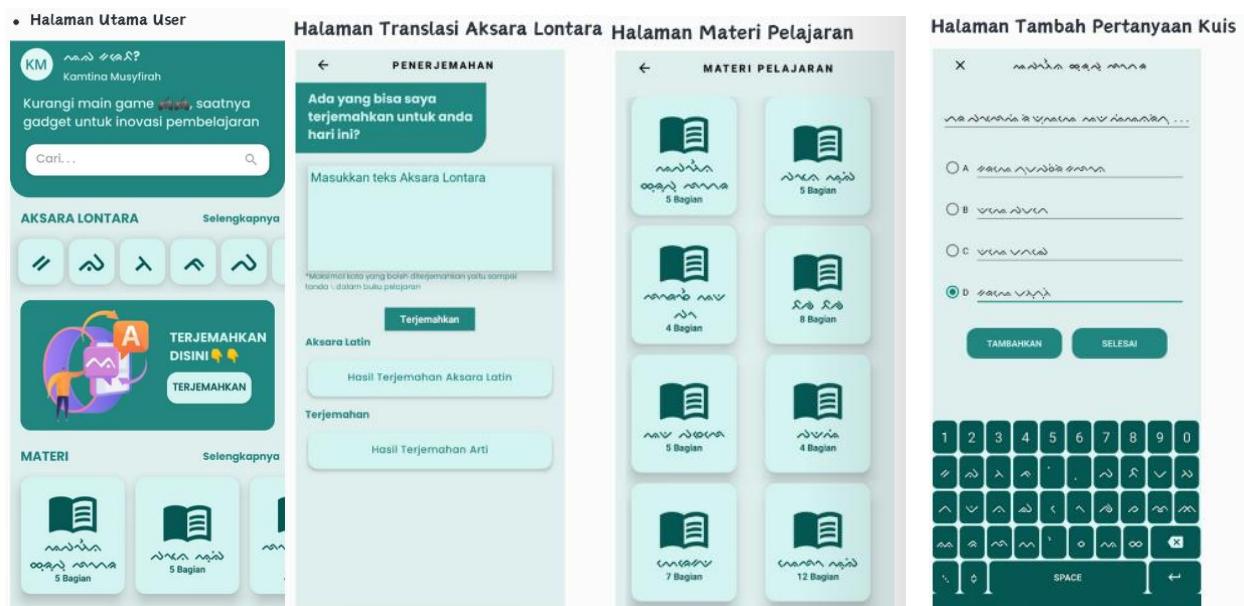
Digunakan untuk mengetahui perubahan mendasar dari pengetahuan dan kesadaran dari peserta terkait metode pembelajaran berbasis aplikasi untuk bahasa daerah dan seberapa menarik metode pembelajaran tersebut. Kuesioner ini dibagikan bersamaan dengan kuesioner yang berisi beberapa pernyataan mengenai fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *e-learning* bahasa daerah yang akan dihitung menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Kedua kuesioner ini dibagikan setelah pelaksanaan kegiatan berlangsung. Metode ini berfungsi sebagai alat evaluasi untuk menilai tingkat usability. Level penilaian SUS dapat dilihat pada Gambar 1 (Lestari dkk, 2021). Selain itu, tahap ketiga ini juga mencakup proses pendampingan untuk sosialisasi aplikasi serta menerima umpan balik dari para siswa.



Gambar 1. Contoh Penetapan Hasil Penilaian SUS

4. Hasil dan Diskusi

Sosialisasi aplikasi *e-learning* bahasa daerah yang sekaligus menjadi wujud kegiatan pengabdian masyarakat di SMPN 2 Pangkajene telah dilaksanakan pada tanggal 13 Agustus 2024. Kegiatan ini melibatkan guru dan siswa yang berjumlah sembilan belas orang siswa didampingi oleh 2 guru. Aplikasi *e-learning* bahasa daerah merupakan salah satu karya penelitian yang dikembangkan di bawah naungan Departemen Teknik Informatika Universitas Hasanuddin. Aplikasi *e-learning* ini merupakan media pembelajaran digital untuk Mata Pelajaran Bahasa Daerah kelas VII. Beberapa tangkapan layar aplikasi dapat dilihat pada Gambar 2 seperti halaman untuk translasi dari bahasa Indonesia ke Bahasa Bugis Lontara, Halaman Materi Pembelajaran dan Halaman Kuis. Sedangkan dokumentasi kegiatan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 3.

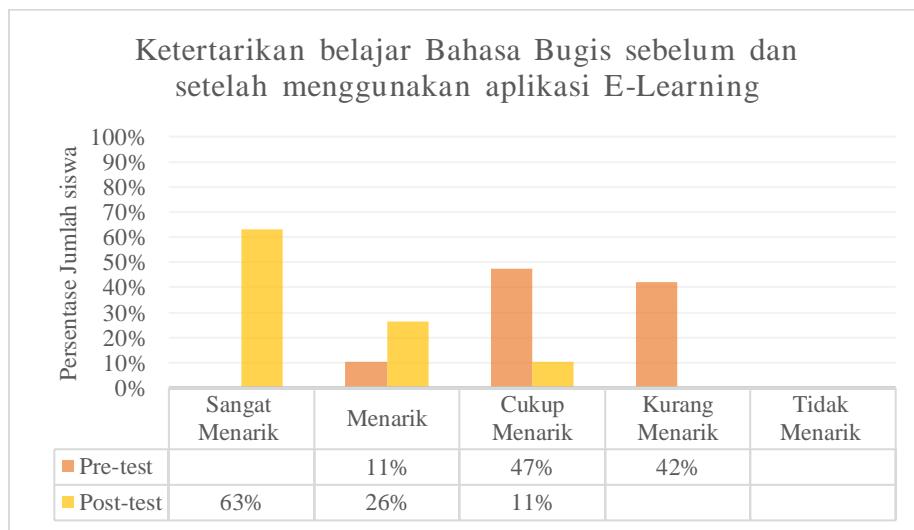


Gambar 2. Beberapa Tampilan Tangkapan Layar Aplikasi *E-learning* Bahasa Bugis



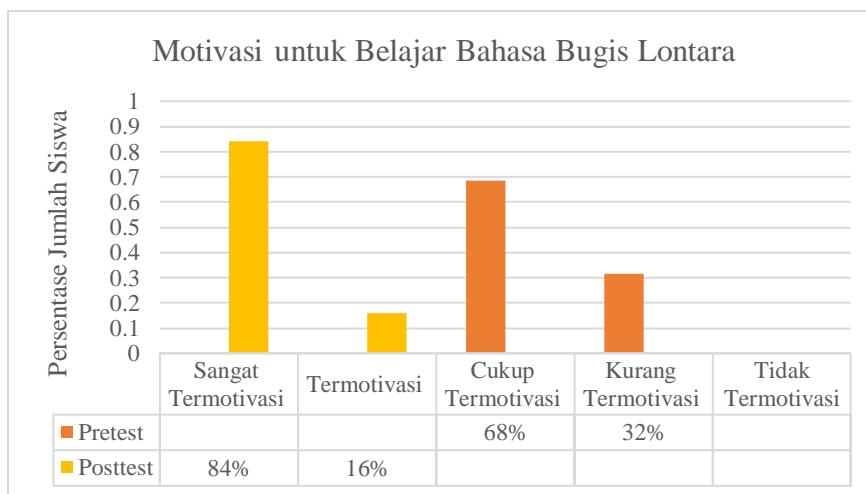
Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SMPN 2 Pangkajene

Evaluasi pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan pemberian kuesioner *pre-test* dan *post-test* serta kuesioner terkait aplikasi *e-learning* dengan masing-masing berjumlah 19. Data kuesioner akan dipaparkan melalui grafik pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Penilaian Responden Terkait Ketertarikannya dalam Mempelajari Bahasa Bugis.

Gambar 4 memperlihatkan respon siswa terkait ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa Bugis dengan metode pembelajaran konvensional (buku, belajar di kelas dan belajar mandiri) dan pembelajaran berbasis aplikasi *e-learning*. Hasil kuesioner menunjukkan rata-rata siswa tertarik dengan penggunaan aplikasi *e-learning* yang diperkenalkan. Hal ini juga terlihat dengan antusias siswa yang meningkat dari hasil kuesionernya yaitu dari persentase kurang menarik 42% menjadi total 89% mulai dari parameter menarik sampai sangat menarik dalam pengenalan aplikasi ini.



Gambar 5. Hasil Penilaian Responden Terkait Seberapa Termotivasi untuk Belajar Bahasa Daerah

Gambar 5 memperlihatkan respon siswa terkait seberapa termotivasi mereka untuk belajar bahasa daerah menggunakan metode konvensional dan menggunakan aplikasi. Hasil kuesioner

menunjukkan sebagian besar siswa masih kurang termotivasi untuk belajar bahasa daerah menggunakan metode konvensional. Setelah mengikuti sosialisasi dan menggunakan aplikasi *e-learning* secara langsung, sebagian besar siswa sangat termotivasi dalam belajar bahasa daerah menggunakan aplikasi *e-learning*. Hal ini dapat diketahui dari kuesioner *post-test* yang telah diisi oleh siswa. Sementara untuk mengukur skala sistem kebermanfaatan dari aplikasi *e-learning* ini dapat dilihat pada Tabel 1. Sementara Tabel 2 menunjukkan hasil perhitungan SUS Score berdasarkan pernyataan dengan nomor urut genap (pernyataan negatif) dan pernyataan dengan nomor urut ganjil (pernyataan positif).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengisian Kuesioner Pernyataan dari Peserta untuk Evaluasi *System Usability Scale*

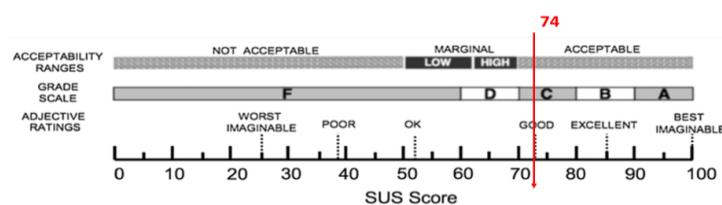
No	Pernyataan	<i>Likert Scale</i>				
		Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Netral (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)
1	Materi pelajaran pada aplikasi ini mudah untuk diakses	7	10	2		
2	Saya sering mengalami masalah teknis atau kegagalan dalam proses penerjemahan selama menggunakan aplikasi ini		1	6	6	6
3	Memulai dan menyelesaikan kuis dalam aplikasi ini dapat dilakukan dengan mudah	9	9	1	0	0
4	Saya merasa kurang familiar dan tidak terbiasa dengan penggunaan tata letak keyboard aksara lontara dalam aplikasi ini.	0	1	7	6	5
5	Hasil terjemahan yang diberikan oleh aplikasi ini akurat	5	12	2	0	0
6	Aplikasi ini masih perlu dipelajari untuk penggunaannya dalam belajar bahasa daerah menggunakan aksara lontara	0	2	4	7	6
7	Petunjuk yang diberikan dalam aplikasi untuk melakukan penerjemahan mudah dimengerti	2	15	2	0	0
8	Saya merasa kurang efisien dalam menggunakan keyboard aksara lontara saat mengetikkan kata aksara lontara	0	2	7	4	6
9	Terjemahan aksara lontara ke dalam bahasa indonesia membantu saya memahami materi pembelajaran dengan baik	2	10	7	0	0

No	Pernyataan	<i>Likert Scale</i>				
		Sangat Setuju (5)	Setuju (4)	Netral (3)	Tidak Setuju (2)	Sangat Tidak Setuju (1)
10	Kuis yang disajikan di dalam aplikasi masih membingungkan	0	1	5	9	4

Tabel 2. Hasil Perhitungan Skor SUS

No	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P10	Total Pernyataan Genap	Total Pernyataan Ganjil	SUS Score - (Genap+Ganjil) * 2.5
1	5	1	5	2	4	2	4	3	4	2	15	17	80
2	4	2	4	1	4	2	4	1	3	1	18	14	80
3	3	1	3	3	5	3	4	1	5	3	14	15	73
4	5	4	5	2	4	3	5	3	4	2	11	18	73
5	4	1	4	1	4	2	4	3	3	4	14	14	70
6	5	2	4	3	5	2	4	1	4	2	15	17	80
7	4	3	4	2	4	1	4	3	3	3	13	14	68
8	5	1	5	3	5	3	4	3	4	2	13	18	78
9	3	3	4	3	4	1	4	1	3	3	14	13	68
10	5	3	5	2	4	2	4	2	4	2	14	17	78
11	4	2	5	3	4	3	3	4	3	1	12	14	65
12	4	3	4	2	4	2	4	2	4	1	15	15	75
13	4	1	5	3	4	1	4	3	4	2	15	16	78
14	4	3	4	1	3	4	4	1	3	3	13	13	65
15	5	2	5	3	5	1	4	3	4	2	14	18	80
16	4	2	5	2	4	1	4	1	3	2	17	15	80
17	4	3	4	1	3	4	4	2	4	3	12	14	65
18	4	1	4	4	4	1	3	4	4	2	13	14	68
19	5	2	5	1	5	2	5	2	5	1	17	20	93
TOTAL												1413	
AVERAGE SUS SCORE												74	

Berdasarkan data hasil evaluasi, kegiatan uji *usability* aplikasi *E-learning* Bahasa Daerah Bugis Lontara ini mendapat level *acceptable* dari sisi SUS sebesar 74 dan jika dirumuskan pada diagram penetapan hasil nilai SUS ilustrasinya terlihat di Gambar 6 berikut.

Gambar 6. Hasil Penetapan Level Acceptability Penggunaan Aplikasi *E-learning* Bahasa Bugis

Secara umum, program pengabdian masyarakat ini telah terlaksana dengan sangat baik yang juga didukung dengan peran penuh mitra. Proses evaluasi yang dilakukan dengan pengukuran *score* SUS menunjukkan masih ada potensi pengembangan baik itu dari sistem *e-Learning* maupun dari tata pelaksanaan kegiatan. Hal yang perlu diketahui yaitu Bahasa Bugis yang ada di Sulawesi Selatan sangatlah beragam yang dipengaruhi oleh suku dan geografis daerah. Sementara, aplikasi yang disosialisasikan ini cenderung mengadaptasi Bahasa Bugis pada satu daerah saja yaitu Bugis Sinjai. Oleh karena itu, selain pengembangan dari sisi *e-learning*, potensi pengembangan juga dapat dilakukan dengan bentuk sosialisasi dan identifikasi kebutuhan *user* dan mitra lainnya sebagai bentuk optimalisasi tahap berikutnya.

5. Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di SMPN 2 Pangkajene, Kabupaten Pangkep, secara keseluruhan, aplikasi ini berhasil memotivasi siswa untuk melestarikan budaya Bahasa Bugis Lontara melalui pembelajaran berbasis teknologi dengan uraian simpulan sebagai berikut.

- Program pengabdian masyarakat ini berhasil memperkenalkan aplikasi *e-learning* untuk pembelajaran Bahasa Bugis Lontara, yang mendapat respons antusias dari siswa dan pihak sekolah.
- Berdasarkan survei dan uji usability yang dilakukan, terjadi peningkatan motivasi belajar Bahasa Bugis yang signifikan, sebesar 52%, dari tingkat kurang termotivasi menjadi sangat termotivasi.
- *Metrik System Usability Scale (SUS)* menunjukkan bahwa aplikasi ini berada pada level acceptable dalam hal kinerja dan kenyamanan penggunaan oleh siswa.
- Tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan adalah beragamnya latar belakang etnis siswa, yang tidak semuanya keturunan Bugis, sehingga pembelajaran tetap membutuhkan pendampingan, baik dari guru maupun aplikasi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin melalui hibah LBE yang telah memberikan dukungan atas terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat tahun anggaran 2024. Selain itu, kami juga mengapresiasi dan berterima kasih kepada pihak SMPN 2 Pangkajene selaku mitra pada kegiatan ini yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Areni, I.S., Indrabayu, Muslimin, Z., Palantei, E., Prayogi, A., & Bustamin, A. (2019). Pengenalan Pembelajaran Interaktif Berbasis Game di SDN 14 Bontobonto Kabupaten Pangkep. *Jurnal Panrita Abdi*, 3(2), 177-183.
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., (2016). An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132-135.
- Diskominfo. (2024). Selayang Pandang Kabupaten Pangkep. Diakses pada tanggal 1 Mei 2024 pada url <https://pangkepkab.go.id/selayang-pandang>.

- Indrabayu., Warni, E., Nurtanio, I., Yohannes, C., Alimuddin, A., Bustamin, A., Areni, I., Muslimin, Z., Yusuf, M., Mokobombang, N., Nurdin, W., & Anisah, S. (2023). Penerapan Game untuk Belajar Matematika Menyenangkan di Panti Asuhan Al-Khaerat Makassar. JURNAL TEPAT : Teknologi Terapan Untuk Pengabdian Masyarakat, 6(2), 328-335. https://doi.org/10.25042/jurnal_tepat.v6i2.414.
- Lestari. B., Rifiani. I., dan Gati. A.B. (2021). The Use of the Usability Scale System as an Evaluation of the Kampung Heritage Kajoetangan Guide Ebook Application. European Journal of Business and Management Research, 6(6), 156-161. DOI: <http://dx.doi.org/10.24018/ejbmr.2021.6.6.1113>
- Maulana, R., Yuliatin, Basariah, & Al qadri, B. (2023). Implementasi Pembelajaran Pkkn Berbasis *E-learning* di Man 2 Model Mataram. Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), 9(3), 2656-5862. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5230/>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A.A., Cahyani, K., Nurazizah. T. S., and Ulfiah. Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928-3936.
- Sarmila, Satriadi, & Nurabdiansyah. (2022). Efforts to Preserve the Lontara Bugis Script Through the Design of Educational Media for First Grade Elementary School Students. PARATIWI: Jurnal Seni Rupa Dan Desain, 1, 63–71.
- Suharto, A. F. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Lontara Bugis Berbasis Augmented Reality Menggunakan Unity 3D.
- Zuriah, Nurul., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). IbM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. Jurnal DEDIKASI. ISSN 1693-3214. pp. 39 – 49.