

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa adalah elemen terpenting dalam komunikasi. Bahasa dapat dikatakan sebagai salah satu media untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya. Anak memperoleh bahasa pertama dimulai sejak masa kanak-kanak. Bahasa pertama yang diperoleh anak merupakan bahasa ibu atau bahasa daerah. Salah satu bahasa daerah ialah bahasa Jawa. Bahasa Jawa secara tidak langsung mengajarkan penggunanya untuk menjunjung tinggi nilai-nilai kesopanan, keramahan, merendahkan diri sendiri dan meninggikan orang lain. Data SIL (*Summer Institute of Linguistic*) menunjukkan adanya 735 bahasa daerah di Indonesia, dari 735 bahasa daerah tersebut 83 dinyatakan sehat karena penuturnya 100.000 atau lebih. Sisanya 637 dalam kondisi mengkhawatirkan, 12 tidak diketahui, dan 3 dinyatakan punah diantara yang mengkhawatirkan ada 32 bahasa daerah dalam kondisi nyaris punah karena tinggal memiliki 1 sampai 50 orang penutur. Bahasa Jawa adalah bahasa dengan jumlah penutur yang besar, secara internasional bahasa Jawa menempati urutan ke -11, dengan jumlah penutur 75.500.000. Secara kuantitatif jumlah tersebut sangat besar, tetapi secara kualitatif kondisi bahasa Jawa semakin merosot dan mulai ditinggalkan penuturnya[1].

Dengan demikian bahasa Jawa amatlah penting dikenalkan kepada generasi muda, khususnya kepada anak-anak. Penyampaian materi bahasa Jawa yang kurang menarik dapat membuat siswa enggan dalam mengikutinya. Oleh karena itu

diperlukan media yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang nanti pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilannya berbicara[2].

SD Al – Irsyad kota Tegal adalah sekolah dasar yang terletak di jalan Gajahmada No. 108 Pekauman kota Tegal, memiliki beberapa fasilitas ruang seni, ruang komputer, masjid, koperasi, dan lain lain. SD Al – Irsyad Kota Tegal memiliki permasalahan pada anak-anak yang jenuh dengan belajar bahasa Jawa khususnya bahasa jawa krama dikarenakan metode belajar yang monoton dengan hanya menggunakan papan tulis dan buku cetak yang membuat menjadi mudah bosan dan kurang menarik sehingga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Minat anak-anak dalam pembelajaran merupakan faktor yang menyebabkan kesulitan belajar anak dalam mengikuti pembelajaran karena peserta didik yang minat akan lebih mudah memahami dibandingkan dengan yang tidak minat sehingga sulit untuk memahami. Minat yang dimiliki anak-anak dalam pembelajaran bahasa jawa ini kurang. Anak-anak menganggap bahasa jawa ini sulit dipahami sehingga anak-anak merasa kurang antusias ketika belajar bahasa jawa. Dalam penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa 63% siswa dari kelas 4 sampai 6 SD tidak mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa jawa level dasar (jawa ngoko) dan hanya 20% memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa jawa krama[1]. Adapun kesulitan yang dialami oleh anak-anak yaitu sulit mengerjakan tugas, ketidaknyamanan dalam belajar, sikap, motivasi, penyesuaian sosial dengan teman sekelompoknya, dan lain lain. Memberikan motivasi kepada anak-anak itu wajib untuk mendorong semangat belajarnya. motivasi peserta didik

dalam pembelajaran merupakan dorongan pada diri peserta didik untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, sehingga saat pembelajaran peserta didik harus termotivasi untuk mengikuti pembelajaran bahasa Jawa[3].

Karena permasalahan pembelajaran bahasa jawa yang membosankan inilah perlu adanya sarana alternatif lain yaitu sumber belajar yang baru yang interaktif dan dapat menampilkan *visual* yang lebih menarik para pelajar khususnya anak anak dan remaja. Dengan adanya kemajuan perkembangan teknologi, *game* dapat digunakan dalam dunia pendidikan. *Game* mulai dijadikan media pembelajaran oleh guru saat kegiatan belajar mengajar dikelas, tentunya *game* yang dimaksud adalah *game* edukasi, *game* edukasi adalah *game* yang didalamnya terdapat unsur unsur edukasi dan pembelajarannya. Dalam *game* edukasi siswa dapat belajar berbagai hal sekaligus mendapat hiburan tersendiri saat memainkannya[4]. Dalam hal ini *game* dapat digunakan sebagai sarana alternatif pembelajaran bahasa jawa karena *game* merupakan suatu media hiburan yang terkesan ringan dan dapat digunakan saat waktu luang.

Berdasarkan beberapa masalah yang ada, pembelajaran bahasa Jawa yang membosankan dan kurang menarik, Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi untuk membuat anak-anak dapat mempelajari Bahasa Jawa krama dengan mudah dan menyenangkan menggunakan gambar atau animasi bergerak dan berwarna supaya menumbuhkan minat siswa untuk belajar bahasa jawa, salah satunya yaitu dengan media *game* yang menarik dengan model pembelajaran menggunakan Bahasa jawa. Penulis ingin menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat *game* pengenalan bahasa jawa krama berbasis *desktop*.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan, yaitu :

1. Membangun *Game* Pengenalan Bahasa Jawa Krama Berbasis *Desktop*.
2. Menguji *game* kepada siswa SD AL-Irsyad Kota Tegal.
3. Menguji *game* dengan menggunakan metode *black box testing*.

1.2.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan, yaitu :

1. Manfaat bagi siswa :
 - a. Penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran menyenangkan.
 - b. Anak-anak dapat mengetahui beberapa kosa kata bahasa jawa krama alus.
 - c. dapat menambah *skill* motorik halus pada anak.
2. Manfaat bagi guru :
 - a. Mendapatkan media pembelajaran yang baru.
3. Manfaat bagi sekolah :
 - a. Mendapatkan referensi terhadap media pembelajaran yang baru
4. Manfaat bagi peneliti :
 - a. Bagi peneliti penelitian ini dapat meningkatkan ilmu wawasan

tentang pembuatan *game*.

1.3 Tinjauan Pustaka

Di sekolah SD Al-irsyad kota tegal, proses belajar mengajar biasanya dilakukan menggunakan metode konvensional guru mengajar menggunakan papan tulis dan buku cetak. Metode pengajaran ini menyebabkan siswa jenuh dan kurangnya motivasi. Tujuan dari penelitian ini untuk membangun *game* pengenalan bahasa jawa berbasis *desktop*. Metode pengembangan *game* yang digunakan adalah GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang merupakan sebuah rangkaian tahapan dari perancangan hingga ke pengembangan suatu *game* yang terdiri dari beberapa tahapan. GDLC memiliki 6 tahapan, yaitu:

1. Inisialisasi, pada tahap ini akan dilakukan pembuatan konsep *game* yang akan dibangun, inisiasi akan menghasilkan konsep *game* dan deskripsi sederhana.
2. Pra-produksi adalah awal dari *production cycle* yang berurusan dengan *design game*. Tahap ini terdiri dari *game design* yakni penyempurnaan konsep *game* dan dokumentasinya serta pembuatan *prototype* dari *game*.
3. Produksi, tahap ini memiliki fokus pada penerjemahan rancangan *game design*, konsep *art*, dan aspek-aspek lainnya yang menjadi unsur penyusun *game*.
4. Pengujian ini dilakukan oleh *internal developer* tim untuk melakukan *usability test* dan *functionality test*.
5. rilis versi beta yaitu untuk menguji keberterimaan *game* dan untuk mendeteksi *error* serta keluhan yang dilemparkan oleh *third party tester*.
6. rilis versi lengkap, *game* yang telah selesai dibuat dan lulus *beta testing* menandakan *game* siap untuk dirilis ke publik.

Penelitian ini merupakan bagian dari membangun *game* pengenalan bahasa jawa krama berbasis *desktop*. Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga dapat digunakan dalam mengkaji penelitian. Berikut penelitian yang relevan dengan *Game* Pengenalan Bahasa Jawa krama Berbasis *Desktop* dalam bentuk tabel.

Tabel 1.1 Tabel tinjauan pustaka

No.	Tahun	Judul	Metode	Hasil	Kelebihan	Kekurangan
1.	2022	Rancang bangun media pembelajaran bahasa jawa sekolah dasar berbasis android	Waterfall	Aplikasi Android	Memiliki fitur menu utama, meteri, dan soal latihan	Tidak ada animasi vidio, hanya bisa untuk satu sekolah
2.	2021	Android game: Education Javanese vocabulary	ADDIE	Android game	Dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa jawa anak usia 5 sampai 6 tahun	hanya bisa digunakan di android kitkat 4.4
3.	2020	Development of Go-Bung (Golek Tembung) Application as An Innovation of Android-Based Javanese Vocabulary for Children	Metode campuran	Aplikasi Android	Membantu guru menyampaikan materi bahasa jawa pada masa pandemic covid 19	Tidak ada animasi vidio

4.	2019	Efektivitas Media Game Mengetik Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs5 Terhadap	Metode tes dan angket	Game mengetik interaktif berbasis adobe flash CS5	Dapat meningkatkan motivasi belajar	Tampilan kurang menarik
5	2018	The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android	MDLC	Aplikasi game edukasi berbasis android	Membantu pengguna untuk mengetahui dan menambah pengetahuan terkait penyakit dan obat herbal	Hanya terdapat beberapa penyakit

Dalam penelitian terdahulu yang berjudul rancang bangun media pembelajaran bahasa jawa sekolah dasar berbasis android bahwa metode yang digunakan adalah *waterfall* dan perancangan HIPO(*Hierarchy Input Process Output*). Tujuan penelitian agar mengetahui cara merancang membuat serta mengevaluasi aplikasi media pembelajaran interaktif Bahasa jawa berbasis *android*. Hasil penelitian adalah bahwa media pembelajaran interaktif pengenalan Bahasa jawa berbasis *android* dibuat dengan aplikasi *adobe animated CC*, dan *CorelDraw*[5].

Dalam penelitian sejenis yang berjudul *android game : education javanese vocabulary* yang bertujuan untuk mengembangkan *game android* untuk digunakan dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Jawa untuk anak usia 5 sampai 6 tahun. Metode yang digunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE*. Hasil dari penelitian adalah game bernama “sinau basa Jawa” dinyatakan sangat layak dan cocok diterapkan untuk Pendidikan Bahasa Jawa[6].

Penelitian sebelumnya yang berjudul *development of Go-Bung (Golek Tembung) application as an innovation of android-based javanese vocabulary for children* yang bertujuan untuk menjelaskan urgensi Bahasa Jawa pengenalan kosa kata pada anak-anak. Ada 4 tahapan pada pengembangan aplikasi yaitu meliputi perancangan skenario, pemodelan, produksi, dan pengujian. Hasil yang diperoleh adalah pentingnya mengenalkan kosakata Bahasa Jawa pada anak untuk membangkitkan kembali rasa cinta budaya dan melestarikan budaya. Ada 4 tahapan pada pengembangan aplikasi yaitu meliputi perancangan skenario, pemodelan, produksi, dan pengujian[7].

Riset sejenis pernah dilakukan yang berjudul efektivitas media game mengetik interaktif berbasis *adobe flash cs5* terhadap motivasi belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui media *game* mengetik interaktif efektif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran TIK. Media yang digunakan adalah *adobe flash cs5*. Hasil dari penelitian adalah bahwa ada peningkatan nilai motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan media *game* mengetik interaktif[8].

Penelitian berikutnya yang berjudul *the herbalist game* edukasi pengobatan herbal berbasis android membahas tentang *game* edukasi penyakit dan obat herbal. Penelitian tersebut bertujuan mengenalkan pengetahuan obat-obatan herbal pada anak-anak. Pada penelitiannya menggunakan metode MDLC. Hasil dari penelitian adalah aplikasi *game* edukasi berbasis android[9].

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu, maka dapat diambil beberapa hal yang dapat mendukung penelitian yang dilakukan. Beberapa kesimpulan tersebut antara lain, ada peningkatan nilai motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan media *game* mengetik, maka relevan bagi penelitian yang akan dilakukan juga menggunakan media *game* mengetik. Pada kesimpulan penelitian terdahulu yang lainnya terdapat pentingnya mengenalkan kosa kata bahasa jawa pada anak untuk membangkitkan kembali rasa cinta budaya dan melestarikan budaya maka relevan bagi penelitian yang akan dilakukan juga menggunakan bahasa jawa.

1.4 Data Penelitian

Data penelitian yang dilakukan observasi pada bulan April mengunjungi sekolah SD Al-Irsyad Tegal yaitu :

1. Mengambil materi-materi pada buku cetak bahasa jawa kelas 4 semester genap yang ada pada bab atau mengenai cerita rakyat, cerita wayang, dan tembang gambuh untuk digunakan sebagai acuan dalam penelitian.
 - a. Cerita rakyat

Cerita rakyat adalah sebuah kisah atau cerita yang berasal dari masyarakat zaman dahulu dan berkembang secara luas dari mulut ke mulut hingga pada akhirnya dikenal secara luas. Sama seperti karya sastra lainnya, unsur-unsur yang membangun cerita rakyat yaitu tema, latar, penokohan, alur, amanat, sudut pandang, dan konflik. Contoh cerita rakyat yang ada di Masyarakat yaitu cerita Baru Klinthing yang menceritakan tentang seorang anak yang terlahir dengan tubuh berwujud ular, dan mempunyai keinginan untuk mengembalikan tubuhnya seperti manusia pada umumnya dengan cara bertapa.

b. Cerita Wayang

Cerita wayang adalah cerita yang bersumber dari kitab Ramayana dan Mahabarata yang kemudian dikembangkan dalam tradisi pertunjukan wayang. Unsur-unsur dari cerita wayang yaitu alur, penokohan, masalah pokok dan tema, pesan moral, dan sudut pandang. Contoh cerita wayang yang umum di Masyarakat yaitu cerita Bima bungkus yang menceritakan tentang Prabu Pandhu dan Dewi Kunti yang sangat berduka karena kelahiran anak jabang bayinya yang berwujud terbungkus, bungkusannya itu bisa lepas dengan bantuan Gajah Sena dengan cara memecahkannya dengan gading yang ada ditubuhnya.

c. Tembang Gambuh

Tembang gambuh adalah salah satu karya sastra yang berbentuk lagu daerah atau tradisional Jawa. Jenis tembang gambuh atau tembang macapat ada 11, yaitu mijil, kinanthi, pucung, sinom, pangkur,

asmaradana, dhandanggula, durma, gambuh, maskumambang, dan megatruh.

2. Mengambil soal-soal pada buku cetak bahasa jawa kelas 4 semester genap yang ada pada bab atau mengenai cerita rakyat, cerita wayang, dan tembang gambuh yang digunakan untuk sebagai acuan dalam membuat soal soal pada penelitian.