

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengetahuan dan penerapan unggah-ungguh sangat sulit dan kaku. Banyak orang yang kurang memahami dan menguasai materi, karena tidak didukung oleh latar pendidikan bahasa Jawa. Teladan dari guru untuk ditiru siswa masih kurang. Fasilitas media maupun alat peraga yang digunakan masih sedikit/kurang. Kurangnya perhatian beberapa pihak yang menganggap Bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang tidak penting. Pembelajaran belum memberi kontribusi berarti dalam perubahan pola tingkah laku negatif menjadi positif. Pembelajaran Bahasa Jawa belum dikemas dalam skenario yang mencerminkan penanaman pendidikan watak dan pekerti bangsa. Bahasa Jawa merupakan salah satu warisan dari nenek moyang di Indonesia [1].

Bahasa Jawa memiliki unggah-ungguh atau tingkat tutur sebagai ciri khas yang membedakan bahasa Jawa dengan bahasa daerah lain. Unggah - ungguh bahasa Jawa merupakan kaidah yang ada pada masyarakat Jawa dalam bertutur kata atau bertingkah laku dengan memperhatikan penutur dan lawan tutur serta melihat situasi dengan tujuan menjaga kesopansantunan untuk saling menghormati serta menghargai orang lain. Bagaimana kita ketahui bahwa dalam susunan tata bahasa Jawa yang dikenal dengan strata penggunaan bahasa atau unggah ungguh basa. Secara garis besar susunan tata bahasa Jawa terbagi menjadi dua, yaitu Ngoko dan Krama. Ngoko terbagi menjadi dua yaitu Ngoko Lugu dan Ngoko Alus, sedangkan Krama juga terbagi menjadi dua yaitu Krama Lugu dan Krama Alus. Tingkatan bahasa yang paling tinggi dari unggah ungguh bahasa tersebut adalah Krama Alus. Krama alus adalah bahasa dimana susunan katanya semua menggunakan bahasa Krama, utamanya krama alus. Orang yang lebih muda seyogyanya menggunakan krama alus jika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, orang yang terhormat atau punya jabatan [2].

SD Negeri Minomartani I merupakan salah satu institusi yang siswa-siswinya mengalami permasalahan ini. Hal ini terjadi dikarenakan sebagian siswa

merasa malu dalam menggunakan bahasa jawa ketika berbicara dengan teman - teman dan orang yang lebih tua, disebabkan minimnya kosakata bahasa jawa krama yang dipahami. Untuk membantu proses pengenalan dan pembelajaran bahasa jawa, perlu adanya suatu aplikasi game interaktif yang mampu mendukung dalam pengenalan dan pembelajaran bahasa jawa tersebut untuk keaktifan dalam belajar berbahasa jawa, sehingga siswa-siswi SD Negeri Minomartani I dapat mempelajarinya dengan cara yang lebih menarik, lebih asik dan tidak membosankan.

Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk membuat media pembelajaran game interaktif tentang bahasa jawa yang berupa game kuis berbasis android yang didalamnya terdapat unsur multimedia teks, gambar, dan audio sehingga dapat menarik minat belajar siswa-siswi dengan cara yang lebih menyenangkan yaitu bermain sambil belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa jawa pada SD Negeri Minomartani I menggunakan metode MDLC ?
2. Bagaimana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi tema bahasa jawa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif pada SD Negeri Minomartani I ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan skripsi ini untuk membatasi peneliti agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Maka dapat dibuat sebuah Game sesuai dengan batasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran game interaktif ini hanya untuk peserta didik dan guru di SD Negeri Minomartani I.
2. Media pembelajaran game interaktif ini dijalankan menggunakan

smartphone berplatform Android.

3. Media pembelajaran game interaktif ini dijalankan secara offline.
4. Materi dalam media pembelajaran game interaktif hanya berfokus pada materi tema unggah - ungguh.
5. Media pembelajaran game interaktif dirancang agar pengguna dapat menjawab semua pertanyaan atau soal yang ada.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi game interaktif sebagai media yang dapat membantu siswa-siswi SD Negeri Minomartani I dalam mengenal dan belajar bahasa jawa. Dengan adanya media pembelajaran game interaktif pengenalan bahasa jawa diharapkan siswa – siswi dalam proses pembelajaran merasa senang dan tidak bosan, sehingga dapat menerima dan memahami materi yang disajikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya agar dapat memberi hasil penelitian yang optimal.
2. Diharapkan dapat membantu SD Negeri Minomartani dalam mempelajari bahasa jawa terutama berbicara dalam berbahasa jawa dengan baik dan benar antar sesama teman maupun terhadap yang lebih tua dari kita.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan laporan “Analisis Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Smartphone Android” sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, konsep dasar game.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang

objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

