

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi memainkan peran krusial dalam era digital saat ini, mengubah cara hidup manusia dengan mempermudah komunikasi, pembelajaran, pekerjaan, dan hiburan, terutama melalui media interaktif. MI Muhammadiyah 2 Badas, sebagai lingkungan pendidikan, memiliki peran penting dalam mendidik siswa mengenai budaya lokal, terutama di Kabupaten Kediri.

Namun, terdapat beberapa masalah yang menghambat proses belajar mengajar aksara Jawa di sekolah ini. Pertama, MI Muhammadiyah 2 Badas menghadapi kendala dalam menyediakan sumber daya pembelajaran yang memadai dan menarik tentang aksara Jawa. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan minat siswa terhadap materi tersebut. Kedua, media pembelajaran yang saat ini tersedia kurang mampu menarik minat siswa. Metode pembelajaran konvensional yang digunakan cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa kurang tertarik dan sulit memahami aksara Jawa dengan baik. Ketiga, metode pengajaran yang kurang inovatif membuat penyampaian materi aksara Jawa kurang efektif. Siswa membutuhkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif agar dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Media interaktif, seperti game, merupakan bentuk permainan terstruktur yang tidak hanya dimainkan untuk hiburan atau kesenangan, tetapi juga sebagai alat pendidikan. Game dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok, bahkan secara online, oleh pemain amatir maupun profesional. Komponen kunci dari permainan melibatkan tujuan, aturan, tantangan, dan interaksi, seringkali melibatkan stimulasi mental dan fisik. Media interaktif dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan memberikan visualisasi materi yang nyata. Pendidikan sebagai fondasi utama dalam membentuk generasi yang cerdas dan berkualitas membutuhkan pendekatan kreatif dan inovatif, terutama dalam mengintegrasikan aksara Jawa ke dalam kurikulum pembelajaran [1].

Lingkungan pembelajaran yang menarik dan memikat menjadi kunci utama dalam memotivasi siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar yang berada pada tahap awal memahami huruf dan bahasa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game dengan menggunakan perangkat lunak Construct 2 diharapkan dapat menjadi solusi yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran huruf aksara Jawa. Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif, dengan pendekatan visual, audio, dan gambar.

Diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat aksara Jawa sambil tetap mengembangkan ketrampilan motorik halus mereka. Melalui penggunaan teknologi dan pendekatan inovatif, media pembelajaran ini diharapkan menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan pemahaman dan minat anak-anak terhadap warisan budaya Indonesia, khususnya huruf aksara Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana proses implementasi media pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat lunak Construct 2 di Mi Muhammadiyah 2 Badas dalam mendukung pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Dalam skripsi ini, Batasan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Implementasi media pembelajaran interaktif sebagai media pengenalan dasar huruf aksara Jawa.
2. Media pembelajaran aksara Jawa hanya dapat digunakan dalam HTML.
3. Pengenalan aksara Jawa hanya di fokuskan pada dasar huruf aksara Jawa.
4. Perancangan aplikasi ini di buat menggunakan perangkat lunak Construct 2.
5. Pembuatan asset gambar di lakukan di corel, photoshop dan figma.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dan menganalisis implementasi media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Construct 2 di Mi Muhammadiyah 2 Badas, dengan fokus pada pengenalan dasar

huruf aksara Jawa kepada siswa kelas 3. Dengan demikian, tujuan penelitian adalah menyelidiki efektivitas, kendala, dan dampak dari implementasi media pembelajaran interaktif aksara Jawa di lingkungan Mi Muhammadiyah 2 Badas.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini antara lain :

1. Studi Pustaka

Melakukan review literatur untuk memahami teori-teori terkait media pembelajaran interaktif, implementasi game, dan pengajaran huruf aksara Jawa. Studi pustaka juga membantu untuk menentukan landasan teoritis dan konsep-konsep yang relevan.

2. Observasi

Melakukan observasi langsung terhadap proses implementasi media pembelajaran interaktif di Mi Muhammadiyah 2 Badas. Observasi akan mencakup aspek-aspek seperti interaksi siswa dengan media, respons guru, dan kendala yang mungkin muncul.

3. Wawancara

Melakukan wawancara dengan guru di Mi Muhammadiyah 2 Badas untuk mendapatkan insight lebih dalam tentang proses pembelajaran, dan penggunaan media.

4. Kuesioner

Menyebarkan kuesioner kepada siswa yang terlibat dalam penelitian untuk mengumpulkan data kuantitatif terkait persepsi, minat, dan pemahaman siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis game.

1.5.2 Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Systems Development Life Cycle* (SDLC).

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengulas latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan dijelaskan konsep-konsep teoritis yang berkaitan dengan masalah yang diangkat dalam skripsi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan metode penelitian yang meliputi objek penelitian, alur penelitian, serta media yang digunakan selama proses penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penerapan metode penelitian akan diuraikan dalam bab ini. Pembahasan melibatkan analisis mendalam terhadap data yang diperoleh untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan rekomendasi. Selain itu, bab ini juga membahas implikasi praktis dan teoritis dari temuan penelitian. Terakhir, penulis juga menyajikan potensi penelitian lanjutan yang dapat diambil sebagai acuan bagi penelitian mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka mencakup sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan skripsi, baik dari buku maupun media lainnya. Referensi ini menjadi landasan teoritis untuk mendukung argumen dan analisis dalam skripsi.