

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan melalui SD Pangukan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta turut terpengaruh dengan perkembangan teknologi digital. Salah satu permasalahan utamanya adalah tidak tersedia media pembelajaran pendukung Bahasa Jawa sehingga siswa kelas 5 tidak antusias dan sulit memahami permainan tradisional Jawa dolanan tradisional. Ini berkontribusi pada kurangnya pemahaman budaya mereka. Namun, siswa lebih tertarik pada permainan digital seperti yang ada di ponsel mereka. Begitu juga bagi guru yang mengajar, mereka sulit mencari metode pembelajaran yang menarik karena keterbatasan media pembelajaran yang konvensional. Dengan hal ini, para pengajar tanpa sadar menimbulkan tantangan besar dalam meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Jawa tanpa mengurangi nilai budaya lokal di tengah era digital.

Penelitian sebelumnya menunjukkan berbagai cara untuk membuat media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan metode MDLC, Damayanti, membuat aplikasi multimedia untuk mempelajari Bahasa Jawa.[1] Namun, mereka gagal mengintegrasikan elemen budaya tradisional. Sementara itu, Simamora dan Nugrahanta membuat buku pedoman permainan konvensional yang berbasis ADDIE untuk meningkatkan toleransi karakter anak, tetapi mereka hanya menggunakan media cetak dan tidak memasukkan elemen digital interaktif.[2] Meskipun kedua penelitian ini memiliki keterbatasan, keduanya memberikan kontribusi yang signifikan. Aplikasi Android tradisional berbasis dolanan yang memiliki fitur interaktif dan gamifikasi diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran kontemporer, menarik minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Jawa, dan mempertahankan budaya lokal.

Untuk menjawab kebutuhan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam melakukan proses belajar, maka pengembangan aplikasi interaktif *Android* dapat menjadi solusi yang tepat dan efektif dalam proses belajar Bahasa Jawa, khususnya pada dolanan tradisional. Diharapkan aplikasi ini dapat dibuat menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang mencakup tahap perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, hingga distribusi agar hasilnya memenuhi standar kualitas aplikasi interaktif yang baik sesuai dengan tujuan. Dengan aplikasi ini, diharapkan bisa menjadi sarana dalam menumbuhkan minat siswa terhadap budaya daerah lebih menyenangkan belajar dan merupakan salah satu alternatif edukatif bagi alternatif kemudahan mengurangi ketergantungan pada permainan-permainan digital yang kurang mendidik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman belajar pada siswa kelas 5 di SD Pangukan terhadap pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada BAB permainan tradisional, melalui pengembangan aplikasi media interaktif yang menarik dan edukatif?
- b. Bagaimana tanggapan dan pengaruh penggunaan aplikasi interaktif yang berbasis *Android* yang akan dibuat dapat meningkatkan minat belajar para siswa dalam mempelajari Permainan tradisional?

### **1.3 Batasan Masalah**

- a. Aplikasi interaktif yang dikembangkan hanya berfokus pada pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya materi dolanan tradisional, untuk siswa kelas 5 SD Pangukan menggunakan pendoman buku "LKPD Nguri-uri Bahasa Jawa".
- b. Penggunaan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dalam pengembangan aplikasi terbatas pada tahapan perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, dan distribusi.

- c. Aplikasi ini dirancang untuk platform *Android* dan tidak akan dikembangkan untuk sistem operasi lain (*iOS, Windows, dll.*).
- d. Penelitian ini hanya akan mengukur efektivitas aplikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap *dolanan tradisional Jawa*, tanpa mencakup pengaruhnya pada aspek pembelajaran lain.
- e. Uji coba aplikasi dilakukan hanya di lingkungan SD Pangukan dan terbatas pada siswa kelas 5 sebagai subjek penelitian.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- a. Mengembangkan aplikasi media interaktif berbasis *Android* untuk pembelajaran Bahasa Jawa pada BAB Permainan Tradisional untuk siswa kelas 5 di SD Pangukan.
- b. Membuat aplikasi dengan mengimplementasikan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya dalam pembelajaran..

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

- a. Mengimplementasikan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dalam proses pengembangan aplikasi untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya dalam pembelajaran.
- b. Mempermudah guru untuk mengajarkan muridnya dengan aplikasi ini
- c. Membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan
- d. Melestarikan budaya yang perlahan tersingkirkan dikarenakan perkembangan *teknologi*

## 1.6 Sistematika Penulisan

**BAB I PENDAHULUAN**, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.

**BAB III METODE PENELITIAN**, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, bab ini merupakan 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.

