

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ma'arif Nahdlatul Ulama (NU) 02 Karangklesem (selanjutnya disebut MI Ma'arif NU 2 Karangklesem) merupakan sekolah dasar yang dinaungi oleh Nahdlatul Ulama dan berlokasi di desa Karangklesem, Kecamatan Pekuncen, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Penulis telah melakukan wawancara terhadap narasumber yaitu perwakilan MI Ma'arif yaitu ibu Rahmawati, S.Pd.I., sebagai wali kelas dari kelas 3. Hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat mata pelajaran siswa kelas 3 dengan nilai yang rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, yaitu pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Menurut narasumber jam pelajaran Bahasa Jawa yang sedikit membuat para siswa kesusahan dalam memahami materi yang diberikan, menurut pendapat para siswa dan siswi materi yang diberikan sulit untuk dipahami dalam hal menulis dan menghafal bentuk aksara Jawa.

penulis merancang salah satu genre *game* yaitu *game* edukasi sebagai cara untuk membantu dalam permasalahan yang dihadapi, karena *game* edukasi memiliki banyak manfaat. Salah satu manfaat dari *game edukasi* yaitu digunakan sebagai media pembelajaran, menunjang pembelajaran dan memberikan pemahaman kepada anak. *Game* edukasi merupakan media untuk menambah pengetahuan melalui metode yang menyenangkan. *Game* adalah bentuk aktivitas yang ditujukan untuk memberikan hiburan dan kesenangan, serta membantu mengatasi kejenuhan. Seiring perkembangan waktu dan teknologi yang terus maju, permainan saat ini juga dijadikan sebagai sarana pembelajaran. Terdapat berbagai *genre* permainan, seperti teka-teki (*puzzle*), simulasi, permainan pendidikan (*education game*), petualangan (*adventure*), peran (RPG - *Role Playing Game*), dan jenis lainnya. Melihat banyaknya *genre game* yang ada[1].

Berdasarkan nilai mata pelajaran yang rendah, maka dilaksanakan penelitian rancang bangun *game* edukasi berbasis *android* pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa sebagai penunjang dalam pembelajaran aksara Jawa dirumah.

Penulis memilih mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa sebagai objek penelitian, dikarenakan pada mata pelajaran ini belum terdapat media pembelajaran yang menarik. Sehingga saat ini penulis berfokus pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang belum mendapatkan solusi dari permasalahan diatas. Penelitian yang akan dilakukan yaitu mengembangkan *game* edukasi berbasis *mobile android*.

Penelitian ini memilih *platform Android* karena khalayak umum sudah sangat familiar dengan *Android* dan banyak yang menggunakannya. Dengan demikian, *game* yang dikembangkan menggunakan *platform Android* akan lebih mudah diakses oleh pengguna. Sebagai metode perancangan *game*, penelitian ini menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle). Dengan menggunakan metode GDLC, penulis dapat mengembangkan *game* yang sesuai dengan tahapan-tahapan pengembangan yang telah ditetapkan.

Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* untuk *smartphone*. *Platform* ini terbuka bagi pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan pada berbagai perangkat seluler. *Android* memiliki berbagai versi, seperti *Cupcake*, *Donut*, *Eclair*, *Froyo*, *Gingerbread*, *Honeycomb*, *Ice Cream Sandwich*, *Jelly Bean*, *KitKat*, *Lollipop*, *Marshmallow*, dan *Nougat*[2].

Pada penelitian ini penulis merancang *game* menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*). Terdapat beberapa metode pengembangan sistem, diantaranya adalah SDLC(*Software Development Life Cycle*), MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), *Waterfall*, *Prototyping* dan GDLC. Penulis menggunakan GDLC dikarenakan model GDLC memiliki proses evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk *game* pada tahap akhir model ini[3]. Tahapan-tahapan pada GDLC dapat menemukan kekurangan dan kesalahan pada *game* yang dikembangkan[4]. GDLC dapat membantu dalam perancangan suatu *game* dengan baik dengan menjalani dari tiap tahap yang dapat mengurangi kesalahan[5]. Dengan adanya penelitian ini dapat merancang *game* edukasi berbasis *android* yang bisa meningkatkan pemahaman para siswa kelas 3 MI Ma'arif dalam mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa.

1.2. Perumusan Masalah

Munculnya masalah berupa nilai mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa para siswa kelas 3 MI Ma'arif NU 2 Karangklesem lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lain. Hal ini disebabkan porsi jam pelajaran yang lebih sedikit daripada mata pelajaran lain. Bagaimana cara mengembangkan *game* edukasi berbasis *android* yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman para siswa kelas 3 MI Ma'arif NU 2 Karangklesem dalam mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa pertanyaan yang dipikirkan oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun sebuah *game* edukasi SIRAWA untuk mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa pada siswa MI Ma'arif NU 2 Karangklesem kelas 3 dengan metode GDLC?
2. Apakah terdapat perbedaan nilai para siswa sebelum dan setelah menggunakan *game* SIRAWA yang telah dikembangkan?

1.4. Batasan masalah / Ruang Lingkup

Pada penelitian ini terdapat batasan masalah yang akan diterapkan oleh penulis sebagai berikut :

1. *Game* SIRAWA hanya dikhususkan untuk siswa MI Ma'arif NU 2 Karangklesem kelas kelas 3.
2. Minimum RAM atau Random Access Memory adalah 1 GB.
3. *Game* berupa pengenalan, materi, dan *quiz* mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa pada aplikasi SIRAWA
4. *quiz* berupa *puzzle* dengan 10 soal Aksara Jawa ke alfabet dan 10 soal alfabet ke Aksara Jawa.

1.5. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang ingin dicapai, tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara merancang dan membangun sebuah *game* yang dapat memberikan edukasi mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa pada siswa MI Ma'arif NU 2 Karangklesem kelas 3 dengan metode GDLC.
2. Mengetahui perbedaan nilai para siswa sebelum dan setelah menggunakan *game* yang telah dirancang.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan para guru dalam mengajarkan materi Aksara Jawa dan sebagai alternatif media pembelajaran.
2. Bagi siswa dapat meningkatkan nilai, dapat belajar di mana saja, dan kapan saja.
3. Bagi wali siswa dapat menjadikan SIRAWA sebagai pendamping dalam belajar mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa,