

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan dalam berbahasa sudah berkembang dari tahun ke tahun sehingga saat ini bahasa banyak ditemukan pada berbagai belahan dunia. Bahasa telah digunakan oleh semua manusia sebagai alat komunikasi guna memenuhi kebutuhan yang diperlukan. Setiap negara memiliki suatu bahasa nasional atau sering disebut dengan bahasa utama dan bahasa daerah tersendiri. Bahasa nasional biasanya sebagai identitas suatu negara dan bangsa. Bahasa daerah merupakan bahasa yang terdapat di suatu daerah yang lebih kecil dari suatu negara [1]. Indonesia sendiri memiliki salah satu bahasa daerah yang cukup terkenal yaitu bahasa Jawa.

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah serta mata pelajaran muatan lokal yang harus dilestarikan, bahasa Jawa merupakan simbol adat dan budaya leluhur yang harus dilestarikan agar tidak hilang ditelan zaman. Dengan adanya bahasa Jawa, diharapkan budaya Jawa yang kental dengan adat istiadat akan terus berkembang dan tetap menjadi ciri khas Jawa. Bahasa Jawa sudah digunakan sejak awal Indonesia merdeka. Pada saat itu bahasa Jawa digunakan sebagai bahasa dalam berkomunikasi di masyarakat, sekolah, keluarga dan khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah dan Jawa Timur [2]. Namun seiring waktu berlalu aksara jawa semakin ditinggalkan dan mengalami akulturasi sehingga untuk menerjemahkan aksara jawa terasa sulit [3].

Aksara jawa merupakan aksara yang digunakan dalam menulis bahasa Jawa, bahasa Sunda dan bahasa Sasak. Aksara jawa diakui oleh Unicode, UNESCO pada tanggal 2 Oktober 2009 lalu, sehingga aksara jawa setara kedudukannya dengan huruf Latin, Jepang, Cina, Arab. Hal ini membuat

aksara jawa dapat digunakan di komputer. Penulisan aksara jawa dimulai dari kiri ke kanan.

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh penting dalam bidang pendidikan yaitu sebagai sarana untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas. Salah satu inovasi yang dilakukan dengan memadukan antara media pembelajaran dengan teknologi adalah pembelajaran melalui *game*. *Game* yang dimaksud adalah *game* yang berfungsi sebagai media bermain dan belajar. Pembelajaran dengan menggunakan *game* akan lebih mudah dipahami oleh kalangan anak-anak khususnya anak sekolah dasar karena anak-anak cenderung tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan *game* yang di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta animasi yang menarik [4]. Menurut Randel, *game* berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar anak yang sedang menurun. *Game* dapat bermanfaat pada materi yang berhubungan dengan hitung-hitungan dan berbahasa.

Pada penelitian ini akan membuat sebuah sarana untuk anak-anak bermain serta belajar mengenai bahasa Jawa terutama aksara jawa. Sebuah teknologi informasi ini akan berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar seperti penggunaan animasi visual di antaranya *game* 2D. *Game* pembelajaran aksara jawa ini akan menjadi sebuah solusi untuk menarik minat belajar anak-anak terutama pada sekolah dasar dan juga upaya untuk melestarikan kebudayaan. Aplikasi ini akan menampilkan objek 2D yang menarik. Dengan menggunakan beberapa *software* seperti Construct 2 serta menggunakan metode *game development life cycle*.

Tabel 1. 1 Pertanyaan dan jawaban pada kuesioner

No.	Pertanyaan	Jumlah Responden	Jawaban	
			Ya	Tidak
1	Apakah anak-anak merasa kesulitan dalam mempelajari materi aksara jawa?	5 responden	80% atau 4 responden	20% atau 1 responden

No.	Pertanyaan	Jumlah Responden	Jawaban	
			Ya	Tidak
2	Perluakah dibuatnya <i>Game</i> tentang pembelajaran aksara jawa?	5 responden	100% atau 5 responden	-
			Jawaban	
3	Berikan alasan dari pertanyaan sebelumnya	5 responden	Kesimpulan : karena memberikan metode pembelajaran dan suasana yang berbeda serta menjadikan kegiatan belajar menjadi semangat	
4	<i>Game</i> seperti apa yang anda harapkan?	5 responden	80% memilih tebak aksara jawa dan 20% memilih kuis aksara jawa	

Pada tabel 1.1 merupakan pengambilan data awal dengan membagikan kuesioner mendapatkan jumlah responden sebanyak 5 dengan kuesioner yang telah dibuat sebanyak 4 pertanyaan. Pertanyaan pertama pada kuesioner atau sesuai dengan tabel di atas pertanyaan sulitkah anak-anak dalam mempelajari aksara jawa dan pada jumlah presentasi memilih jawaban iya yaitu sebanyak 80% sedangkan yang menjawab tidak sebanyak 20% yang terdapat pada lampiran 1. Pertanyaan ke dua yaitu perluakah dibuatkannya *game* pembelajaran aksara jawa memiliki presentase jawaban pada jawaban iya sebanyak 100% sedangkan pada jawaban tidak terdapat presentase sebesar 0% yang terdapat pada lampiran 2. Pertanyaan ke tiga dengan pertanyaan alasan mengapa perlunya dibuat *game* pembelajaran aksara jawa dapat disimpulkan dengan adanya *game* pembelajaran aksara jawa dapat membantu anak-anak kelas 3-6 sekolah dasar dalam kegiatan belajarnya dan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pertanyaan ke empat *game* apa yang diharapkan responden untuk dapat dikembangkan, jawaban pada Susun Aksara Jawa memiliki

presentase sebesar 80% sedangkan pada jawaban kuis aksara jawa sebesar 20% yang terdapat pada lampiran 3.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti akan mengangkat topik ini menjadi tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun *Game* Edukasi Aksara Jawa Untuk Sekolah dasar Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan pada hasil *survey* sebanyak 100%, perlunya dibuat *game* edukasi aksara jawa untuk anak-anak kelas 3-6 sekolah dasar.
2. Kurangnya minat belajar anak-anak terutama pada materi aksara jawa karena sulit untuk dipelajari.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diperoleh pertanyaan-pertanyaan yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun *game* edukasi aksara jawa menggunakan metode *Game Development Life Cycle*?
2. Bagaimana cara mengukur tingkat *usability* *game* dengan menggunakan metode *System Usability Scale*?

1.4. Batasan Masalah

Dalam penjelasan latar belakang di atas terdapat beberapa permasalahan. Sehingga dibutuhkan Batasan-batasan untuk memberikan kemudahan dalam melakukan penelitian. Batasan-batasan tersebut antara lain:

1. Penelitian ini membuat *game* edukasi yang berfokus pada Aksara jawa
2. Metode yang digunakan dalam pengembangan *game* menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.
3. Penelitian ini menggunakan dua pengujian yaitu *blackbox testing* dan *system usability scale* (SUS).

1.5. Tujuan Penelitian

Dari perumusan dan batasan masalah di atas, maka di dapatkan tujuan penelitian dari tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan metode *game development life cycle* dalam perancangan *game* edukasi susun aksara jawa.
2. Mengukur tingkat kelayakan *game* yang dibangun dengan menggunakan metode *Blackbox Testing* dan *System Usability Scale*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah membantu anak-anak kelas 3-6 sekolah dasar agar lebih menarik dan bersemangat lagi dalam mempelajari bahasa Jawa khususnya aksara jawa serta membantu para guru sekolah dasar dalam menerapkan pembelajaran secara interaktif.