

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bahasa merupakan alat untuk komunikasi, mengekspresikan diri, dan alat untuk beradaptasi sosial pada lingkungan atau situasi tertentu. Di Indonesia berbagai macam bahasa daerah yang masing-masing dituturkan sebagai alat komunikasi antar warga masyarakat bahasa setempat. Di Indonesia terdapat sekitar 546 bahasa daerah sesuai data yang dikumpulkan per tahun 2012 salah satunya adalah Bahasa Jawa (Kompas, 2012).

Bahasa Jawa pada awal kemerdekaan Bangsa Indonesia dahulu merupakan salah satu bahasa yang digunakan sebagai bahasa pengantar di sekolah, alat komunikasi antar keluarga, dan dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa Jawa biasanya digunakan oleh masyarakat Jawa khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), Jawa Tengah dan Jawa Timur. Dahulu Bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran wajib disekolah terutama untuk tingkat sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP). Namun, seiring dengan perkembangan zaman, pada kurikulum sekolah yang terbaru yang disusun oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia yang disebut dengan Kurikulum Tahun 2013 Bahasa Jawa kini tidak termasuk kedalam mata pelajaran inti dan hanya dimasukkan dalam bagian mata pelajaran Ilmu Seni dan Budaya (Kemedikbud, 2013) .

Menurut Ketua Bidang Kerja Sama Dewan Kesenian Jawa Tengah (DKJT), Gunoto Sapatie, Penerapan Kurikulum 2013 yang tidak menggabung pelajaran Bahasa Jawa kedalam mata pelajaran Ilmu Seni dan Budaya akan berdampak pada sedikitnya waktu belajar (jam belajar) siswa sehingga siswa hanya akan belajar sedikit sekali tentang Bahasa Jawa dan pada jangka panjang akan mematikan Bahasa Jawa (Suara Merdeka, 2012). Padahal, Bahasa Jawa masih sangat penting digunakan dalam komunikasi pada masyarakat Jawa dalam acara-acara yang berhubungan dengan kemasyarakatan dan tradisi. Mengingat pentingnya fungsi bahasa daerah ini, maka bahasa Jawa perlu dibina dan dilestarikan.

Pembelajaran Bahasa Jawa disekolah pada umumnya dilakukan dengan menggunakan buku teks dan buku lembar kegiatan siswa (LKS). Seiring kemajuan teknologi informasi, sarana pembelajaran bisa dilakukan tidak hanya menggunakan buku teks dan LKS tapi bisa juga menggunakan perangkat multimedia baik berupa *personal computer* (PC), komputer jinjing (laptop), maupun perangkat *mobile* lainnya seperti komputer tablet. Program aplikasi multimedia untuk alat bantu pembelajaran sebagai pendamping buku teks ternyata mampu meningkatkan minat siswa yang pada akhirnya mampu meningkatkan pemahaman siswa apabila dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks saja contohnya adalah program aplikasi pembelajaran tenses Bahasa Inggris berbasis Macromedia Flash (Arum dkk, 2012).

Program aplikasi multimedia alat bantu pembelajaran Bahasa Jawa masih belum banyak mendapatkan perhatian dari peneliti. Indikasinya adalah belum banyaknya hasil-hasil penelitian dalam publikasi ilmiah baik jurnal maupun seminar nasional. Beberapa publikasi mengenai pengembangan program aplikasi untuk pembelajaran Bahasa Jawa diantaranya adalah program aplikasi pembelajaran Bahasa Jawa berbasis Macromedia Flash (Astuti, 2012). Dari hasil investigasi peneliti terhadap program aplikasi tersebut dapat diketahui bahwa cakupan pengembangan program aplikasi tersebut meliputi pengenalan huruf Jawa saja tanpa pembentukan kata menggunakan sandhangan, kamus sinonim jawa, nama-nama tokoh pewayangan tanpa ada keterangan, beberapa peribahasa dalam Bahasa Jawa, dan pengenalan kosakata dalam Bahasa Jawa dalam beberapa strata (basa ngoko, basa krama dan basa krama inggil).

Program aplikasi pembelajaran Bahasa Jawa yang mengenalkan huruf Jawa sampai dengan pembentukan kata dan kalimat dengan sandangan dan juga aturan-aturanya, pengenalan sastra Jawa, dan pengenalan panca indera dalam Bahasa Jawa belum pernah dilaporkan oleh peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan program aplikasi alat bantu pembelajaran Bahasa Jawa yang mencakup pengenalan huruf Jawa beserta pembentukan kata dan kalimat dengan menggunakan sandhangan.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Masalah yang ingin diselesaikan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membuat program aplikasi pembelajaran bahasa Jawa yang interaktif berbasis Adobe Flash CS6.
2. Bagaimana mengetahui tingkat efektifitas program aplikasi yang dibuat dalam proses pembelajaran bahasa dan kebudayaan Jawa untuk kalangan umum.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar lebih fokus dan menghindari bahasan yang terlalu melebar, penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Materi pembelajaran yang dicakup dalam program aplikasi meliputi: pengenalan nama-nama dan bentuk huruf (aksara) Jawa serta pasangannya; nama-nama tanda baca dalam penulisan aksara Jawa (sandhangan) dan pemakaiannya pada aksara yang ada, contoh-contoh penulisan kata dan kalimat dengan aksara Jawa.
2. Ada satu program aplikasi yang dibuat: program aplikasi berbasis Adobe Flash sehingga dapat dijalankan pada komputer dan laptop maupun komputer tablet.
3. Program aplikasi akan dibuat dan diuji pada komputer yang menggunakan sistem operasi MS Windows XP atau yang lebih baru.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Merancang dan membuat program aplikasi pembelajaran Bahasa dan Aksara Jawa yang interaktif untuk komputer dengan menggunakan Adobe Flash CS6.
2. Menguji unjuk kerja program aplikasi untuk mengetahui tingkat efektifitas program yang dibuat secara nyata dengan menjalankannya pada PC, laptop.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penyajian laporan tugas akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

BAB I

Menerangkan latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, urgensi penelitian, kebaruan penelitian, luaran penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

BAB II

Berisi tentang telaah pustaka yang berhubungan dengan pembuatan program ini dan landasan teori yang menjadi acuan / petunjuk dalam pembuatan program ini. Landasan teori

membahas tentang *software-software* multimedia yang digunakan dalam pembuatan program.

BAB III : METODE PENELITIAN

BAB III

Membahas proses kerja dan perancangan program, disertai penjelasan proses langkah penelitian dan pengambilan data untuk perancangan program tersebut.

BAB IV : PENGUJIAN DAN ANALISA

BAB IV

Menyajikan hasil pengujian dari perancangan metode pembelajaran interaktif Bahasa dan Aksara Jawa menggunakan *Adobe Flash CS6*.

BAB V : PENUTUP

BAB V

Penutup berisi kesimpulan dari penilaian pada saat pengujian, kelebihan dan kekurangan program, saran-saran dan kemungkinan pengembangan.