

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fungsi bahasa tidak hanya terbatas sebagai alat komunikasi tapi juga berkontribusi dalam membingkai cara seseorang membangun pemikiran dan perasaan seseorang tentang bagaimana mereka melihat dunia. Hilangnya sebuah bahasa berarti hilangnya sebuah cara pandang untuk melihat dunia. Putri (2018) mengungkapkan di antara jutaan bahasa di dunia yang dicatat oleh UNESCO sejumlah 2464 bahasa terancam punah salah satunya adalah bahasa Jawa (para. 1). Bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang digunakan masyarakat Jawa di Indonesia maupun di luar negeri untuk saling berkomunikasi. Bukan hanya sebagai alat komunikasi namun bahasa Jawa juga merupakan warisan kebudayaan, sehingga harus dilestarikan agar menjadi manifestasi kekayaan budaya Indonesia. Pelestarian bahasa Jawa perlu dilakukan karena bahasa Jawa mencerminkan budaya Jawa yang mengandung etika kesopanan sebagai pembangun karakter bangsa. Salah satu cerminannya adalah kemampuan bertutur kata sesuai tingkat tutur bahasa Jawa (unggah-ungguh basa). Unggah-ungguh basa merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Jawa pada jenjang pendidikan SD.

Berdasarkan hasil Observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Totosari melalui wawancara kepada guru, banyak siswa mengalami permasalahan mengenai keterampilan berbicara bahasa Jawa yang sering digabungkan dengan bahasa Indonesia karena pengaruh dari lingkungan rumah. Hal ini diperkuat dengan pengambilan sampel wawancara terhadap siswa SD Negeri Totosari dan didapatkan hasil, anak menggabungkan kata-kata bahasa Jawa (ngoko) dengan bahasa Indonesia untuk saling berkomunikasi. Sebagai contoh percakapan tersebut “nanti mau tak ajak maen, gelem gak sur“, yang disebabkan oleh siswa yang tidak mengetahui kosakata yang benar digunakan. Sehingga perlu adanya peningkatan keterampilan berbicara yang sesuai dengan kaidah unggah-ungguh basa Jawa.

Dalam rangka peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jawa serta pelestarian bahasa Jawa terdapat alternatif yang bisa digunakan oleh guru antara lain dengan menambah waktu dan materi pelajaran, meningkatkan kualitas guru, menggunakan metode pembelajaran yang tepat, dan meningkatkan peran serta siswa. Adapun teknik yang dilakukan oleh guru SD Negeri Totosari untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa dilakukan menggunakan metode ceramah dengan siswa sebagai pendengar dalam proses belajar mengajar, sehingga pengajaran bahasa Jawa masih bersifat tradisional dan pasif. Kunci keberhasilan atau kegagalan dalam implementasi pengajaran ini sangat bergantung ditangan guru. Media yang digunakan oleh guru dalam mengajar juga terpaku pada buku teks dan penggunaan *powerpoint* untuk pemberian soal. Oleh sebab itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berupa *video game* masih sangat kurang dimanfaatkan karena pandangan yang umum yang beredar di masyarakat *video game* hanya memberikan dampak buruk terhadap anak. Namun demikian Liao, Chen & Shih (2019) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa *digital game based learning* berpengaruh ke dalam *cognitive* seseorang karena hasil akhir dari *game based learning* ini adalah saling berdiskusi hal ini menunjukkan bahwa *video game* sebenarnya cocok digunakan sebagai media penunjang pembelajaran dengan pengawasan dari guru. Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian di atas maka perlu adanya metode pembelajaran yang tepat bagi anak-anak serta perlunya media guna meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran, dalam hal ini peneliti membangun media pembelajaran “Nyuwun Pirsu” berupa *video game* yang diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar serta menggunakan unggah-ungguh basa sesuai dengan kaidahnya dalam kehidupan sehari hari.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Siswa sering menggabungkan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa ngoko ketika tidak mengetahui ragam bahasa yang semestinya digunakan.
2. Siswa merasa rumit menggunakan unggah-ungguh karena kurangnya pengetahuan ketika berbicara.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara krama dan krama inggil.
4. Kurangnya variasi penggunaan media oleh guru dalam pembelajaran bahasa Jawa.
5. *Video game* kurang dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran.
6. Perlunya dibangun *video game* mengenai unggah-ungguh basa guna peningkatan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini lebih terarah. Adapun pembatasan masalahnya antara lain:

1. Materi yang disajikan dalam *video game* disesuaikan dengan silabus untuk SD kelas atas dan terbatas pada mata pelajaran bahasa Jawa dan spesifik pada materi unggah-ungguh basa.
2. *Video game* dikembangkan menggunakan *software construct 2* dan dapat dijalankan pada *platform* android dan *dekstop*.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kephahaman siswa dalam bahasa Jawa setelah menggunakan multimedia interaktif..

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas penelitian ini akan dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memanfaatkan *video game* sebagai media pembelajaran bahasa jawa untuk pengenalan unggah-ungguh basa yang di kembangkan menggunakan *software construct 2* dan dapat dijalankan pada *platform android* dan *desktop* ?

2. Bagaimana kelayakan dan keefektifan *video game* ini apabila diterapkan untuk pelajaran bahasa Jawa kelas atas di SD Negeri Totosari ?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini diadakan dengan tujuan :

1. Mengembangkan produk media pembelajaran berupa *video game* yang dapat dimanfaatkan dalam mata pelajaran bahasa Jawa untuk materi unggah-ungguh basa dapat diakses dan dijalankan pada *platform android* dan *desktop*.
2. Menguji kelayakan dan keefektifan *video game* ini apabila diterapkan untuk pelajaran bahasa Jawa kelas atas di SD Negeri Totosari.
3. Mengetahui perbandingan peningkatan hasil antara menggunakan metode pembelajaran bersifat konvensional dengan menggunakan multimedia interaktif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis :
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian yang berkaitan dengan pengembangan *video game* dalam pendidikan.
2. Manfaat praktis
 - a . *Video game* ini menjadi kontribusi dalam melestarikan bahasa Jawa.
 - b . Bagi guru, *video game* ini menjadi sarana penunjang kegiatan pembelajaran bahasa Jawa serta dapat menambah pengetahuan guru mengenai multimedia interaktif sebagai media pembelajaran.
 - c . Bagi siswa, dengan adanya *video game* ini diharapkan mampu berkomunikasi dengan bahasa Jawa sesuai dengan unggah-ungguh serta peningkatan minat dalam mempelajari bahasa Jawa.
 - d . Bagi sekolah, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

- e. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman baru mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang layak dan efektif serta tepat guna.