BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara Kepulauan yang memiliki Ragam Budaya dan juga Bahasa, untuk Bahasanya sendiri terdiri dari Bahasa Nasional yaitu Bahasa Indonesia dan juga Bahasa Daerah. Bahasa Indonesia adalah Bahasa resmi Republik Indonesia, sedangkan Bahasa Daerah disebut juga Bahasa Tradisional, Bahasa Ibu atau Bahasa Etnik (Putri Laraswati Khoirun Nisa, Jauharul Maknunah, 2017). Hampir setiap pelosok tanah air memiliki Bahasa Daerah yang digunakan dan dipelihara oleh Daerahnya, Dihormati, dan Diberi tempat untuk berkembang. Aspek dalam berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis serta ke empat aspek tersebut tidak bisa dipisahkan karena merupakan satu kesatuan utuh (Tarigan: 2008). Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannyapun menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Upaya pelestarian aksara jaw aini sedang diupayakan oleh pemerintah. Salah satu upayanya adalah memasukkannya dalam kurikulum pendidikan, sehingga bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya (Fahrul et al., 2009) Dengan SARJO kita lestarikan budaya Indonesia, kita lestarikan Aksara Jawa.

Aksara merupakan suatu hasil budaya yang mempunyai arti penting dalam perkembangan kehidupan manusia (Hardiati, 2002:1). Sejak dikenalnya aksara, manusia seolah-olah terlepas dari keterikatan antara batas waktu dan tempat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Suku bangsa Jawa merupakan salah satu suku yang maju dalam peradabannya karena sudah mengenal aksara. Suku bangsa jawa diperkirakan sudah memiliki tradisi tulis sejak tahun 700M (Riyadi, 1996: 15). Tradisi tulis ini semakin berkembang, dan akhirnya

menghasilkan aksara jawa yang sekarang ini dikenal dengan nama *carakan* (García Reyes, 2013).

Menurut Ki Hajar Dewantara, kebudayaan adalah budi pekerti manusia yang merupakan sebuah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesulitan didalam hidup dan penghidupan guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai. Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin maju, aksara jawa sebagai kearifan lokal hampir terancam punah Sedangkan bangsa yang maju ialah bangsa yang tetap melestarikan peninggalan nenek moyang berupa seni budaya dan adat istiadat. Maka untuk melestarikan peninggalan budaya tersebut Dinas Pendidikan memasukan mata pelajaran Bahasa jawa dalam muatan lokal *(mulok)* sekolah pada pendidikan sekolah mulai dari tingkat SD (Sekolah Dasar) di daerah jawa dan di sekitarnya penuturannya. Aksara jawa sudah menjadi suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari mata pelajaran Bahasa jawa tersebut. Aksara Jawa dikenal dengan nama Hanacaraka atau aksara carakan, adalah abjad yang digunakan oleh suku Jawa (Hakim & Purnama, 2012).

Menurut (Fajarizka, 2016) Semakin tinggi tingkat pendidikannya, semakin berkurang lagi pemberian materi mengenai Aksara Jawa. Parahnya lagi dari minoritas siswa yang hanya seberapa tersebut, hanya menganggap Aksara Jawa sebagai tiket aman untuk mendapatkan nilai Bahasa Jawa yang bagus di bangku sekolah saja tanpa ada keinginan untuk menggunakannya dikehidupan sehari-hari. Berbeda dengan membaca huruf latin, membaca aksara jawa bagi siswa adalah hal yang ditakutkan karena mayoritas siswa selalu mengalami kesulitan dalam membaca aksara jawa. Kesulitan siswa dalam membaca Aksara Jawa berkaitan dengan permasalahan seperti :

1) Kurangnya pemahaman siswa dalam membedakan huruf yang hampir sama bentuknya;

2) kurangnya ketekunan dan kejelian siswa dalam menyambungkan huruf dalam kata dan kalimat untuk menafsirkan tulisan dan mengubah menjadi kata yang bermakna;
3) penggunaan media pembelajaran Bahasa Jawa yang belum optimal.

Salah satu upaya untuk melestarikannya adalah dengan mengenalkan aksara tersebut melalui pendidikan formal. Mengeksistensikan Aksara Jawa dalam proses belajar, membangun minat anak-anak dalam mempelajari penulisan Huruf Jawa (Vehicles, 2020).

Menurut (Putri Laraswati Khoirun Nisa, Jauharul Maknunah, 2017) Untuk saat ini Aksara Jawa menjadi salah satu mata pelajaran muatan lokal di SD. Namun banyak siswa yang belum mengetahui tulisan Aksara Jawa ataupun asal usulnya, itu disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah perubahan zaman modern serta pembelajaran Aksara Jawa yang selama ini terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang selama ini menjadi mata pelajaran wajib di sekolah hanya diberi waktu 1-2 jam per minggu. Alokasi ini sangat kurang, mengingat banyaknya kompetensi membaca dan menulis Jawa yang harus dikuasai oleh para siswa (Ekowati: 2007).

Sehubung dengan kompleksnya kegiatan yang diperlukan untuk kegiatan menulis Aksara Jawa, maka diperlukan proses belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh menulis aksara jawa yang baik adalah dapat menuliskan tulisan yang tepat sesuai dengan tata penulisan aksara jawa (Avita Putri Rustanti, Hadi Mulyono, 2017).

Jadi mulailah proses pembelajaran Bahasa jawa kepada anak-anaknya dirumah. Namun ada permasalahan yang membuat anak-anak tersebut sulit untuk tertarik dengan Bahasa jawa dan orang tua tidak punya cara lain untuk mengajarkan selain dengan cara metode pembelajaran yang biasa atau bisa disebut konvensional (Hanafri et al.,

2015). Beberapa siswa mengalami kesulitan belajar dengan metode pembelajaran yang selama ini digunakan, oleh karena itu dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan belajar Aksara jawa bagi siswa. Salah satu hal yang paling dekat dengan anak-anak adalah bermain. Melalui situasi ini dapat diciptakan sebuah game edukasi yang dapat membantu siswa dalam proses belajar Aksara Jawa.

Keberadaan teknologi yang semakin canggih, sehingga orang lebih sibuk bermain gadget daripada belajar budaya Indonesia seperti aksara jawa (Fatima et al., 2020). Dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dapat mempermudah semua pekerjaan dalam mengelola suatu data dan informasi. Begitu juga halnya dengan media pembelajaran suatu materi, di jaman Sekarang banyak dikenal cara pembelajaran yang unik melalui game. Game yang diambil bukan tipe game yang ditujukan untuk hanya bermain saja, tetapi juga untuk mengandung unsur pembelajaran (Adenansyah, 2019).

Kurangnya pengembang game yang mampu menghasilkan tipe game edukasi di Indonesia juga secara tidak langsung menjadi salah satu alas an mengapa banyak pengguna game yang memilih permainan game dengan tipe kekerasan. Banyaknya ketersediaan game ber-genre aksi dan kemudahannya dalam mengakses game tersebut mendorong banyak pengembang game untuk terjun menghasilkan karya yang serupa dibandingkan harus terjun di kategori game ber-genre edukasi yang notabene sedikit penggunanya dan kurang variative dari sisi karyanya (Gunanto, 2017).

Menurut Marc Prensky (2012, hal. 90), game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Berdasarkan permasalahan yang ada maka perlu dikembangkan media pengenalan Aksara Jawa dalam bentuk *game* yang membantu untuk pemahaman Aksara Jawa, dengan memanfaatkan aplikasi android yang mempunyai beberapa kelebihan diantaranya dapat

menampilkan data berupa teks, gambar, animasi, suara, serta mudah untuk dibawa kemana-mana.

Dari hasil wawancara penulis kepada guru Bahasa jawa di SDN 1 Blulukan didapatkan bahwa pembelajaran yang selama ini digunakan yaitu pembelajaran konvensional. guru menulis dipapan tulis lalu siswa menulis aksara jawa dan membaca kalimat dalam aksara jawa secara Bersama-sama, untuk dapat mendukung pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini maka penulis akan membuat game edukasi yang dapat membantu guru dalam pembelajaran Bahasa jawa khususnya aksara jawa agar siswa dapat lebih mudah memahami aksara jawa.

Game yang akan dibuat yaitu *game* edukasi SARJO (Aksara Jowo) berbasis Android. Yang membedakan game SARJO ini dengan game yang pernah dibuat yaitu lebih interaktif dan mudah digunakan untuk siswa, lalu tampilan UI yang lebih menarik perhatian siswa karena diberi animasi dan mudah untuk digunakan karena simple tetapi mencakup semua materi yang ada, didalam game ini juga terdapat elemen seperti score, level dan waktu yang dapat menantang siswa sehingga siswa lebih bersemangat dalam menyelesaikan game nya sekaligus belajar mengenai Aksara Jawa yang merupakan warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Jadi dalam *game* edukasi SARJO ini akan disajikan pembelajaran melalui permainan yang menarik sekaligus sanggup memudahkan siswa menghafal bentuk huruf Aksara Jawa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami aksara jawa
b. Kurangnya pemahaman siswa terhadap aksara jawa

c. Belum optimalnya pembelajaran Bahasa jawa khususnya aksara jawa saat ini

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar peneliti dapat terstruktur, terfokus pada tujuan, pembatasan masalah tersebut ialah :

a. Game edukasi ini dimainkan oleh satu orang *user*.
b. Penelitian ini dilakukan untuk merancang game edukasi bagi siswa agar dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Jawa khususnya Aksara Jawa.
c. Materi yang dimuat pada game edukasi ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami Aksara Jawa.
d. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan game edukasi ini.
e. Game edukasi ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *Construct 2.*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah :

a. Bagaimana membuat game edukasi yang mampu membantu siswa memahami Aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa?
b. Apakah game edukasi SARJO layak jika diterapkan guna membantu siswa memahami Aksara Jawa?
c. Dapatkah game edukasi SARJO ini membantu siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa khususnya Aksara Jawa?

E. Tujuan Penelitian

berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

a. Membuat game edukasi yang mampu membantu siswa memahami Aksara Jawa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.
b. Menguji kelayakan game edukasi SARJO untuk membantu siswa guna memahami Aksara Jawa.
c. Membandingkan hasil belajar siswa antara metode sebelumnya dengan metode game edukasi ini.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis
   1) Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan peneliti lain untuk mengembangkan game edukasi yang sejenis.
   2) Game yang dikembangkan dapat menjadi bahan kajian yang dipertimbangkan sebagai penerapan ilmu, khususnya mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan pendidikan atau pengajaran.
b. Manfaat Praktis
   1) Bagi siswa
      a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan anak dalam Bahasa Jawa khusunya Aksara Jawa.
      b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik lagi dalam mengikuti pembelajaran.
      c) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa menjad lebih cepat memahami materi yang disampaikan.
   2) Bagi Guru
      a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang

kreatif dan inovatif sehingga tidak menggunakan metode konvensional saja.

b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi para pengajar dalam mengajarkan aksara jawa terhadap siswa.

3) Bagi peneliti

Bagi peneliti diharapkan mendapatkan pengalaman megenai pembelajaran Bahasa Jawa khusunya Aksara Jawa yang ada di sekolahan guna meningkatkan kecintaan terhadap budaya daerah yang hampir punah.