

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Aksara Sumbawa atau biasa disebut dengan Satera Jontal adalah salah satu dari banyaknya warisan budaya di Indonesia yang harus tetap dilestarikan. Satera Jontal merupakan budaya etnis Sumbawa yang diwujudkan dalam bentuk lambang, kemudian tiap-tiap lambang tersebut memiliki makna tersendiri. Satera Jontal diambil dari kata sastra dalam bahasa Indonesia dan jontal karena tulisan ini banyak ditulis diatas jontal (daun lontar). Usaha-usaha untuk melestarikannya sudah ada namun mengalami kendala, salah satunya yaitu keterbatasan media yang ada. Di sekolah siswa hanya belajar menggunakan media buku dan papan tulis saja serta metode pembelajaran yang digunakan masih secara konvensional sehingga perlu adanya media pembelajaran baru untuk menjadi alternatif agar guru dapat memiliki variasi pada saat pembelajaran di kelas.

Muatan lokal merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib yang diajarkan di tingkat sekolah dasar. Sesuai dengan UU Sisdiknas No 20 tahun 2003, kompetensi muatan lokal dapat berupa bahasa daerah, adat istiadat, kesenian daerah, dan hal lain yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah masing-masing terutama ciri khas dari sumbawa itu sendiri. Untuk provinsi NTB, pembelajaran muatan lokal yang diajarkan di Sekolah Dasar berisi mata pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Sumbawa (Bahri, 2018).

Pembelajaran aksara lokal (satera jontal) sumbawa bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap aksara jontal sumbawa tersebut yang meliputi empat aspek keterampilan dan bahasa pada siswa yaitu keterampilan dalam mendengarkan guru menjelaskan, berbicara dengan menggunakan aksara, membaca huruf aksara, dan menulis Aksara (Marliana & Jazadi, 2020).

Untuk aspek keterampilan membaca dan menulis, selain diajarkan membaca dan menulis aksara jontal sumbawa dengan huruf latin dengan baik dan benar (Widodo, Anar, Nursaptini, Sutisna, & Erfan, 2020). Siswa juga diberikan penjelasan materi tentang sejarah aksara sumbawa dapat terbentuk menjadi nama aksara jontal sumbawa.

Melalui pendidikan di sekolah belajar aksara sumbawa bertujuan untuk dapat melestarikan budaya daerah sumbawa (Maulana, 2020). Dalam rangka penerapan dan pelaksanaannya, maka pemerintah menyusun kurikulum yang memungkinkan pembelajaran bahasa dan budaya daerah sebagai pembelajaran muatan lokal pada kurikulum sekolah. Dalam rangka penerapan dan pelaksanaannya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) didalam pasal tersebut pemerintah memfokuskan kurikulum pendidikan baik sekolah dasar (SD) atau tingkat yang SMA dalam mempelajari aksara sumbawa yang di muat dalam bentuk pembelajaran muatan lokal yang berisikan aksara Sumbawa, budaya Sumbawa yang memiliki keunikan tersendiri maka dari itu dikatakan sebagai cara melestarikan budaya yang telah luntur sebelumnya agar siswa tidak lupa dengan budayanya sendiri.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat membantu dalam mengatasi masalah yang ada di kehidupan saat ini khususnya dibidang pendidikan. Dengan adanya bantuan teknologi kita dapat melakukan sesuatu dengan mudah, maka dari itu kita harus bisa memanfaatkan teknologi sebaik mungkin agar dapat membantu dalam menyelesaikan masalah.

Media pembelajaran merupakan perantara penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan alat-alat tertentu agar peserta didik dapat memahami dengan cepat dan menerima ilmu dari pendidik. Untuk membuat media pembelajaran diperlukan kreativitas dan inovasi dari tenaga pendidik. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan menumbuhkan semangat belajar siswa. Seorang guru harus

mempersiapkan diri dengan baik untuk sebuah gerakan baru dan harus mendidik siswa sesuai dengan jamannya. (Akrim, 2018)

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. (Muhson, 2010)

## **B. Identifikasi Masalah**

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

- a. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, cenderung kurang variasi
- b. Siswa merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran
- c. Kurangnya pemanfaatan media digital sebagai media belajar siswa
- d. Dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini penulis batasi sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran game edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” berbasis android
- b. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan construct 2
- c. Pengujian produk yang dibuat hanya meliputi respon kemenarikan media terhadap peserta didik, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi belajar peserta didik

#### **D. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana merancang media pembelajaran game edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” berbasis android ?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran game edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” berbasis android ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk membuat media pembelajaran game edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” berbasis android
- b. Menguji kelayakan media pembelajaran game edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” berbasis android

#### **F. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat teoritis :
  - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi atau pengetahuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang sejenis
  - 2) Diharapkan menjadi referensi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif
- b. Manfaat praktis
  - 1) Bagi Siswa

Diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi dan sebagai media pembelajaran yang efektif
  - 2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game edukasi atau multimedia, serta game edukasi Aksara Sumbawa “Satera Jontal” ini dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar