

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa untuk menjadi lebih dewasa dan mengubah tingkah laku mereka (Anjar Sukowati & Heru Subrata, 2022). Setiap manusia perlu mendapatkan kesempatan untuk mengemban pendidikan dengan baik. Dalam lingkungan pendidikan tidak luput dari kemajuan teknologi, sehingga para pelajar dituntut untuk terus memahami dan menguasai teknologi. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang dituturkan oleh masyarakat khususnya di Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta. Bahasa Jawa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan orang Jawa karena mengandung nilai budaya luhur orang Jawa (Nadhiroh & Setyawan, 2021). Pembelajaran Bahasa Jawa pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama sebagai muatan lokal yang wajib dipelajari terutama Sekolah Menengah Pertama yang ada di daerah Jawa. Hal ini dilakukan untuk pembentukan karakter sebagai orang Jawa serta melestarikan kultur tradisi budaya suku Jawa.

Kemajuan teknologi dan pesatnya arus informasi melalui internet telah mempengaruhi kehidupan generasi muda. Mereka terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan gadget yang mereka miliki, melihat informasi tentang berbagai hal dari dunia luar melalui internet, bermain *game* dan bahkan berbelanja melalui satu benda yang ada di dalam genggamannya yaitu *smartphone* (gawai). Hampir semua Generasi Z memiliki *smartphone* ini baik yang kaya ataupun termasuk yang termasuk kategori miskin, yang tinggal di perkotaan maupun di pedesaan. Bisa dikatakan semua Generasi muda terpapar penggunaan *smartphone* setiap harinya (Hastini dkk, 2020).

Menurut Khasanah (dalam Ruliyanti et al., 2022) Di era perkembangan teknologi yang terus meningkat, kultur tradisi budaya mulai diabaikan mengikuti perkembangan zaman seperti perkembangan Bahasa. Selain itu Nadhiroh & Setyawan, 2021 menjelaskan dampak adanya globalisasi menjadikan popularitas budaya daerah seperti Bahasa Jawa tergeser oleh budaya asing yang terus-menerus

masuk akibat westernisasi (Ladifa et al., 2021). Sehingga saat ini Bahasa Inggris menjadi Bahasa yang paling banyak diminati dibandingkan Bahasa daerah yaitu Bahasa Jawa. Hal ini mengakibatkan penduduk asli Jawa mengalami kelunturan dalam hal penggunaan Bahasa Jawa yang baik dan benar. Selain itu, tenaga pendidik Bahasa Jawa yang semakin langka.

Zaman modern yang semakin berkembang juga menjadikan anak muda ketergantungan terhadap *smartphone*, terutama untuk bermain *game*. *Game* menjadi sarana hiburan yang paling disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dampak dari penggunaan *game* cukup besar sehingga dapat mempengaruhi pola pikir. Oleh karena itu *game* dapat diubah menjadi sarana penyajian pembelajaran yang menarik untuk pelajar. *Game* Edukasi berbasis android menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar pelajar terutama pada tingkat menengah pertama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, didapatkan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *game* Bahasa Jawa untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Jawa bagi siswa SMP kelas 8?
2. Bagaimana membangun *game* edukasi Bahasa Jawa dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Jawa hingga layak digunakan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun hal-hal yang membatasi masalah yang terjadi dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dirancang ditujukan untuk siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama kelas 8.
2. Aplikasi membahas pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa seperti Bahasa Krama, Aksara Jawa, dan Tembang.
3. Data akun, *pre-test*, dan *post-test* tersimpan dalam database.
4. Aplikasi ini berupa *game* dengan tipe *single player*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang dan membangun *Game* edukasi yang dapat meningkatkan minat siswa-siswi SMP terhadap Bahasa Jawa.
2. Mengetahui kelayakan *Game* edukasi Bahasa Jawa dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Jawa.

1.5 Manfaat

1. Meningkatkan minat belajar dan menambah wawasan ilmu tentang Bahasa Jawa.
2. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi pengembangan *game* lanjutan.