

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkenal dengan keberagaman didalamnya. Salah satu keberagaman bahasanya yaitu Bahasa madura, Bahasa yang digunakan oleh suku madura. Bahasa madura banyak terpengaruh oleh bahasa jawa (terutama Jawa Surobyoan), Melayu, Arab, Tionghoa, dan beberapa bahasa lainnya. Bahasa madura tidak hanya digunakan oleh suku madura saja. Saat ini Bahasa Madura sudah banyak digunakan di Kawasan Tapal Kuda, terbentang dari Pasuruan hingga banyuwangi

Seiring berjalannya waktu, bahasa daerah perlahan tersingkir bahkan lebih buruknya lagi akan hilang, berdasarkan penelitian dari (Raihany 2015) pada siswa siswa SDN Pangarangan I dan III, bahwasannya sekitar 60% siswa kurang fasih berbahasa madura sehingga mereka cenderung mencampur Bahasa Madura dengan bahasa Indonesia untuk mempermudah komunikasi. Seperti yang dikutip pada VOA Indonesia, pengamat bahasa dari Universitas Atmajaya Jakarta Bambang Kaswanti Purwo mengatakan, bahwasanya orangtua sekarang cenderung enggan menggunakan bahasa ibu (daerah) dan (hanya) menggunakan bahasa Indonesia, karena beranggapan untuk maju anak harus bisa berbahasa nasional. Oleh karna itu alangkah baiknya kita memperkenalkan Bahasa daerah sejak dini, agar kelak bahasa ini bisa dipertahankan, karena pada dasarnya bahasa daerah merupakan identitas atau simbol untuk suatu daerah.

Pada era revolusi 4.0 teknologi berkembang dengan pesat, bisa dilihat pada saat ini semua kehidupan manusia dibawa ke dunia maya, dimana data disimpan secara digital, sehingga menciptakan kehidupan yang efisien. Efisiensi merupakan

hal utama pada era ini, penggunaan teknologi digital yang terus berkembang, mengakibatkan banyak inovasi teknologi bermunculan, salah satunya *smartphone*.

Pada zaman modern ini *smartphone* sudah memiliki beragam macam fitur. Mulai dari pengingat waktu, fitur pesan dan telepon yang membantu dalam berkomunikasi jarak jauh, serta fitur kamera yang mampu menangkap gambar. Perkembangan yang sangat pesat, menjadikan *smartphone* berevolusi untuk membantu memudahkan setiap pekerjaan manusia. Disamping membantu pekerjaan manusia *smartphone* juga menjadi media hiburan untuk menghilangkan kejenuhan, contohnya aplikasi *game* yang bisa digunakan untuk mengisi waktu luang.

Saat ini industri *game* berkembang dinamis dengan mengikuti *trend* di zamannya. Bukan hanya untuk media hiburan namun *game* juga menasar pada segi pendidikan. Banyak *game* yang beredar saat ini memiliki fungsi untuk mengedukasi anak-anak. Pemakaian media pembelajaran berupa aplikasi *game* dalam proses belajar mengajar dapat merangsang anak untuk kreatif dan aktif dalam kegiatan sosialisasi dan kegiatan pembelajaran, dikarenakan didalam aplikasi *game* android terdapat banyak sekali media antara lain berupa gambar, tulisan, foto, *video*, dan *audio*.

Sehingga penulis merancang media pembelajaran berupa *game* untuk memperkenalkan Bahasa Madura lebih dalam kepada anak, dan penulis menentukan subjek untuk pembuatan *game* tersebut pada siswa kelas IV MINU Kraksaan, yang mana berdasarkan informasi yang penulis dapatkan dari seorang guru pengajar di sekolah tersebut, bahwasannya banyak siswa di sekolah tersebut masih belum bisa menggunakan Bahasa Madura secara halus, baik, dan benar. Agar kedepannya Bahasa Madura tidak pudar dalam penggunaannya, oleh karenanya sedini mungkin anak diperkenalkan dengan bahasa daerahnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana merancang aplikasi *game* edukasi pengenalan Bahasa Daerah Madura untuk anak?
- b. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *game* edukasi Bahasa Daerah Madura untuk anak?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi *game* yang dirancang ditujukan untuk siswa kelas IV MINU Kraksaan.
- b. Hanya menggunakan Bahasa Daerah Madura sebagai bahasa utama.
- c. Hanya untuk minimal Android Versi 5.0 *Lollipop* API Level 21.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang aplikasi *game* edukasi pengenalan Bahasa Daerah Madura untuk anak.
- b. Mengimplementasikan aplikasi *game* edukasi pengenalan Bahasa Daerah Madura untuk anak.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dihasilkan sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa
Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menambah wawasan siswa terkait Bahasa Daerah Madura.
- b. Bagi Peneliti Lain
Dapat menjadi acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.