

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa merupakan salah satu wujud budaya yang digunakan sebagai alat komunikasi yang selalu hidup dan berkembang. Di Indonesia terdapat banyak sekali ragam budaya dan bahasa. Suku Jawa adalah suku dengan populasi terbesar di Indonesia. Dengan jumlah mencapai 41% dari total keseluruhan populasi di Indonesia. (Mustikasari & Astuti, 2020). Juga bahasa daerah yang masih digunakan sampai saat ini yakni Bahasa Jawa. Sebagai bahasa yang penuturnya paling banyak di Indonesia, Bahasa Jawa juga dinilai sebagai sarana pendidikan budi pekerti, sopan santun dan unggah ungguh terhadap orang yang lebih tua atau orang yang lebih dihormati. Bahasa Jawa juga menjadi salah satu pembelajaran muatan lokal di sekolah dasar dan menengah. Penting sekali untuk mengajarkan bahasa Jawa sejak dini. Selain sebagai pendidikan karakter, bahasa Jawa juga digunakan untuk memelihara nilai-nilai budaya, membimbing siswa untuk berkembang di lingkungan. (Nadhiroh, 2021)

Beberapa orang khususnya kalangan muda beranggapan bahwa memakai atau mempelajari bahasa daerah (bahasa Jawa) dinilai ketinggalan zaman atau sudah tidak gaul. Sehingga intensitas atau jumlah penutur semakin berkurang. Faktor yang paling dominan dari hal tersebut adalah kurangnya pendidikan berbahasa Jawa dengan baik di lingkungan keluarga. Faktor lingkungan juga turut serta mendorong ketidakminatan kalangan muda untuk mempelajari bahasa Jawa. Mereka tidak bangga

menggunakan bahasa daerah melainkan lebih bangga jika mereka mempelajari dan lebih jago dengan bahasa asing. (Mahardika et al., 2019)

Penyajian untuk mata pelajaran bahasa Jawa di kalangan sekolah dasar kebanyakan masih terlalu monoton, sehingga siswa jadi lebih bosan saat mengikuti pelajaran. Media pembelajaran perlu disajikan semeramik mungkin. Dengan melihat karakteristik siswa pada saat ini yang suka bermain, dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan seperti game yang dibalut dengan edukasi atau pengetahuan. Game edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang didalamnya terdapat permainan sehingga menumbuhkan rasa senang dan gembira. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. (Windawati & Koeswanti, 2021)

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, dibuatlah sebuah game edukasi berbasis mobile yang berfokus pada pembelajaran bahasa Jawa untuk anak-anak di Sekolah Dasar. Game edukasi ini bernama “Dinggo” dan dirancang menggunakan metode *Waterfall*. Dimana metode *Waterfall* ini merupakan metode yang pengembangannya mengutamakan tahapan-tahapan sistematis dan berkesinambungan. Game dinggo diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari bahasa Jawa dan juga berkontribusi dalam melestarikan budaya Jawa. Selain itu, dengan adanya game edukasi ini, diharapkan dapat mempermudah guru dalam mengajarkan bahasa Jawa di kelas dengan cara yang lebih menyenangkan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan permasalahan yakni sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara merancang dan membangun game edukasi bahasa Jawa dengan metode *Waterfall*?
- b. Bagaimana hasil penerapan game edukasi bahasa Jawa terhadap minat daya tarik dan pengetahuan bahasa Jawa?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Game edukasi ini hanya akan membahas materi bahasa Jawa untuk siswa sekolah dasar kelas 5.
- b. Game edukasi bahasa Jawa berbasis mobile ini menggunakan multimedia berupa 2D
- c. Game edukasi hanya menggunakan Unity
- d. Game edukasi ini hanya digunakan sebagai bahan bantu dalam pembelajaran. Bukan sebagai pengganti guru atau metode pembelajaran konvensional.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Dalam menjawab permasalahan adapun tujuan penelitian, yakni :

- a. Untuk merancang dan membangun game edukasi bahasa Jawa berbasis mobile dengan metode *Waterfall*.
- b. Untuk mengetahui hasil dari penerapan game edukasi bahasa Jawa terhadap minat daya tarik dan pengetahuan tentang bahasa Jawa.

## **1.5 Manfaat Hasil Penelitian**

- a. Bagi masyarakat  
Diharapkan game ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Jawa pada generasi muda. Sehingga meningkatkan kualitas proses belajar.

- b. Bagi pengembangan IPTEK  
Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pelestarian bahasa dan budaya Jawa serta pengembangan game edukasi berbasis mobile.
- c. Bagi peneliti lain  
Sebagai referensi untuk pengembangan game serupa.