

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Dan Sastra Daerah pada jenjang satuan Pendidikan Dasar dan Menengah salah satunya diterapkan pada Kabupaten Indramayu yang memiliki bahasanya khasnya yaitu bahasa Jawa Indramayu yang sampai sekarang masih digunakan oleh sebagian masyarakat dalam bersosialisasi, sebagai ciri khas daerah Indramayu itu sendiri.

Dalam Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013, menimbang bahwa dalam upaya melindungi, memberdayakan, memantapkan keberadaan kedudukan, dan fungsi bahasa dan sastra daerah telah ditetapkan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 5 Tahun 2003 tentang Pemeliharaan Bahasa, Sastra Dan Aksara Daerah[1], berdasarkan peraturan Daerah yang telah disebutkan diatas, maka dalam upaya melestarikan dan melindungi fungsi bahasa dan sastra daerah, terdapat media pembelajaran muatan lokal Bahasa Indramayu pada Sekolah Dasar yang dikhususkan untuk mengenalkan Bahasa, Sastra Dan Aksara Daerah kepada siswa sebagai ciri khas daerah dan upaya mempertahankan keberadaan bahasa daerah Indramayu.

Berdasarkan hasil data rekapitulasi nilai yang diambil dari 2 tahun yang lalu di SDN Margadadi 1 sebagai tempat penelitian untuk membuktikan apakah silabus kompetensi dasar yang terkait dengan pembahasan bahasa, sastra dan juga aksara daerah sudah tercapai oleh peserta didik, dengan mengambil nilai dari kompetensi dasar tahun ajaran 2020/2021 dari total 49 peserta didik diambil untuk penilaian bab bahasa didapatkan sebanyak 59,2% peserta didik yang mencapai KKM dan sebanyak 40,8% peserta didik yang masih dibawah KKM, lalu untuk penilaian bab aksara jawa didapatkan sebanyak 53,1% peserta didik yang mencapai KKM dan sebanyak 46,9% peserta didik yang masih dibawah KKM. Lalu rekapitulasi nilai pada tahun ajaran 2021/2022 dari total 47 peserta didik untuk Penilaian Bab Bahasa didapatkan sebanyak 42,6% peserta didik yang mencapai KKM dan sebanyak 57,4% peserta didik yang masih dibawah KKM, lalu untuk Penilaian Bab Aksara

Jawa didapatkan sebanyak 46,8% peserta didik yang mencapai KKM dan sebanyak 53,2% peserta didik yang masih dibawah KKM.

Lalu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru kelas V SDN Margadadi 1, didapatkan bahwa peserta didik masih kurang bisa untuk membaca bahasa ngoko/bagongan dan krama/bebasan dikarenakan lingkungan sekitar yang biasanya selalu menggunakan bahasa Indonesia dalam berinteraksi, serta untuk menulis aksara jawa masih memiliki kekurangan, karena pola pada huruf aksara ini cukup sulit di implementasikan jika hanya menggunakan media cetak tanpa adanya alat pendukung untuk mempermudah mengingat huruf aksara jawa itu sendiri.

Dalam kurun waktu 2 tahun tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam mengikuti pelajaran bahasa Indramayu khususnya pada penilaian Kompetensi Dasar materi bab bahasa guneman ngoko/krama dan materi bab aksara Jawa karena masih banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM pada penilaian Kompetensi Dasar tersebut.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat mengatasi beberapa masalah di atas yaitu Pembangunan aplikasi edukasi pembelajaran dengan menggunakan media dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa karena dengan penggunaan media siswa dapat menyaksikan secara langsung hal-hal yang terjadi di sekelilingnya [2], penelitian lain juga menunjukkan respons positif dan hasil bahwa secara umum model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif dapat memotivasi pelajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar [3].

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya upaya untuk memberikan media informasi pembelajaran yang bersifat interaktif. penulis mengusulkan pembuatan game edukasi pembelajaran Bahasa Indramayu dengan konsep aplikasi yang berisi materi-materi interaktif, bahasa, sastra dan aksara jawa didalamnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan maka identifikasi permasalahan yang dikaji didalam penelitian diantaranya yaitu:

1. Peserta didik masih kesulitan dalam membaca bahasa ngoko dan krama Indramayu.
2. Peserta didik masih kesulitan dalam menulis huruf aksara jawa.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun Game Interaktif Pelajaran Bahasa daerah Indramayu. Sedangkan tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata bahasa ngoko dan krama Indramayu.
2. Memudahkan peserta didik dalam menulis huruf aksara jawa.

1.4 Batasan Masalah

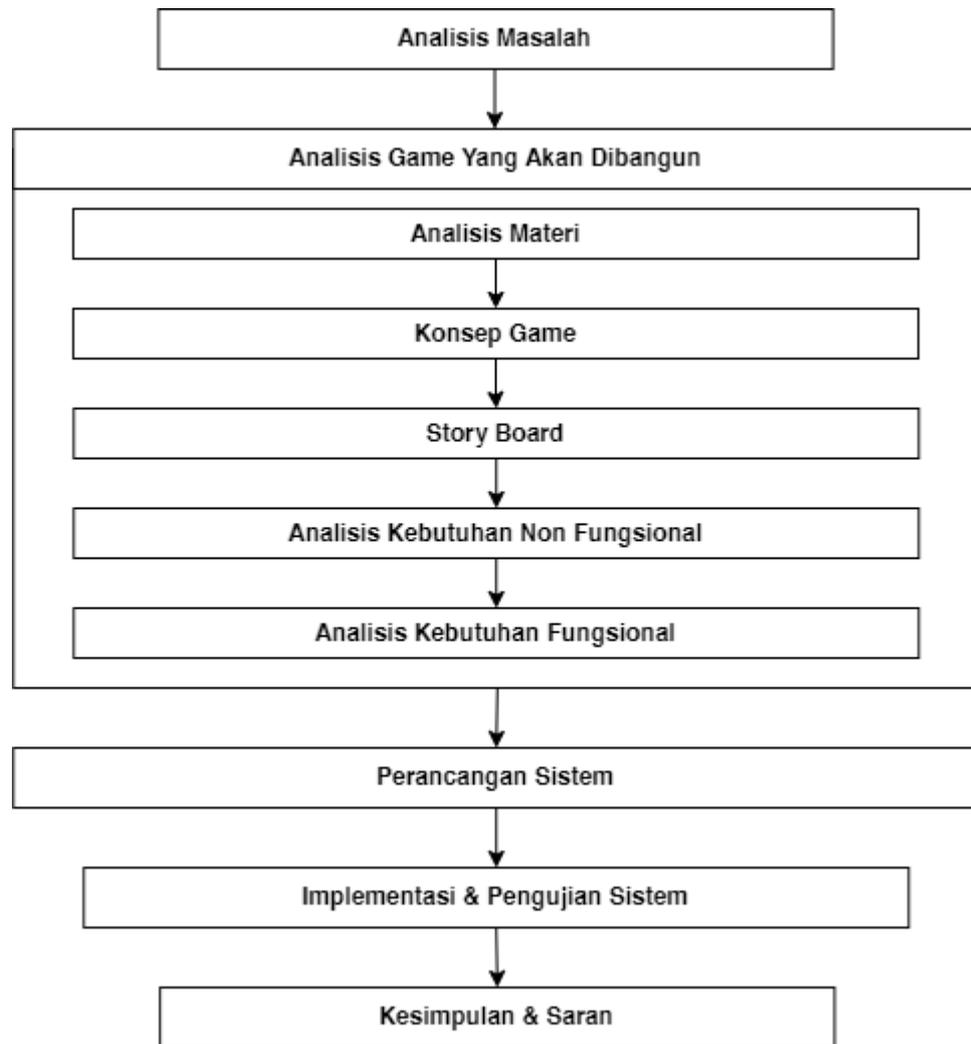
Agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu luas dan dapat lebih fokus dalam melakukan analisis dan perancangan sistem maka dilakukan pembatasan masalah :

1. Pengimplementasian Game edukasi pembelajaran Bahasa daerah Indramayu untuk peserta didik berbasis mobile untuk platform Android.
2. Game yang akan dibangun diambil dari silabus kompetensi dasar Mata Pelajaran Bahasa Indramayu pada Bab materi tingkatan berbahasa ngoko/bagongan dan krama/bebasan.
3. Game yang akan dibangun diambil dari silabus kompetensi dasar Mata Pelajaran Bahasa Indramayu pada Bab materi aksara carakan (hanacaraka).
4. Materi Aksara Jawa carakan yang akan dibangun hanya menampilkan tulisan aksara dasar dengan penambahan huruf vocal atau sandangan swara sesuai dengan silabus dan materi yang di ajarkan pada buku cetak pelajaran bahasa Indramayu jelas V Sekolah Dasar.
5. Game yang akan dibangun hanya dapat dimainkan oleh satu pemain (*Single Player*) dan menggunakan tampilan animasi dalam bentuk dua dimensi (2D).

6. Media penyampaian informasi dalam game ini mencakup teks, gambar, dan suara.
7. Software yang digunakan untuk pembuatan Aplikasi yaitu Unity serta beberapa software tambahan pendukung design seperti Photoshop untuk kebutuhan design tampilan antar muka dan menggunakan software pengolah file berbasis audio yaitu Audacity untuk penggunaan text to speech pada pembuatan Game edukasi ini.
8. Perancangan sistem pembelajaran ini menggunakan metode pembelajaran VAK, model sistem pembelajaran ini efektif karena memperhatikan tiga jenis modalitas atau cara belajar siswa, yaitu cara belajar dengan mengingat (visual), belajar dengan mendengar (auditori) dan belajar dengan gerak dan emosi (kinestetik). Melalui model sistem pembelajaran VAK potensi yang dimiliki oleh siswa menjadi lebih terlatih dan berkembang dengan baik.
9. Model Visual (mengingat), diimplementasikan didalam aplikasi melalui gambar serta tulisan yang disajikan berulang untuk menambahkan daya ingat pada pengguna.
10. Model Auditori (mendengar), diimplementasikan didalam aplikasi melalui suara dengan text to voice yang akan disajikan di setiap kata bahasa ngoko/krama dan huruf aksara jawa.
11. Model Kinestetik, diimplementasikan didalam aplikasi melalui pembelajaran menulis dan permainan pencocokan kata yang akan mengasah keterampilan dan kemampuan pengguna.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian menjelaskan bagaimana peneliti bermaksud melakukan penelitian sehingga tujuan penelitian tercapai. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian pembangunan Game Interaktif Pelajaran Bahasa daerah Indramayu sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Alur Penelitian

1.5.1 Analisis Masalah

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap proses yang dilakukan dan mengidentifikasi permasalahan yang akan di buat sistem mengenai Pelajaran bahasa Indramayu di SDN Margadadi 1, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada tahap ini diperoleh dengan cara melakukan penelitian langsung ke lapangan serta mengkaji referensi-referensi yang telah diperoleh untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa metode yaitu :

1. Observasi

Penelitian ini akan dilakukan di SDN Margadadi 1 Indramayu dengan melakukan analisa pada kebutuhan, analisa permasalahan yang muncul, serta mengamati kebutuhan pengguna yang akan menggunakan aplikasi.

2. Wawancara

merupakan metode yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada guru terkait dengan penerapan yang akan dilakukan untuk mendapatkan data yang konkrit dan lengkap.

3. Studi Pustaka

Sebagai metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan permasalahan yang menjadi objek penelitian.

1.5.2 Analisis Game Yang Akan Dibangun

Tahap ini merupakan kegiatan analisis terhadap game yang akan dibangun pada penelitian ini meliputi analisis masalah, analisis materi, konsep game yang akan dibangun, story board, analisis kebutuhan non fungsional dan analisis kebutuhan fungsional.

- a. Analisis Materi

Tahap Analisis materi dilakukan untuk menggali dan mendapatkan informasi secara terperinci mengenai materi-materi yang nantinya akan digunakan untuk menjadi acuan dasar dalam pembuatan game edukasi ini.

- b. Konsep Game

Selanjutnya konsep game merupakan deskripsi singkat dari game yang akan dibangun dengan memberikan informasi seperti informasi edukasi yang terdapat pada game serta cara bermain untuk memberikan arahan kepada pemain agar jelas dalam mengikuti alur yang di sampaikan didalam game.

- c. Story Board

Story board adalah suatu konsep atau ide kreatif yang biasa digunakan untuk media pembelajaran. Story board sendiri berkonsep seperti sebuah papan cerita yang terdapat gambaran beserta alur permainan dan digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dan rancangan pembangunan sistem.

d. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis ini menentukan spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem, hasil dari keluaran sistem yang diinginkan tidak luput dari proses dan sistem yang dibutuhkan. Pada Analisis kebutuhan non fungsional ini di jelaskan mengenai analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras dan analisis pengguna.

e. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan gambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

1.5.3 Perancangan Sistem

Tahap selanjutnya yaitu dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun sebagai dasar dalam pembangunan perangkat lunak meliputi perancangan antar muka atau game design, perancangan struktur menu, perancangan pesan keluar dan jaringan semantic.

1.5.4 Implementasi dan Pengujian Sistem

Tahap ini adalah proses dilakukannya pembangunan sistem berdasarkan hasil analisis dan juga perancangan sistem yang telah dilakukan sebelumnya. Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah menggunakan metode Waterfall.

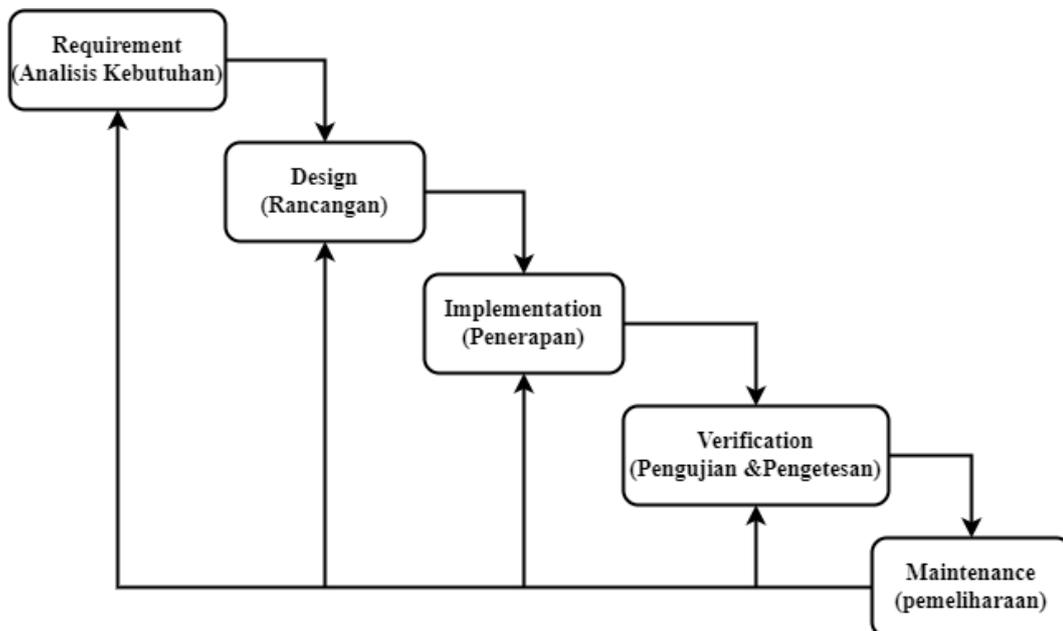
Lalu pengujian sistem dilakukan setelah game selesai dibuat, dimana penulis melakukan pengujian terhadap sistem game aplikasi seperti antar muka grafis, kontrol dan sound dalam aplikasi untuk mengetahui apakah fungsinya sudah sesuai dengan yang telah ditentukan.

1.5.5 Kesimpulan dan Saran

Tahap ini dilakukan untuk menarik kesimpulan dari pembangunan media pembelajaran yang telah dibangun dan memberikan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

1.6 Metodologi Pembangunan Perangkat Lunak

Metode Waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan, di mana proses pengerjaannya terus mengalir dari atas ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase Requirements (analisis kebutuhan), Design (perancangan dan pemodelan), Implementation (penerapan), Verification (pengujian), dan Maintenance (pemeliharaan) [4]:



Gambar 1. 2 Metode Waterfall Ian Sommerville

Metode pembangunan sistem ini meliputi aktivitas-aktivitas berikut: Pemodelan sistem harus dilakukan terlebih dahulu sebelum mulai melakukan implementasi program atau pengkodean program. Pemodelan sistem ini bertujuan untuk menemukan batasan-batasan masalah pada penerapan sistem.

1. Requirement (Analisis Kebutuhan)

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Seseorang peneliti akan menggali informasi sebanyak banyaknya dari pengguna sehingga akan tercipta sebuah aplikasi / program yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh pengguna tersebut.

2. Design (Rancangan)

Proses Design akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum diimplementasikan. Proses ini berfokus pada Detail Prosedural (flowchart & Diagram), arsitektur perangkat lunak, representasi interface.

3. Implementation (Penerapan)

Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Yaitu tahapan dimana keseluruhan desain diubah menjadi kode-kode program. kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang selanjutnya akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap untuk meyakinkan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi.

4. Verification (Pengujian & Pengetesan)

Tahapan ini bisa jadi dikatakan sebagai final dalam proses pembuatan sebuah sistem. Yaitu tahap verifikasi oleh pengguna. Pengguna akan menguji apakah aplikasi yang telah dibuat tersebut telah sesuai dengan keinginan pengguna. Tahapan ini adalah final dalam pembuatan program, tapi bukan pada metode pengembangan program.

5. Maintenance (Pemeliharaan)

Tahapan akhir yang dilakukan setelah pengembangan sistem pada model Waterfall adalah pemeliharaan yang termasuk diantaranya instalasi dan proses perbaikan sistem sesuai dengan keinginan pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan untuk penjelasan pokok pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas berbagai konsep dasar, penjelasan objek penelitian dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan masalah pada pembelajaran sub bab materi tingkatan berbahasa dan aksara jawa.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang analisis masalah, analisis kebutuhan data, analisis kebutuhan non fungsional, dan analisis kebutuhan fungsional dalam pembangunan sistem serta perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi hasil implementasi analisis dari perancangan sistem yang telah dilakukan, serta hasil pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun dapat berjalan sesuai dengan analisis dan perancangan untuk dapat memenuhi kebutuhan peserta didik di SDN Margadadi 1.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran untuk pengembangan aplikasi yang telah dirancang untuk pengembangan penelitian kedepannya.