

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Aksara Jawa merupakan salah satu warisan kebudayaan yang ada di Indonesia, khususnya di tanah Jawa. Pada zaman dahulu aksara Jawa digunakan sebagai huruf untuk penulisan manuskrip kuno, kitab babad Jawa, kitab tembang-tembang Jawa, buku ramuan jamu tradisional Jawa, prasasti-prasasti tanda kebesaran suatu zaman kerajaan, dan berbagai keperluan menulis lainnya juga menggunakan aksara Jawa.

Perkembangan zaman tidak bisa dihindarkan, dengan hadirnya huruf lain yang lebih mudah dibaca dan dipahami secara umum mempengaruhi pudarnya pengetahuan tentang Aksara Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa yang terkesan monoton dan membosankan menambah keengganan untuk mempelajari bahasa Jawa apalagi Aksara Jawa pada siswa khususnya di lingkungan sekolah dasar.

Timbulnya pandangan tersebut akan dapat mengakibatkan kebudayaan Jawa yang selama ini ada dikalangan siswa sekolah dasar mulai kurang diminati, mulai ditinggalkan dan akhirnya semakin pudar bahkan akan hilang. Ini berarti kekayaan kebudayaan bangsa Indonesia akan semakin berkurang. Oleh karena itu perlu adanya solusi terhadap permasalahan tersebut.

Untuk membantu dalam proses pengenalan dan pembelajaran Aksara Jawa, perlu adanya suatu aplikasi multimedia interaktif berupa *game* edukasi yang mampu mendukung dalam pengenalan dan pembelajaran Aksara Jawa, sehingga siswa dapat mempelajarinya dengan cara yang asik, lebih menarik, dan tidak membosankan.

Sadiman (2009) menyatakan bahwa sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik. Suatu bentuk inovasi yang dapat digunakan sebagai solusi permasalahan pembelajaran bahasa Jawa di atas, salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat menempatkan Komputer dan *smartphone* yang dulunya merupakan suatu peralatan modern, mahal dan masih langka menjadi suatu peralatan standar dalam kehidupan sehari-hari. Siswa SD pun sudah tidak asing lagi dengan penggunaan komputer dan *smartphone*, meskipun mereka kebanyakan hanya menggunakannya untuk bermain *game*. Rasa asyik yang diperoleh saat

anak menggunakan komputer dan *smartphone* membuat dipandang sebagai suatu benda yang canggih dan menarik. Peningkatan mutu pendidikan semakin dituntut seiring perkembangan jaman. Pemerintah juga harus turut serta membantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan bantuan komputer pada sekolah.

Berdasarkan uraian diatas melihat realitas serta beberapa permasalahan yang muncul perlu dilakukan suatu bentuk inovasi dalam pembelajaran aksara jawa di SD Negeri 01 Sampang berupa game edukasi Aksara Jawa. Game edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

## **B. Rumusan Masalah**

Masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah

- (1) Bagaimana membuat game edukasi Aksara Jawa untuk siswa kelas VI SD Negeri 01 Sampang berbasis android supaya anak-anak termotivasi belajar huruf jawa?
- (2) Bagaimana membuat game edukasi Aksara Jawa untuk siswa kelas VI SD Negeri 01 Sampang supaya siswa tertarik mempelajari huruf Aksara Jawa?

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat terselesaikan sesuai harapan, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan game pembelajaran menggunakan Unity.
2. Penggunaan layar *touchscreen* pada android merupakan media untuk menyelesaikan tantangan *game* ini.
3. *Game* ini bergenre *scrolling* yaitu *game* bergerak dari kiri kekanan.

## **D. TUJUAN**

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan aplikasi game edukasi.
2. Mengembangkan sebuah permainan edukasi yang mampu membuat minat pelajar kembali atau tertarik pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

## **E. MANFAAT**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Meningkatkan minat siswa untuk belajar khususnya mempelajari aksara jawa.

2. Bagi siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja karena *smartphone* android dapat dibawa kemana saja.

