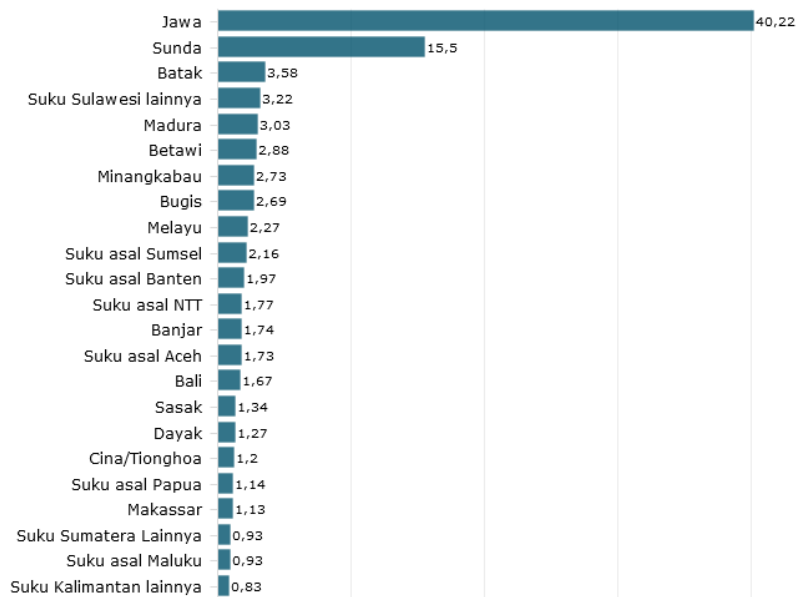


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki berbagai macam adat, budaya, agama, ras, bahasa, dan suku. Suku Jawa merupakan salah satu suku yang berada di Indonesia yang terletak di Pulau Jawa dengan jumlah terbanyak dari pada dengan suku lain. Suku Jawa telah mendominasi 40,22% (95,2 juta jiwa) suku bangsa atau etnis dari penduduk Indonesia yang berjumlah 236.73 juta jiwa serta penduduk yang tinggal di Provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur mayoritas merupakan suku Jawa.



Gambar 1.1 Hasil Statistik Suku di Indonesia

Sumber : <https://www.bps.go.id> di akses pada 04 Desember 2021 pukul 10:15

Provinsi Jawa Timur memiliki bahasa yang biasa digunakan sebagai salah satu media untuk berkomunikasi yaitu Bahasa Jawa. Namun sekarang ini tidak sedikit terdapat masyarakat dari Suku Jawa yang lebih menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat berkomunikasi (Mustikasari dkk, 2020).

Proses dalam menjalin komunikasi atau interaksi sosial yang baik dalam Bahasa Jawa yakni dengan menggunakan bahasa Jawa Krama (Yulianti dkk, 2018). Perlunya pemberdayaan pembelajaran Bahasa Jawa perlu dioptimalkan untuk mempertahankan keberagaman budaya bangsa (Rumidjan, 2016). Akan tetapi, penggunaan Bahasa Jawa Krama oleh anak-anak sekolah dasar hampir tidak ada atau bisa dibilang jarang hingga saat ini. Sehingga bahasa Jawa Krama kurang populer dikalangan anak-anak sekolah dasar serta mengalami penurunan penggunaan Bahasa Jawa (Firmandasari dkk, 2020).

UU RI No.24/Tahun 2009 menggambarkan tentang bagaimana pemerintah memperlakukan Bahasa Indonesia dan Bahasa daerah. Bahasa Indonesia didesain sedemikian rupa agar posisi dan kedudukannya kuat dan bahkan dominan dalam konteks sebagai korpus, status, maupun pemakaiannya di masyarakat. Oleh karena itu, tidak heran jika selama kongres bahasa dilaksanakan lebih banyak upaya yang dilakukan agar bahasa Indonesia menjadi “bahasa tunggal”. Begitu juga pasal-pasal yang mengatur tentang bahasa Indonesia dalam UU No24/2009 lebih dari 15 pasal, sedangkan bahasa daerah hanya diwadahi dalam 1 pasal. Maka tidak heran jika banyak bahasa daerah yang punah, terancam punah. Padahal bahasa daerah merupakan kekayaan budaya yang tak ternilai karena menjadi salah satu identitas kebudayaan bahwa di Indonesia memiliki keberagaman suku dan budaya. Sebagai contoh, data dari tahun 2011 s.d. 2017 tercatat dari 71 bahasa daerah yang diuji “daya tahan hidupnya”, tinggal 19 bahasa daerah dinyatakan aman, sedangkan sisanya memprihatinkan. Badan Bahasa juga memastikan 11 bahasa daerah di Indonesia dinyatakan punah, 4 bahasa dalam kondisi kritis serta 19 bahasa yang terancam punah berasal dari Maluku, Papua, Sulawesi, Sumatra, NTT dan Gorontalo (<https://www.kompas.id>, 2018 “11 Bahasa Daerah Sudah Punah”).

Menurut Dinas Tenaga Kerja, Transmigrasi, dan Kependudukan Provinsi Jawa Timur pada tahun 2016, warga kota Surabaya selalu bertambah dengan kisaran antara 0,5 sampai 1 persen dari sekitar 2.885.862 jiwa jumlah penduduk Surabaya yang merupakan warga baru yang datang dari berbagai daerah (disnakertransduk.jatimprov.go.id). Sedangkan menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) yang diolah oleh Pusat Data dan Informasi Ketenagakerjaan Kementerian

Tenaga Kerja dan Transmigrasi (Kemenakertrans), jumlah arus urbanisasi pada tahun 2013 mencapai angka 1.006.745 orang. Hal tersebut menimbulkan fenomena kebudayaan asli Kota Surabaya semakin sulit untuk digali. Hal ini disebabkan oleh banyaknya budaya-budaya baru yang masuk sehingga membuat generasi muda kurang mengetahui tentang Budaya Jawa di kota Surabaya. Maka dari itu, budaya Jawa yang ada di Kota Surabaya kini perlu lebih diperkenalkan kembali kepada anak-anak sejak duduk di sekolah dasar.

Benowo menjadi salah satu kecamatan yang terdapat di Surabaya Barat dan mempunyai sekolah dasar negeri antara lain yaitu SDN Benowo 1, 2, dan 3 (Suliana, 2022). Pada sistem pembelajaran saat ini mengharuskan pendidik untuk melakukan eksplorasi guna mengembangkan minat siswa – siswi melalui metode pembelajaran yang salah satunya dalam mata pelajaran Bahasa Jawa, tak jarang pula anak kerap bermain sendiri saat guru menjelaskan mengenai teori Bahasa Jawa yang terdapat dalam buku pelajaran. Kurangnya pemahaman akan perlunya media pembelajaran pendukung untuk membantu perkembangan anak agar antusias dalam belajar menjadi kendala dan harus dikembangkan sebagai pendidik karena anak usia sekolah dasar kerap aktif dalam komunikasi secara langsung dan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar (Sugiharto, 2020). SDN Benowo Surabaya memiliki salah satu Misi yaitu “Mewujudkan generasi yang mandiri, aktif, kreatif dan berfikir kritis” Dalam hal tersebut sangat memengaruhi proses pembelajaran pendidik untuk membantu siswa agar mencapai misi tersebut (Wicaksono, 2020).

Fenomena dan fakta dari seorang pakar peneliti bahasa Jawa, Subroto (2008) telah menyimpulkan dalam penelitiannya “*Endangered Krama/Krama Inggil varieties in Young Javanese Generation*”, bahwa generasi muda sudah mulai kesulitan menerapkan komunikasi menggunakan bahasa Jawa ragam Krama. Hal tersebut disimpulkan bahwa nilai-nilai kesopanan yang menjadi kebanggaan masyarakat Jawa sekarang ini dirasa semakin terpinggirkan. Tidak mengherankan bila suatu saat nanti orang Jawa lupa akan budayanya, jati dirinya dan lupa akan adat istiadatnya sendiri. Oleh karena itu, nilai-nilai Budaya Jawa sudah semestinya harus tetap dilestarikan dan dikembangkan kembali kepada generasi muda baik di

sekolah, masyarakat dan keluarga. Namun dalam praktiknya, hal itu tidaklah mudah untuk dilaksanakan, perlu adanya kontribusi dan kerja sama dari pendidik di sekolah dan orang tua yang menjadi contoh bagi anak-anak generasi muda.

Kendala dalam suatu pembelajaran bahasa di sekolah atau kelas, dapat dilihat dari siswanya, kemampuan berbicara siswa menggunakan unggah-ungguh masih rendah dan sering kali terbolak-balik dalam menerapkan krama inggil. Siswa merasa kesulitan jika disuruh untuk berkomunikasi dengan unggah-ungguh krama. Hal ini disebabkan latar belakang siswa yang jarang menggunakan bahasa Jawa untuk berkomunikasi pada kehidupan sehari-hari, hal itu dapat diketahui dari komunikasi setiap harinya yang cenderung sering menggunakan bahasa Jawa ragam ngoko (Trihayu, 2016). Fasilitas media pembelajaran maupun alat peraga yang digunakan masih sedikit atau kurang. Kurangnya alokasi waktu dengan saratnya materi. Kurangnya perhatian beberapa pihak yang menganggap Bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang tidak penting. Pembelajaran belum memberi kontribusi berarti dalam perubahan pola tingkah laku negatif menjadi positif. Pembelajaran Bahasa Jawa belum dikemas dalam skenario yang mencerminkan penanaman pendidikan watak dan pekerti bangsa (Cahyadi, 2018).

Pemilihan metode pembelajaran oleh guru yang tak pernah berubah serta tidak inovatif juga merupakan permasalahan dalam proses pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk bersifat kreatif dan inovatif dalam menggunakan pendekatan, metode maupun model pembelajaran. Untuk memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa dan untuk memperoleh hasil yang maksimal perlu digunakan pendekatan pembelajaran yang tepat (Trihayu, 2016).

Generasi *Alpha* (Gen-A) yaitu generasi kelahiran setelah tahun 2010 dikenal sebagai *Digital Native* (lahir dan besar di era internet). Mereka lebih senang sesuatu yang cepat dan instan, kondisi seperti ini akan berpengaruh pada kemampuannya dalam menyelesaikan masalah seperti anak sekarang saat mendapatkan tugas akan lebih memilih untuk mencari jawaban langsung melalui internet dan tidak perlu membaca didalam buku pelajaran yang telah disediakan

oleh sekolah. Maka dari itu dalam jenjang pendidikan sekolah dasar perlu adanya inovasi pembelajaran untuk Gen-A agar dapat mengasah kemampuan kognitif atau berpikir, dengan begitu dapat membantu otak dalam menerima informasi yang berpengaruh didalam proses pembelajaran anak. Untuk dapat berpikir kritis, siswa harus diajari cara menganalisis dan mengevaluasi. Kemampuan lain yang harus diberikan kepada siswa yaitu 4C (*Critical thinking, Collaboration, Communication, Creativity*), (Rusilowati, 2019). Pada usia 9-10 tahun yang duduk di Sekolah Dasar memiliki karakteristik khusus sesuai dengan tahap perkembangannya, salah satunya yaitu senang bermain (Hosnan, 2016). Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak karena melalui bermain anak akan berpikir lebih kreatif dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya (Sujarno, 2013).

Model permainan (*games*) dikembangkan berdasarkan pembelajaran yang menyenangkan, dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan (Darmawan dkk, 2012). Panagiotakopoulos (2011) menuturkan bahwa siswa akan memperoleh manfaat dari penggunaan game edukasi dimana mereka akan merasa senang dan gembira dalam belajar sambil bermain. Permainan yang disukai anak dapat menimbulkan rasa kecanduan atau keinginan berlebih untuk melakukan permainan tersebut (Sari dkk, 2012). Untuk mengatasinya perlu adanya inovasi kreatif dalam merancang suatu permainan dengan memanfaatkan konsep bermain sambil belajar, yang dapat membantu dan mendukung dalam media pendidikan yang menarik minat serta motivasi belajar (*Journal of Education, Science and Technology*, 2017).

Permainan tradisional merupakan proses pembelajaran yang sesuai dengan acuan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) dan sangat bermanfaat ketika mengajarkan suatu materi pembelajaran (Cooney Kurniati, 2016). Manfaat permainan tradisional adalah anak menjadi lebih kreatif dan sebagai proses belajar untuk mengembangkan kecerdasan intelektual anak dan meningkatkan kecerdasan anak dalam hal logika (Subagiyo dkk, 2016). Dari beberapa manfaat dari adanya permainan tradisional tersebut, bermaksud menjadikan permainan tradisional sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran (Pramono, 2019).

Dalam hal ini, permainan tradisional anak akan dipadukan dengan materi pembelajaran agar anak mampu menerima materi yang disampaikan oleh pendidik dengan lebih mudah.

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu siswa belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri melainkan harus berkelompok, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan rancangan desain gambar dan warna yang ada dalam permainan ular tangga yang membantu perkembangan kognitif pada anak (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 2015). Kognitif merupakan proses berpikir untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Nurabdiansyah, 2018).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dari data tersebut suku Jawa yang mendominasi di Indonesia ini khususnya di provinsi Jawa Timur kini seiring berkembangnya era menjadikan Generasi Alfa kurang memiliki minat belajar Bahasa Jawa, maka dari itu perlu dalam memperkenalkan dan mempelajari Bahasa Jawa yang baik dan benar serta budaya Jawa yang perlu diketahui sebagai ilmu dasar bagi anak-anak yang duduk di sekolah dasar. Peneliti berupaya untuk merancang media edukatif dengan permainan tradisional ular tangga, diharapkan dapat memudahkan penyampaian materi Bahasa Jawa untuk anak dan mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk anak-anak usia 9-10 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana meningkatkan minat anak untuk belajar Bahasa Jawa?
2. Bagaimana merancang permainan edukatif berbasis ular tangga untuk pembelajaran Bahasa Jawa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat dijelaskan beberapa tujuan dari penelitian yakni minat berikut :

1. Untuk meningkatkan anak dalam pembelajaran bahasa jawa dapat menggunakan metode yang sesuai dengan usia 9-10 tahun, yaitu dengan permainan edukatif yang dapat digunakan agar anak tidak bosan atau mengantuk saat dijelaskan mengenai ilmu pelajaran bahasa Jawa, melainkan mereka menikmati saat proses pembelajaran tersebut didalam permainan.
2. Untuk merancang permainan edukatif berbasis ular tangga yang kreatif dan menjadi pengalaman menarik untuk anak kelas 3-4 SD yang berisi tentang quiz topik bahasa Jawa disetiap kartu berwarna-warni yang disampaikan dengan ilustrasi ikon Suro dan Boyo agar membantu anak dengan mudah dipahami. Topik pembelajaran bahasa jawa yang digunakan pada permainan ular tangga disampaikan didalam quiz permainan, anak-anak sambil belajar juga akan mengetahui tentang bahasa dan budaya Jawa khususnya di kota Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu :

- Bagi Penulis
Hasil perancangan permainan ini sebagai bentuk informasi dan sumber referensi yang dapat untuk memenuhi tugas akhir dan menyelesaikan program S1. Dengan ini penulis dapat menjadikan portofolio pribadi dan tentunya menambah wawasan serta pengalaman didalam proses penelitian.
- Bagi Masyarakat
Dengan adanya permainan edukatif ini, anak-anak dapat belajar dengan metode yang menyenangkan, dengan begitu dapat menjadikan anak-anak untuk lebih berminat dalam belajar. Peran orang tua juga sangat penting dapat menghabiskan waktu bermain

dengan anak dan memberikan edukasi kepada orang tua bahwa belajar bisa dilakukan dengan metode yang tidak membosankan. Hal ini memberikan kesempatan untuk guru dapat menggunakan metode permainan edukatif dalam proses pembelajaran.

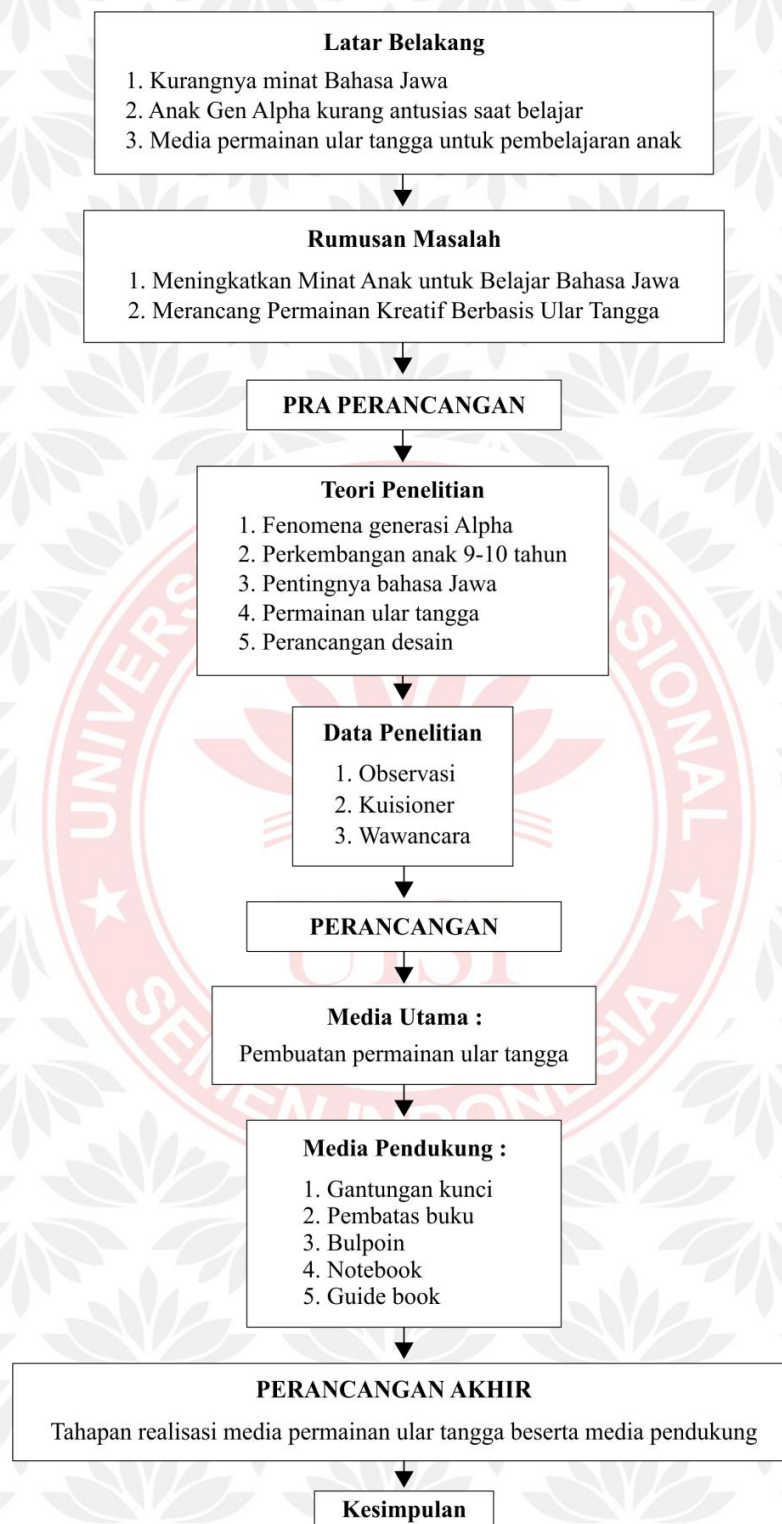
- Bagi Universitas Internasional Semen Indonesia Sebagai bentuk informasi dan sumber referensi mengenai penelitian permainan edukatif, serta menambah khazanah ilmu dan ragam penelitian program studi Desain Komunikasi Visual yang akan diletakkan di perpustakaan Universitas Internasional Semen Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka penelitian tersebut dijadikan lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Luas lingkup untuk segmentasi dari penelitian ini ditujukan untuk orang tua yang mempunyai anak SD dan untuk anak dari umur 9-10 tahun.
2. Wilayah dari segmentasi ini terdapat di Surabaya Barat khususnya di Kecamatan Benowo
3. Perancangan bahan yang digunakan untuk membuat luaran dari penelitian permainan edukatif Ular Tangga tersebut dari bahan yang aman dan efisien digunakan untuk anak bermain seperti banner.
4. Adanya kartu berwarna dalam permainan untuk memberikan quiz kepada pemain.
5. Pembuatan merchandise dan media promosi pendukung agar membuat permainan tersebut jadi lebih menarik perhatian.

1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.2 Kerangka Penelitian Perancangan