

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penampilan kemanusiaan manusia sehari-hari tampak melalui aktualisasi dimensi-dimensi kemanusiaannya, yaitu dimensi kefitrahan, keindividualan, kesosialan, kesusilaan, dan keberagaman. Penampilan kelima dimensi kemanusiaan ini sesungguhnya merupakan aktualisasi keseluruhan spektrum harkat dan martabat manusia yang telah berkembang berkat pengembangan panca daya melalui pendidikan (Rasyid dan Mujtahidin, 2012:13). Menurut Langeveld salah seorang tokoh ilmu pendidikan bangsa Belanda merumuskan tentang pendidikan sebagai usaha memberikan pertolongan secara sadar dan sengaja kepada seorang anak dalam bertumbuhnya menuju ke arah kedewasaan. Hal tersebut sejalan dengan salah satu cita-cita luhur dari perjuangan kemerdekaan Indonesia yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Demikian pula tujuan umum dari pendidikan nasional yang tertuang dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu sistem pendidikan. Oleh karena itu perlu adanya suatu interaksi pembelajaran yang baik

untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Setiap proses interaksi belajar mengajar tidak lepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, komponen pembelajaran inilah yang akan menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Ramansyah (2012:10) menyebutkan ada tujuh komponen yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran. Komponen tersebut adalah siswa, guru, tujuan, isi pelajaran, metode, media dan evaluasi.

Dari beberapa komponen di atas, guru memiliki peran penting dalam proses pendidikan, oleh karena itu guru disebut sebagai ujung tombak dalam pendidikan. Dalam UU Guru dan Dosen (2005:2) disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Salah satu yang menjadi tantangan seorang pendidik untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah harus mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk merangsang siswa lebih aktif dalam belajar. Upaya dalam menyikapi hal tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran yang melibatkan unsur teknologi seiring pesatnya perkembangan zaman.

Hamalik (di dalam Rosyidi, 2009:28) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa. Penggunaan media juga dapat membantu siswa dalam peningkatan pemahaman, menyajikan materi/data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi. Arsyad

(2013:2) menyimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan dalam terciptanya suasana proses pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa adalah memadukan antara media pembelajaran dengan teknologi yang saat ini berkembang.

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang kaya akan budaya dan bahasa. Tercatat kurang lebih 726 bahasa daerah yang menjadi sarana komunikasi antar lingkungan masyarakat di Indonesia. Demikian halnya dengan provinsi Jawa Timur, bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Indonesia khususnya di provinsi Jawa Timur memiliki dua ragam pokok bahasa yaitu bahasa Jawa dan Madura. Hal ini sejalan dengan Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 pasal 1 ayat 9 yang menyatakan bahwa bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan secara turun temurun oleh masyarakat Jawa Timur yang terdiri dari bahasa Jawa dan Bahasa Madura. Dengan diberlakukannya Pergub Jatim tersebut yang mewajibkan pembelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah maka maksud dan tujuan diatas tidak lain sebagai wahana untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan etika, estetika, moral, spiritual dan karakter serta melestarikan, mengembangkan dan mengkreasikan bahasa dan sastra daerah.

Penggunaan bahasa daerah di provinsi Jawa Timur bergantung dengan daerah dan lingkungannya. Sebagaimana bahasa Jawa yang digunakan oleh penduduk Jawa, maka bahasa Madura digunakan oleh penduduk Madura sebagai alat komunikasi untuk menunjukkan identitas dan eksistensi diri sebagai salah satu suku yang ada di Nusantara (Pawitra, 2009). Para penutur bahasa mengungkapkan

bahwa penggunaan bahasa Madura menempati posisi terbanyak ke empat dari 726 bahasa daerah yang berada di Indonesia setelah bahasa Indonesia, Jawa dan Sunda.

Sebagai bahasa ibu bagi anak-anak kelahiran Madura, bahasa Madura memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan komunikasi sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan dasar. Penggunaan bahasa Madura juga tidak luput dari pengaruh bahasa asing maupun daerah lain, hal tersebut disebabkan karena bahasa sebagai alat komunikasi, alat untuk berpikir, alat untuk menunjukkan karya serta jati diri atau identitas. Dengan ditemukannya bukti-bukti nyata pada sejarah kuno tepatnya pada zaman pra-Islam dalam tulisannya, orang Madura menulis bahasa Madura menggunakan sebuah huruf yang diadopsi dari huruf Jawa kuno atau Aksara Jawa yaitu Hanacara yang kemudian menjadi Anacaraka dan dikenal dengan istilah “Carakan Madura”.

Akan tetapi akibat dari pergeseran waktu yang semakin membawa peserta didik kepada dunia modern membuat mata pelajaran bahasa daerah sudah semakin merosot dalam pemahamannya dan lambat laun diduga akan menjadi bahasa asing dalam generasi mudanya. Hal tersebut dapat diketahui dengan Penggunaan intensif bahasa Indonesia dalam berkomunikasi di lingkungan sekolah, sehingga dikhawatirkan akan mendorong terjadinya pergeseran penggunaan bahasa Madura. Gejala tersebut tidak bisa dibiarkan karena akibat yang ditimbulkan bisa menghambat perkembangan kebudayaan Madura. Oleh karena itu, Kusnadi (2008) menyampaikan tentang tugas pemerintah kabupaten beserta masyarakat Madura sebagai pewaris aktif untuk melestarikan dan mengembangkan bahasa Madura harus ditunjang dengan perhatian yang serius, komitmen kebijakan partisipasi

semua pihak yang berkomitmen dan dukungan sumber daya yang memadai dalam menghadapi perkembangan zaman teknologi industri 4.0.

Untuk tetap melestarikan huruf Carakan Madura, berdasarkan pergub Jatim Nomor 19 tahun 2014 yang mewajibkan bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai tingkat Sekolah Menengah Atas, maka pembelajaran tentang Carakan Madura berdasarkan Kurikulum 2013 mulai diajarkan di kelas tiga sampai kelas enam untuk tingkat sekolah dasar. Berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa daerah khususnya pada materi Carakan Madura mulai kelas tiga peserta didik diharapkan dapat mengenal dan memahami semua bentuk *aksara legena/aksara ghajang* hingga kelas enam peserta didik diharapkan dapat mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks informasi yang diperoleh dari berbagai media berbahasa daerah secara lisan/tertulis.. Untuk itu dalam menjelaskan materi tentang Carakan Madura seorang pendidik perlu menggunakan sebuah media pembelajaran yang mendukung dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik lebih mudah untuk mengenal dan memahami materi tentang Carakan Madura. Oleh karena itu perlu adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Sudjana & Rivai (1992:2) menyatakan bahwa salah satu manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

SDN Gili Timur 01 merupakan sekolah dasar yang berada di kawasan Kamal Kabupaten Bangkalan. Sekolah ini terletak di pinggir jalan raya dan dekat dengan keramaian orang berlalu lalang. Setelah dilakukan wawancara dengan salah satu siswa SDN Gili Timur 01 yang bernama Ach. Rifki Arifizzaman berpendapat bahwa ternyata siswa kurang minat dalam belajar materi Carakan Madura. Siswa juga mengatakan merasa bosan karena guru hanya menjelaskan di depan dan ditulis di papan tulis. Hal itu menjadi permasalahan karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung sehingga siswa susah dalam memahami materi dan menyebabkan kurang tertarik untuk belajar. Kesulitan tersebut ternyata berpengaruh terhadap nilai Ujian Tengah Semester pada Semester gasal tahun ajaran 2019/2020 yang dicapai siswa tidaklah memuaskan atau dapat dikatakan hanya 52% siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan 48% nya mendapat nilai dibawah KKM dengan KKM 71 untuk mata pelajaran bahasa daerah.

Wawancara juga dilakukan dengan Ibu Uswatun Hasanah selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa daerah di SDN Gili Timur 01 dapat diketahui bahwa mata pelajaran bahasa daerah khususnya Carakan Madura termasuk salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa. Hal itu disebabkan karena bentuk huruf yang berbeda dengan huruf latin *alphabet* siswa menjadi kesulitan dalam memahami dan mengidentifikasi huruf Carakan Madura. Sumber belajar atau bahan ajar yang telah digunakan oleh guru selama ini berupa lks atau buku paket sehingga kurang adanya proses visualisasi interaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam penyampaian materi pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran karena keterbatasan fasilitas dan masih bersifat konvensional seperti ceramah, diskusi dan

menulis di papan tulis. Sehingga kurang menarik siswa untuk belajar dan termotivasi untuk belajar bahasa daerah khususnya pada materi Carakan Madura.

Alternatif yang dapat dilakukan dalam menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan adanya sebuah inovasi media pembelajaran yang bersifat interaktif untuk membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan adanya inovasi baru berupa media pembelajaran yang dipadukan teknologi menjadi media pembelajaran interaktif maka akan memudahkan siswa dalam memahami dan menghafal huruf Carakan Madura. Adanya berbagai kecanggihan teknologi yang terus berkembang serta kemudahan dalam pengoperasian maka pengembangan media pembelajaran berbasis IT terus dikembangkan. Salah satu pengembangan media pembelajaran berbasis IT adalah melalui pengembangan *game* edukasi.

Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang umum dalam bentuk permainan yang dapat menghibur (Ramansyah, 2016:2). Menurut Suyatno di dalam Mujib dan Nailur (2011:35) mengatakan bahwa permainan yang benar dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebuah ujian. Sedangkan *game* edukasi adalah sebuah media pembelajaran yang berupa permainan untuk menarik minat siswa dalam belajar melalui sikap aktif dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang harus dipecahkan. Dengan demikian adanya media pembelajaran yang berbasis *game* edukasi diharapkan dapat memberikan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian tentang *game* edukasi yang sudah pernah dilakukan oleh Purnama dan Adhi (2015) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan *Game*

Wazan berbasis *Android*” menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran menggunakan *game* edukasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahasa arab berdasarkan ilmu nahwu dan shorrof menggunakan teknologi yang berbasis *Android*. Hal itu dapat dilihat dari keseluruhan aspek penilaian, yaitu *interface* (tampilan), tingkat kesukaran, keajengan program, keberfungsian *hyperlink* (tautan), kecepatan, interaktivitas, dan keberfungsian suara memiliki nilai baik.

Kondisi real selama dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa daerah di SDN Gili Timur 01 pendidik berusaha menyampaikan materi pembelajaran masih secara konvensional seperti ceramah, diskusi dan menulis di papan tulis. Pendidik belum pernah menggunakan media berbasis teknologi sebagai alat bantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Permasalahan tersebut terjadi karena adanya keterbatasan fasilitas sarana prasarana untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar. Sehingga terjadi hambatan yang dirasakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran seperti suasana kelas yang tidak kondusif dan kurangnya minat belajar siswa. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dengan pembuatan media pembelajaran yang baru, agar siswa lebih cepat mengenal dan memahami Carakan Madura pada mata pelajaran bahasa daerah.

Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran Carakan Madura adalah tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi berupa *game* edukasi berbasis *Android* yang dapat memudahkan siswa dalam mengenal, memahami dan menghafal huruf Carakan Madura. Serta dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar bahasa daerah menggunakan *smartphone Android*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dengan fakta-fakta yang telah ada, maka perlu adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *game* edukasi berbasis *Android* pada mata pelajaran bahasa daerah khususnya pada materi Carakan Madura. Media pembelajaran menggunakan *game* edukasi berbasis *Android* ini akan memudahkan siswa dalam mengenal dan memahami materi Carakan Madura. Selain dapat memudahkan pengenalan dan pemahaman terhadap materi, siswa juga akan termotivasi untuk belajar, dan dapat memanfaatkan teknologi informasi ponsel *Smartphone Android* untuk pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Carakan Madura Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Bahasa Daerah untuk Siswa SD”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berangkat dari permasalahan yang ada yakni kesenjangan antara kondisi riil di lapangan dengan kondisi ideal yang diharapkan maka tujuan penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam mengenal dan memahami Carakan Madura menggunakan teknologi *game* edukasi berbasis *Android*. Dengan demikian untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi riil dan kondisi ideal peneliti mengembangkan *game* edukasi untuk materi Carakan Madura pada mata pelajaran Bahasa Daerah untuk siswa Kelas V SD.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi dari produk yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran *game* edukasi Carakan Madura berbasis *Android* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *game* edukasi Carakan Madura berbasis *Android* ini berupa game edukasi 2 dimensi yang dibuat menggunakan *software unity*.
2. Menampilkan menu utama yang terdiri dari menu kisd, belajar dan bermain. Menu KIKD menampilkan tentang tujuan pembelajaran berupa kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Menu belajar berisi tentang materi huruf Carakan Madura dan Pasangannya. Menu bermain berisi sebuah evaluasi pembelajaran, yaitu memberikan latihan berupa persoalan yang harus dipecahkan oleh siswa.
3. Game play dari *game* ini yaitu menjalankan sebuah misi perjalanan di pulau madura yang terdiri dari 4 kabupaten. Dimana tiap kabupaten merupakan level dari tiap permainan yang dilewati. Jika sudah melewati salah satu kabupaten berarti sudah menyelesaikan 1 level permainan. Jadi, dalam game ini terdapat 4 level permainan.
4. *Game* ini dapat berjalan pada *smartphone* dengan *platform Android* minimal 4.0 (*Android KitKat*).
5. Game berisi konten pelajaran dari mata pelajaran bahasa daerah (Madura) materi Carakan Madura dan pasangannya.
6. Target pengguna game edukasi ini adalah untuk siswa tingkat Sekolah Dasar.
7. Ukuran dari game edukasi yang diharapkan tidak kurang dari 50 MB.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

- a. Keterbatasan produk ini dapat digunakan pada *Smartphone Android* minimal 4.0 (*Android KitKat*) dengan spesifikasi minimal RAM 1 GB *free space* memori internal 50 MB.

- b. Terfokus pada mata pelajaran bahasa daerah (Madura) materi Carakan Madura dan Pasangan.
- c. Media pembelajaran *game* edukasi Carakan Madura berbasis *Android* untuk siswa sekolah dasar.
- d. Program menampilkan sebuah *game* edukasi tentang Carakan Madura dan Pasangan
- e. *Adobe Illustrator* sebagai *software* untuk membuat ikon, *font*, karakter, serta background.
- f. *Unity* sebagai *software* untuk membuat program *game* edukasi.
- g. *Android SDK* sebagai *software* untuk *build Android*.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Persepsi yang digunakan oleh peneliti pada pengembangan media pembelajaran *game* edukasi Carakan Madura berbasis *Android* pada mata pelajaran bahasa daerah adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Adanya media pembelajaran menggunakan *game* edukasi berbasis *Android* dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.
 - b. Mempermudah siswa dalam mengenal dan memahami serta menghafal huruf Carakan Madura karena menggunakan media *game* yang bersifat interaktif.
 - c. Meningkatkan minat belajar siswa untuk mengenal dan memahami huruf Carakan Madura.
 - d. Serta meningkatkan rasa peduli untuk melestarikan bahasa Madura sebagai bahasa ibu yang menjadi identitas diri dalam komunikasi.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai alternatif media pembelajaran menggunakan *game* edukasi berbasis *Android* dalam mengenalkan huruf Carakan Madura
- b. Menciptakan media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran, sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang berbeda dan menyenangkan.
- c. Dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran sebelumnya sehingga pembelajaran lebih efektif dan lebih menarik minat belajar siswa.
- d. Serta meningkatkan rasa peduli untuk melestarikan bahasa Madura sebagai bahasa ibu yang menjadi identitas diri dalam komunikasi.

3. Bagi Peneliti atau Pengembang

- a. Sebagai sarana implementasi pembelajaran selama berada di lingkungan kampus Universitas Trunojoyo Madura.
- b. Menambah wawasan dalam mengamati permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran yang dialami oleh siswa kemudian memberikan solusi dalam pemecahan masalah tersebut.

4. Bagi Sekolah

- a. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai acuan penunjang kegiatan proses belajar siswa.
- b. Dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

5. Bagi dunia pendidikan

Bagi dunia pendidikan khususnya di Indonesia dapat dijadikan acuan atau referensi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menarik minat

siswa dalam belajar sesuai dengan berkembangnya zaman yang semakin modern.