

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Madura merupakan salah satu bahasa Austronesia yang dipakai oleh lebih dari tiga belas penutur terbanyak yang dituturkan oleh penduduk Indonesia (Mulyadi, 2014). Untuk saat ini Bahasa Madura tidaklah maksimal, maka bahasa Madura akan mengalami proses penggerusan dan pergeseran yang tidak terelakkan. Saat ini Bahasa Madura jarang digunakan oleh penduduk Madura sendiri, masyarakat Madura sekarang lebih aktif menggunakan Bahasa Indonesia baik dalam berkomunikasi langsung maupun tidak langsung.

Di dalam sekolah, siswa diajarkan menggunakan bahasa Indonesia dalam setiap mata pelajaran, kecuali dalam mata pelajaran bahasa Madura. Sekolah adalah tempat untuk para siswa belajar di bawah pengawasan guru. Sekolah adalah tempat untuk belajar mengajar siswa dan guru. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Suyono, 2015). Sedangkan mengajar diartikan sebagai semua kegiatan rumit yang dilakukan guru untuk mengatur atau mengelola lingkungan seefektif mungkin dan menghubungkannya dengan anak sehingga proses belajar dapat berlangsung (Nasution, 1982: 8). Dalam pendekatan ini, peran guru dalam proses pembelajaran sangat menentukan proses dan keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Madura bersifat konvensional. Hal tersebut sesuai dengan observasi yang sudah dilakukan sebelumnya. Pembelajaran yang bersifat konvensional menyebabkan siswa jenuh karena hanya berperan sebagai penerima informasi, sedangkan peran guru lebih

dominan. Pada umumnya, siswa beranggapan bahwasannya bahasa Madura sangat sulit untuk dipahami, dikarenakan bahasanya yang sulit untuk dipahami dan ada tingkatan – tingkatannya. Oleh karena itu, agar siswa dapat menguasai bahasa Madura secara efektif, diperlukan pembelajaran yang lebih menarik yang didukung oleh materi pembelajaran yang tepat, khususnya pemanfaatan teknologi secara maksimal yang dipadukan dengan pembelajaran yang menarik.

Media merupakan sebuah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan – pesan pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan di UPTD SDN BURNEH 05, terlebih lanjut untuk mata pelajaran bahasa Madura. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Pembelajaran yang menarik dan efisien dapat berupa permainan atau game edukasi.

Game edukasi merupakan teknologi yang sudah sangat amat baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Studi tentang praktik etis untuk membantu pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber daya teknologi yang dapat diterima dikenal sebagai teknologi pembelajaran (Januszewski dan Molenda, 2008:1). Penggunaan teknologi di UPTD SDN BURNEH 05 juga sangat minim, begitupun dengan mata pelajaran bahasa Madura yang hanya di pandu oleh satu guru pengajar, jadi jika guru pengajar bahasa Madura tersebut berhalangan hadir untuk mengajar, siswa dialihkan untuk mengerjakan tugas tanpa ada materi terlebih dahulu.

Menurut ibu Amalia Susanti, salah satu guru yang mengajar bahasa Madura di UPTD SDN BURNEH 05, ketika beliau berhalangan hadir maka, siswa hanya diberikan tugas dan siswa juga kurang memahami jika tidak disajikan materi terlebih dahulu. Beliau mengajar menggunakan media gambar dan metode ceramah, terlebih siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut hanya dijadikan bahan guyonan dan banyak yang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran bahasa Madura. Menurut beberapa

siswa, bahasa Madura merupakan bahasa yang sangat sulit dikarenakan bahasanya yang berwarna – warni atau beragam bahasa, terkadang siswa tidur dalam mengikuti pelajaran bahasa Madura.

Pengembangan game edukasi merupakan langkah yang sangat tepat untuk mengatasi masalah yang sudah dijelaskan di atas dikarenakan game edukasi bisa dimainkan di *handphone* atau *gadget* yang berbasis android. Dengan diterapkannya pengembangan game edukasi maka, siswa dapat mempelajari materi dimanapun dan kapanpun tidak hanya di sekolah saja. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul” **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA MADURA UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR NEGERI BURNEH 05**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap – tahap mengembangkan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran bahasa madura pada materi organ tubuh manusia ?
2. Bagaimana kelayakan game edukasi dalam pembelajaran Bahasa Madura dengan media pembelajaran game edukasi berbasis *android*?
3. Bagaimana penilaian dan pendapat siswa terhadap kualitas media pembelajaran game edukasi berbasis android pada mata pelajaran bahasa madura?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan penelitian yang telah diperoleh sebagai berikut;

1. Mengembangkan game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa madura pada materi organ tubuh manusia kelas V.
2. Untuk mengetahui kelayakan game edukasi berbasis *android* pada mata pelajaran bahasa madura.

3. Untuk mengetahui penilaian dan pendapat siswa terhadap game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran bahasa madura pada materi organ tubuh manusia kelas V.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa, game edukasi berbasis Android pada mata pelajaran bahasa Madura. Produk yang dikembangkan menggunakan software Unity dan dibantu dengan software pengolah gambar CorelDraw X7. Media pembelajaran berbentuk aplikasi android sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun, baik disekolah maupun diluar sekolah ataupun jika guru sedang berhalangan untuk hadir pembelajaran bisa tetap dilaksanakan menggunakan bantuan smartphone berbasis Android.

Dengan menggunakan media pengembangan game edukasi berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Madura ini diharapkan guru dan siswa dapat menggunakannya dengan baik dan benar. Dengan media pembelajaran pengembangan game edukasi ini pembelajaran bisa menjadi lebih menyenangkan, siswa akan lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Madura.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini ada batasan masalah tersendiri, adapun batasan masalah pada penelitian pengembangan game edukasi berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Madura untuk peserta didik sekolah dasar ini adalah:

1. Materi terdapat pada KD 3.3 tentang Mengenal, Memahami, dan Mengidentifikasi berbagai ragam gaya Bahasa lalonget dalam konteks komunikatif.
2. Penggunaan game edukasi berbasis android ini hanya bisa diinstall atau digunakan di *Smartphone* yang berbasis android.
3. Penelitian ini akan dilakukan pada kelas V SDN BURNEH 05

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pada penelitian pengembangan game edukasi berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Madura, diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan game edukasi berbasis android untuk siswa sekolah dasar bertema bahasa Madura akan memberikan wawasan dan pengetahuan, serta penerapan teknologi informasi yang diperoleh di bangku kuliah.

2. Manfaat praktis

a. Untuk murid

Membantu siswa yang kesulitan menyerap materi bahasa Madura, serta meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkat lebih tinggi lagi.

b. Untuk pendidik

Memperkaya perspektif guru tentang alternatif penggunaan media pembelajaran berupa pengembangan game edukasi berbasis android untuk siswa sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa Madura dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, daripada mengandalkan metode tradisional.

c. Untuk tujuan akademis

Sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas dan kuantitas kegiatan pembelajaran, memberikan masukan dan donasi berupa game pembelajaran berbasis android mata pelajaran bahasa madura untuk anak sekolah dasar.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam pembuatan game edukasi berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Madura untuk peserta didik sekolah dasar menggunakan software *unity* dan *software Corel X7*. Dan juga dapat digunakan sebagai referensi baik untuk mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura ataupun untuk

mahasiswa universitas lain sebagai bahan kajian atau penelitian lanjutan.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna
2. Pengembangan adalah proses mengambil spesifikasi desain dan mengubahnya menjadi kenyataan yang sebenarnya. Proses menulis dan mencipta atau memproduksi bahan ajar dikenal dengan istilah pengembangan. Richey & Seels (1994). Kajian yang sistematis untuk membuat, mengimplementasikan, dan menilai program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi standar internal untuk konsistensi dan efektivitas diklasifikasikan sebagai penelitian pengembangan. Setyosari, (2010).
3. Game edukatif adalah game yang dirancang untuk mengajarkan siswa (pengguna) pembelajaran tertentu, pengembangan konsep, pemahaman, mengarahkan kemampuan mereka, dan memotivasi mereka untuk melatih kemampuan mereka dan memainkannya. Menurut Nazrudin Safaat H (2011: 1) "Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi." Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri.
4. Bahasa Madura adalah Bahasa daerah madura yang digunakan sebagai komunikasi sehari – hari oleh masyarakat di Pulau Madura.