

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan pendidikan serta pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan semakin berkembang dikarenakan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan sangat pesat. Kemajuan teknologi turut membawa inovasi, membuka peluang untuk memanfaatkan berbagai keuntungan (Komaria & Ningsih, 2024). Pertumbuhan teknologi yang sangat cepat menjadikannya sebagai komponen dalam berbagai aspek pada kehidupan manusia saat ini. Karena teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang begitu pesat, banyak lembaga pendidikan didorong untuk menggunakannya guna meningkatkan standar pembelajaran (Ramansyah, 2016). Jumlah waktu dan tenaga yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu proyek akan dipengaruhi oleh keberadaan teknologi di berbagai bidang. Komputer dan *gadget* hanyalah dua contoh dari sekian banyak perangkat yang muncul sebagai hasil dari pertumbuhan pesat teknologi informasi.

Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran. Sebagai contoh, semakin beragamnya program pembelajaran interaktif dan pengenalan inovatif yang dapat dimanfaatkan anak-anak merupakan salah satu cara kemajuan teknologi seperti *smartphone* telah memberikan manfaat bagi sektor pendidikan untuk dapat lebih membantu meningkatkan pemahaman terhadap hal-hal yang bersifat menambah pengetahuan (Romawati et al., 2020). Ditengah perkembangan teknologi, anak-anak lebih suka bermain gadget daripada membaca buku. Sebuah gadget kini menjadi sebuah paket lengkap dari kemajuan

teknologi saat ini dengan fitur-fitur yang disediakan (Sulistiyasni et al., 2022). Perkembangan yang telah dialami oleh perangkat mobile seperti handphone yang telah berevolusi menjadi *smartphone* dikarenakan tambah canggih yang fungsinya bukan hanya sekedar berkirim pesan atau bertelepon melainkan berfungsi semakin banyak seperti merekam, memotret, berbagi informasi di seluruh dunia serta bisa digunakan sebagai alat media pembelajaran.

Pendidikan adalah kebutuhan dasar manusia karena merupakan upaya untuk mempersiapkan, meningkatkan, dan menciptakan sumber daya manusia yang unggul untuk kemajuan nasional. Banyak kendala yang menghalangi upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di sektor pendidikan. Tingkat putus sekolah yang tinggi dan distribusi pendidikan yang tidak merata di seluruh negeri merupakan dua masalah yang dihadapi sistem pendidikan Indonesia yang membutuhkan perbaikan. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan standar pengajaran di sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan, yang dapat dilakukan dengan memperbaiki proses mengajar dan pembelajaran di kelas (Rozi et al., 2021).

Menurut Awalia dalam Rahmawati et al., (2025) proses pembelajaran merupakan upaya untuk membentuk pemahaman individu terhadap ilmu serta mendorong perkembangan dalam aspek pengetahuan, mental, dan interaksi sosial. Pada dasarnya, pembelajaran adalah upaya untuk membantu siswa menyelesaikan kegiatan pembelajaran (Amirulloh et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran sangat berkaitan dengan interaksi yang terjadi antara siswa dan guru di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,

menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, dan meningkatkan pemahaman mereka (Widyaningrum et al., 2024).

Dalam mata pelajaran Bahasa Madura, interaksi antara murid serta guru mengalami penurunan atau siswa kurang berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sampai saat ini, sebagian besar bahan pembelajaran yang digunakan di sekolah berupa buku dengan sistem di mana siswa mendengarkan guru menjelaskan sesuatu, yang pada akhirnya menyebabkan masalah di mana mereka tidak dapat berkonsentrasi sepenuhnya (Khoironi & Mustagfirin, 2024). Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan pembelajaran yang efektif agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang telah dibawa oleh guru sehingga hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik akan lebih baik dan lebih optimal.

Menurut Mutia et al. (2019) pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sering ditemukan masalah seperti guru menganggap siswa hanyalah benda yang bisa menerima materi pembelajaran selain itu guru kurang terbiasa menggunakan beragam media pembelajaran dikarenakan guru lebih banyak mengandalkan menggunakan buku paket sebagai pembelajaran dan hal itu kurang efektif karena pada buku tersebut medianya masih berupa gambar ataupun contoh penulisan. Dari masalah tersebut, seharusnya guru harus bisa mencari jalan keluar dan memikirkan bagaimana cara agar siswa lebih bersemangat saat guru sedang menjelaskan suatu materi.

Dalam melaksanakan pembelajaran, siswa serta guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran serta menggunakan papan tulis yang digunakan untuk contoh tata cara penulisan. Dari media yang digunakan tersebut hanya menggunakan warna putih dan hitam dikarenakan buku dan papan tulis

media pembelajaran nya, dengan demikian siswa akan merasa bosan dan tidak menarik untuk belajar. Dibandingkan dengan penyajian informasi carakan madura tradisional yang berbasis buku teks dan tanpa media apa pun, penyajian yang dikemas secara multimedia tidak diragukan lagi akan lebih menarik (Silviarista et al., 2017).

Para guru sering menghadapi tantangan dalam memberikan pengalaman belajar berkualitas tinggi kepada para siswa ketika mencari media-media pembelajaran (Aribowo, 2018). Kesulitan dapat terlihat pada mata pelajaran bahasa madura di sekolah yaitu dalam memberikan contoh atau penjelasan dari materi yang disampaikan menyebabkan siswa memperoleh hasil pembelajaran berkualitas rendah. Kemungkinan siswa kurang dapat menghafal dan membedakan bentuk dengan benar dan pembelajaran yang sedang berjalan di kelas terlalu monoton.

Seiring perkembangan teknologi, bidang pendidikan juga berubah dan berkembang. Penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi untuk semua mata pelajaran merupakan salah satu contohnya. Penggunaan telepon seluler sebagai alat pembelajaran adalah salah satu contoh bagaimana teknologi informasi dan komunikasi digunakan saat pembelajaran (Silviarista et al., 2017). Dengan demikian, pembelajaran akan lebih menarik serta tidak monoton karena media yang digunakan guru untuk mengajar menarik minat siswa (Laksono, 2018). Media pembelajaran saat ini juga banyak macam serta media tersebut sudah cukup bagus untuk digunakan dan desain maupun tampilan nya sangat menarik untuk dilihat, maka dari itu siswa lebih cepat menangkap apa yang telah guru jelaskan.

Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya lebih diperhatikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran apalagi pada zaman ini yang telah mengenal

teknologi yang telah pesat dan telah banyak digunakan. Manfaat yang dapat diambil dari pesatnya teknologi saat ini yaitu dengan membuat atau menggunakan media pembelajaran yang efektif serta edukatif seperti teknologi yang tengah populer pada saat ini adalah *game* edukasi berbasis android. *Game* edukasi menurut Andang Ismail dalam Adenansyah (2019) yaitu suatu aktivitas menyenangkan yang berpotensi berfungsi sebagai alat atau teknik pembelajaran.

*Game* merupakan bentuk permainan yang dapat menghibur siswa saat pembelajaran yang merupakan suatu media untuk menyampaikan suatu materi agar siswa paham dengan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, selain bermain permainan, siswa akan mendapatkan hiburan saat pembelajaran yaitu dengan cara bermain *game* (Margareta et al., 2021). *Game* yang digunakan untuk pembelajaran carakan madhura ini bukan hanya untuk bermain saja akan tetapi *game* tersebut juga mengandung unsur pembelajaran. *Game* edukasi carakan madhura merupakan media interaktif yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menguasai aksara tradisional Madura secara kontekstual dan menyenangkan (Rahmawati et al., 2025). Implementasi *game* edukasi ini diharapkan mampu menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran aksara daerah yang selama ini cenderung disampaikan melalui metode konvensional.

Carakan madhura ini merupakan alat komunikasi yang berupa tulisan dan digunakan sebagai alat komunikasi oleh masyarakat madura. Huruf yang digunakan dalam carakan madhura berbentuk unik dan beda dengan huruf alfabet ataupun huruf pada umumnya. Untuk memahami cara baca carakan madhura ini lumayan sulit dikarenakan huruf tersebut terasa asing dikarenakan mulai dilupakan oleh masyarakat madura. Oleh karena itu, untuk mempelajari carakan madhura ini harus

dimulai dari awal terlebih dahulu yaitu dengan cara memahami huruf carakan, pangangghuy beserta pasangan nya.

Berdasarkan hasil informasi yang peneliti lakukan melalui wawancara dengan guru kelas mengenai proses kegiatan pembelajaran terdapat masalah pada siswa siswi Sekolah Menengah Pertama 3 Burneh yang dimana hasil wawancara yang telah peneliti lakukan diperoleh gambaran bahwa para guru terus menghadapi keterbatasan dalam hal materi pembelajaran dan metode pengajaran berbasis ceramah sehingga siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan membedakan antara huruf carakan madhura. Jika melihat kondisi sekolah serta karakteristik yang dimiliki oleh siswa, metode serta media yang digunakan saat pembelajaran masih bersifat konvensional dikarenakan menggunakan cara pembelajaran pada zaman dulu seperti hanya menerangkan saja yang menyebabkan siswa kurang tertarik saat mempelajari materi sehingga pemahaman siswa kurang akan materi yang diajarkan.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital dan meningkatnya penggunaan perangkat berbasis Android di kalangan pelajar membuka peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. *Game* edukasi sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar karena menggabungkan unsur hiburan dan materi pembelajaran secara bersamaan (Silviarista et al., 2017). Melalui mekanisme permainan seperti kuis *puzzle* dan sistem penilaian, siswa dapat belajar Carakan Madhura dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan salah satu jurnal yang peneliti kutip yang berjudul “Perancangan *Game* Edukasi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas V SDIP Haji Muhammad Subandi Kecamatan Bawen” yang ditulis oleh (Anhari et al., 2025). Disebutkan bahwa

penggunaan *game* edukasi sangat berguna sebagai alat pembelajaran interaktif yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pada jaman sekarang siswa tertarik akan suatu permainan atau *game* yang dapat merangsang pola pikir peserta didik terhadap suatu permasalahan.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh (Mutmainnah et al., 2025) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papitaja (Papan Pintar Aksara Jawa) untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Pelajaran Aksara Jawa untuk Siswa SD Kelas V”. Hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa media pembelajaran PAPITAJA dinyatakan efektif dan inovatif sebagai alat bantu pembelajaran dalam materi aksara Jawa di sekolah serta berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan uraian dari kedua penelitian relevan di atas terdapat kesamaan yakni dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi khususnya pada materi carakan madhura. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menciptakan media pembelajaran dengan mempertimbangkan permasalahan yang telah disebutkan di atas yang lebih efektif dan inovatif dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Carakan Madhura” yang dimana *game* edukasi tersebut dapat membantu guru sebagai media pembelajaran untuk menarik minat serta keinginan siswa untuk memahami pelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian sebelumnya, rumusan masalah yang dapat ditemukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Carakan Madhura?

1.2.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Carakan Madhura?

1.2.3 Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukasi Carakan Madhura?

### **1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini ialah:

1.3.1 Menjelaskan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Carakan Madhura

1.3.2 Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi Carakan Madhura

1.3.3 Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukasi Carakan Madhura

### **1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari produk penelitian pengembangan ini adalah sebuah *game* edukasi yang mana *game* tersebut berisi materi carakan madhura yang dapat diakses menggunakan smartphone berbasis android. Untuk spesifikasi lebih lanjutnya adalah sebagai berikut :

#### **1.4.1 Pengguna**

Aplikasi ini tidak hanya menjadi pegangan guru sebagai media ajar, tetapi juga dapat digunakan oleh siswa sebagai aplikasi bermain dan belajar.

#### **1.4.2 Basic Software**

- a. *Game* edukasi yang digunakan untuk pembelajaran akan berjalan seperti *game* pada umumnya seperti menu belajar dan bermain.
- b. Memuat materi carakan madhura sesuai dengan buku paket yang telah ada.

- c. *Game* edukasi dirancang sebagai sumber pembelajaran yang efisien selain dari buku paket.
- d. Aplikasi yang menyajikan pembelajaran carakan madhura yang berupa *game* edukasi sehingga dapat lebih menarik keinginan siswa untuk belajar.
- e. *Game* edukasi memanfaatkan teknologi yang berkembang agar siswa terbiasa dengan perubahan teknologi yang terus berkembang.

## **1.5 Batasan Penelitian Pengembangan**

1.5.1 Pengguna aplikasi ini adalah guru dan siswa.

1.5.2 *Game* edukasi pembelajaran ini merupakan aplikasi mobile yang dimana berjalan menggunakan smartphone.

1.5.3 Materi yang diangkat dalam aplikasi pada mata pelajaran Bahasa Madura materi Carakan Madhura kelas 7.

## **1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini sangat penting, jika dijabarkan secara praktis ialah :

### **1.6.1 Manfaat Teoris**

Pengembangan itu sendiri bertujuan menggunakan *game* edukasi untuk menciptakan solusi media pembelajaran berbasis android yang telah diuji coba oleh peneliti. Sedangkan penelitian yaitu dapat menemukan suatu pengetahuan baru ataupun menjawab semua permasalahan yang terjadi di SMPN 3 Burneh.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

- 1) Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan berbantuan *game* edukasi dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi carakan madura.
- 2) Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan berbantuan *game* edukasi ini diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar.

#### b. Bagi guru

- 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan berbantuan *game* edukasi pada materi carakan madura dapat mempermudah dalam menyampaikan materi.
- 2) Memberikan pemahaman dan pengalaman baru bagi guru dalam memahami cara penggunaan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

## 1.7 Definisi Istilah

Definisi operasional istilah dalam penelitian ini disusun sebagai berikut untuk memberikan kejelasan makna dan menghindari perbedaan penafsiran.

### 1.7.1 Penelitian Pengembangan

Menurut Gay dalam Ule et al. (2022), Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan produk pendidikan yang berfungsi dengan baik untuk digunakan di ruang kelas, seperti sumber belajar, media, strategi, atau hal-hal lainnya. Menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2022) Pengembangan dan validasi produk dilakukan melalui proses penelitian dan pengembangan.

### 1.7.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran mampu meningkatkan serta memusatkan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga mampu memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. (Arsyad, 2017). Media pembelajaran mencakup alat berupa grafik, visual, audio dan elektronik digunakan untuk memudahkan penyampaian informasi kepada siswa.

### 1.7.3 *Game* Edukasi

*Game* edukasi merupakan permainan yang telah dirancang khusus dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga memberikan nilai positif apabila diterapkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Marc Prensky (2012) *game* komputer, konsep pembelajaran, dan konten edukasi digabungkan untuk menciptakan *game* edukasi.

### 1.7.4 Carakan Madhura

Carakan madhura dahulu bernama aksara jawa dikarenakan tulisan atau huruf yang dipakai sama dengan aksara jawa yang merupakan salah satu aksara tradisional Indonesia, yang berasal dari pulau Jawa. Dari pertengahan abad ke-15 hingga pertengahan abad ke-20, masyarakat Jawa aktif menggunakan aksara Jawa dalam sastra dan tulisan sehari-hari mereka sebelum alfabet secara bertahap menggantikannya (Kompas, 2021).