

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Bahasa daerah adalah bahasa yang dipergunakan penduduk asli suatu daerah. Indonesia merupakan negara yang sangat kaya karena memiliki 115 bahasa daerah (Ensiklopedi Kebahasaan Indonesia Jilid I A-E, 2009:157). Namun saat ini terdapat sebanyak 50 bahasa daerah di Indonesia yang terancam punah. Kepunahan terjadi karena jumlah penutur bahasa daerah semakin sedikit. Guru Besar fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia Multamia RMT Lauder mengatakan, kepunahan terjadi karena jumlah penuturnya yang semakin sedikit. Bahkan di Papua sudah ada sembilan bahasa daerah yang punah (Zubaidah, Neneng, *50 Bahasa Daerah Terancam Punah*, <http://nasional.sindonews.com/read/2014/02/21/15/838060/50-bahasa-daerah-terancam-punah>).

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang dipergunakan oleh penduduk asli masyarakat Jawa untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari – hari. Namun saat ini bahasa Jawa telah mengalami pergeseran dimana banyak penduduk asli suku Jawa khususnya anak - anak yang tidak memakai bahasa Jawa dalam kehidupan sehari – hari. Hal ini dipicu oleh ketidakmampuan anak - anak dalam berbahasa Jawa dengan baik dan benar. Baik dan benar dalam hal ini adalah berbahasa Jawa sesuai aturan dimana bahasa Jawa memiliki tingkatan – tingkatan dalam penerapannya (Syifa, Meyda, *Lunturnya Krama Inggil*, <http://sosbud.kompasiana.com/2012/02/06/lunturnya-krama-inggil-436785.html>).

Orang Jawa sekarang jelas telah terpengaruh budaya barat yang dapat merusak nilai – nilai budaya tradisi yang ada. Kontak antar budaya satu dengan yang lain, dari detik ke detik akan merubah orang Jawa dan melunturkan tradisi *njawani* ke arah lain. *Njawani* dalam hal ini diartikan sebagai orang yang *ngerti basa* dan *unggah – ungguh*. Dalam adat istiadat Jawa seseorang yang *ora iso basa* (tidak bisa bahasa Jawa dengan benar) akan dicap sebagai orang yang *ora ngerti unggah – ungguh*. Ketidaktahuan terhadap bahasa menjadikan salah satu faktor

penyebab turunnya nilai – nilai tata krama di masyarakat (Suwardi Endraswara, 2012:4).

Selain itu orang tua jaman sekarang tidak membiasakan dan mendidik anak untuk berbahasa Jawa dengan baik sejak dini. Orangtua lebih suka menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengan anaknya dalam kehidupan sehari – hari. Hal ini membuat bahasa Jawa menjadi semakin asing di kalangannya sendiri (Syifa, Meyda, *Lunturnya Krama Inggil*, <http://sosbud.kompasiana.com/2012/02/06/lunturnya-krama-inggil-436785.html>).

Bentuk upaya pemerintah dalam perlindungan bahasa Jawa adalah dengan memasukkan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal di sekolah – sekolah dasar dan menengah. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomer 67-68 tahun 2013 menjelaskan bahwa mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa (bahasa daerah) masuk ke dalam kurikulum sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (kelas I-IV) dan juga sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah (kelas VII-IX).

Drs. Mulyana Dosen Universitas Negeri Yogyakarta dalam jurnal “Menjadikan Bahasa Jawa sebagai Mata Pelajaran Favorit” mengatakan bahwa bahasa Jawa secara kultural sangat dekat dengan kehidupan dan kognisi siswa namun pada kenyataannya, permasalahan klasik tentang bahasa Jawa sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak disenangi siswa masih terus menerus dikeluhkan guru, orang tua siswa dan siswa itu sendiri. Selama proses pembelajaran bahasa Jawa siswa memiliki sebuah buku penunjang atau buku paket yang wajib dari sekolahan. Buku paket ini berisi tentang materi dan soal – soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Namun siswa secara pribadi memiliki buku penunjang lain yaitu buku pepak Jawa. Pepak Jawa merupakan sebuah buku panduan dalam belajar mata pelajaran bahasa Jawa di sekolah. Dalam bahasa Indonesia, pepak berarti lengkap, jadi pepak Jawa merupakan sebuah buku pembelajaran bahasa Jawa yang lengkap. Buku ini berisi tentang sari-sari kata bahasa Jawa, aksara Jawa, sastra Jawa dan juga pewayangan. Buku inilah yang banyak membantu siswa menjawab soal – soal yang ada di dalam buku paket. Namun sayangnya buku ini hanya dibaca hanya ketika ada pelajaran bahasa Jawa dan ketika mereka mendapat PR (pekerjaan rumah) bahasa Jawa. Selebihnya buku ini tidak pernah dibaca sampai habis padahal buku ini sangat membantu siswa – siswa atau masyarakat umum yang ingin bisa

berbahasa Jawa. Anak – anak mengaku bahwa tampilan pepak Jawa kurang menarik dan terlalu banyak teks sehingga siswa cenderung bosan untuk membacanya.

Kesulitan anak dalam belajar berbahasa Jawa dipengaruhi beberapa faktor yaitu faktor lingkungan, psikologi dan pendidikan. Dalam faktor lingkungan disebabkan oleh peran orangtua yang tidak membiasakan dan menanamkan berbahasa Jawa sejak dini kepada anaknya. Sedangkan dari bidang psikologinya, masyarakat Jawa khususnya generasi muda (remaja dan anak – anak) telah dipengaruhi oleh budaya luar (barat, asia timur, dll), dimana budaya tersebut telah merubah pola pikir anak terhadap budaya dimana tempat mereka tinggal. Para generasi muda ini cenderung lebih bangga dengan budaya negara lain daripada negaranya sendiri. Yang kedua adalah pola pikir generasi muda bahwa bahasa Jawa yang benar adalah bahasa orang tua, bahasa orang kolot. Sedangkan dalam bidang pendidikan, yang pertama adalah kurangnya minat peserta didik (anak – anak) terhadap mata pelajaran bahasa daerah (bahasa Jawa). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa bahasa Jawa itu rumit dan sulit. Yang kedua adalah rendahnya minat baca anak. Seperti yang telah dijelaskan diatas dalam pelajaran bahasa Jawa peserta didik memiliki buku Pepak Jawa yang merupakan buku panduan yang memudahkan siswa dalam belajar bahasa Jawa. Namun sayangnya sangat jarang peserta didik yang membaca buku tersebut sampai selesai. Kebanyakan dari peserta didik hanya membuka beberapa halaman yang berkaitan dengan tugas atau pekerjaan rumah yang mereka miliki. Yang ketiga adalah kurangnya variasi media pembelajaran bahasa Jawa (Syifa, Meyda, *Lunturnya Krama Inggil*, <http://sosbud.kompasiana.com/2012/02/06/lunturnya-krama-inggil-436785.html>).

Berkembangnya teknologi yang pesat memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan. Sekarang ini telah ada beberapa variasi media pembelajaran, salah satunya menggunakan multimedia. Multimedia adalah suatu media yang dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat.

Di dalam pemilihan multimedia ada beberapa faktor yang harus diperhatikan yaitu : (i) antarmuka pengguna (*the user interface*), (ii) kapabilitas system (*system capabilities*), (iii) bagaimana pengguna (*learners*) menggunakan dan

belajar melakukan navigasi sistem, (iv) bagaimana elemen – elemen dalam program berjalan dengan baik (Munir, 2013:95).

Harel (1992) dalam Munir (2013:97). mengatakan bahwa dalam pengembangan sistem ada dua ciri utama yang perlu diperhatikan, yaitu : sistem tersebut tidak reaktif dan sistem dan sistem bisa reaktif. Menurut Harel juga, sistem *software* untuk keperluan pengajaran dan pembelajaran termasuk sistem yang reaktif sebab sistem tersebut bisa berinteraksi dengan peserta didik. Sedangkan Green (1985) lebih menekankan terhadap pengembangan *user interface*.

*User interface* merupakan mekanisme komunikasi antara *user* dengan sistem. *User interface* dapat menerima informasi dari *user* dan memberikan informasi kepada *user* untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi. *User interface* ada dua jenis, yaitu: *Graphical User Interface (GUI)* dan *Text-Based*. *Graphical User Interface (GUI)* menggunakan unsur-unsur multimedia (seperti gambar, suara, video) untuk berinteraksi dengan pengguna sedangkan *Text-Based* menggunakan *syntax*/rumus yang sudah ditentukan untuk memberikan perintah.

Joseph Saulter (2007:90) mengatakan bahwa komponen yang memiliki pengaruh besar dalam sebuah aplikasi multimedia adalah *user interface*. Hal ini menjadi tugas penting bagi seorang deaainer karena mereka harus menciptakan *user interface* yang dapat membuat *user* merasa nyaman dan tidak mengalami setres dalam mengakses aplikasi tersebut.

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi oleh penulis adalah sebagai berikut

1. Semakin sedikitnya anak yang menguasai dan menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar.
2. Sedikitnya orang tua yang membiasakan dan menanamkan berbahasa Jawa sejak dini kepada anaknya.
3. Kurangnya variasi media pembelajaran bahasa Jawa

4. Kurangnya minat siswa sekolah dasar dalam belajar bahasa Jawa.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana meningkatkan minat anak – anak dalam belajar bahasa Jawa dengan membuat media pembelajaran bahasa Jawa berupa aplikasi multimedia yang membantu anak – anak dalam belajar bahasa Jawa?

### **1.3 Ruang Lingkup**

Agar pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan ruang lingkup masalah pada penelitian ini. Adapun ruang lingkup masalah tersebut adalah

1. Apa  
Perancangan *User Interface* aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Jawa “SIBA”.
2. Siapa  
Aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Jawa ini diperuntukan pada siswa sekolah dasar / madrasah ibtidaiyah yang memiliki *range* umur antara 9 - 12 tahun.
3. Di mana  
Aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Jawa ini diperuntukkan kepada anak – anak yang tinggal di Kota Kediri
4. Bagaimana  
Desain perancangan yang dibuat pada aplikasi ini adalah *user interface* yang disesuaikan dengan psikologi anak berusia 9 -12 tahun.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Menghasilkan sebuah media pembelajaran bahasa Jawa yang berfungsi untuk meningkatkan minat siswa sekolah dasar untuk belajar bahasa Jawa dan memudahkan siswa dalam belajar bahasa Jawa.

## 1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Untuk dapat membuat sebuah perancangan yang tepat, diperlukan adanya data – data mengenai seluruh bagian yang terkait dengan bahasa Jawa dan segala aspek di dalamnya. Adapun cara pengumpulan data dan analisis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dengan strategi penelitian etnografi modern dimana penulis melakukan pengamatan tentang bahasa Jawa di Jawa Timur, yaitu sebagai berikut:

### 1. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan berbagai jurnal yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi seperti buku yang berisi tentang teori kebahasaan dan bahasa Jawa, buku psikologi perkembangan anak, buku metode pembelajaran, dll.

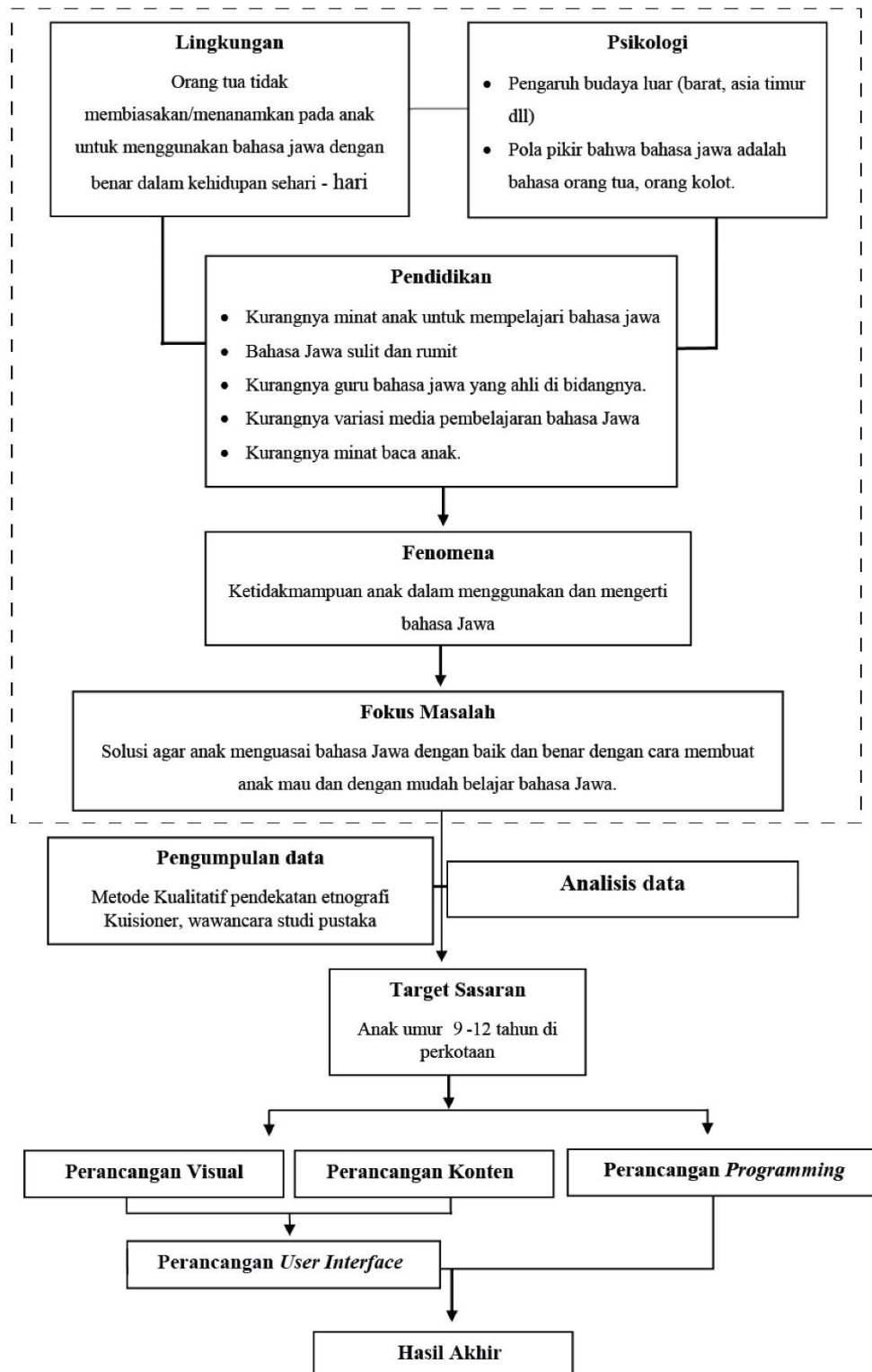
### 2. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai khalayak sasaran yang dituju yaitu guru dan siswa sekolah dasar. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur menggunakan daftar pertanyaan tertulis yang telah direncanakan sebelumnya, diajukan kepada setiap narasumber dengan urutan yang sama. Wawancara jenis ini cenderung mengarahkan tanggapan – tanggapan partisipan, untuk menghadirkan data sosiodemografis dan biografis, misalnya tentang umur, jumlah penelitian, jumlah klien, intensitas pengalaman. Wawancara jenis ini biasanya dilakukan untuk mengatasi waktu riset yang terbatas (Daymon & Holloway, 2002:6 dalam Didit Widiyatmoko, 2013:22)

### 3. Observasi (Pengamatan)

Merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang dihadapi.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka Perancangan  
Sumber : Dokumentasi Penulis

## **1.7 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan secara garis besar permasalahan tentang bahasa Jawa yang didalamnya meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan dan pembabakan.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan dengan media, *user interface*, bahasa Jawa, psikologi anak sekolah dasar dan analisis SWOT untuk digunakan sebagai pijakan untuk proses perancangan.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Menjelaskan hasil data yang telah didapatkan dari observasi penulis di sekolah dasar tentang penggunaan bahasa Jawa di lingkungan siswa, angket tentang pengetahuan siswa terhadap bahasa Jawa dan wawancara kepada seorang guru bahasa Jawa dan menjelaskan analisis masalah untuk menentukan proses perancangan.

### **BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN**

Menjelaskan konsep desain aplikasi multimedia “SIBA” dan hasil perancangan yang meliputi logo “SIBA”, karakter, *background* dan *user interface* yang dibuat berdasarkan data yang telah didapatkan.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.