

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Suatu negara pasti memiliki beragam kebudayaan dan bahasa. Dalam ilmu antropologi, kebudayaan memuat keseluruhan aspek kehidupan suatu kelompok masyarakat di antaranya yaitu sistem gagasan atau ideologi, tingkah laku, dan hasil karya manusia dari pola perilaku kehidupan manusia tersebut di lingkungannya, serta yang dimiliki oleh manusia dengan belajar. Selain ideologi, pola perilaku, dan hasil karya, yang membedakan suatu budaya dengan yang lainnya adalah bahasa, suatu budaya dapat langsung dikenali dari bahasa yang orang tersebut gunakan. Komunikasi yang digunakan oleh sekelompok masyarakat dalam budaya tertentu akan memiliki bahasa dan dialek yang tidak sama meski ada yang hampir menyerupai atau memiliki kemiripan[1].

Indonesia sendiri memiliki keanekaragaman budaya dan bahasa daerah. Dari perbedaan budaya dan bahasa daerah tersebut menjadikan suatu daerah memiliki ciri khasnya masing-masing. Tercatat ada sebanyak \pm 571 suku bangsa [2] dan sekitar 742 bahasa daerah yang ada di Indonesia, namun hanya sekitar 737 bahasa yang masih terjaga kelestariannya. Dalam *Ethnologue: Language of The World (2005)* tercatat 2 bahasa yang hampir punah dan 3 bahasa lainnya telah punah[3]. Untuk melindungi kekayaan budaya dan bahasa yang berada di daerah-daerah di wilayah Indonesia, pemerintah telah mencantumkannya di dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 32

ayat 1 dan 2 yang telah diAmandemen yang berisikan tentang: (1) “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budaya”. (2) “ Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional”[4].

Kini para pemegang kebijakan pemerintah menyadari akan pentingnya pelestarian budaya khususnya bahasa dari suatu daerah, ini dapat dilihat dari program pemerintah yang mewajibkan adanya mata pelajaran muatan lokal. Salah satu dari pelajaran muatan lokal merupakan pendidikan bahasa daerah yang wajib diikuti oleh seluruh siswa siswi yang sedang mengikuti pendidikan jenjang sekolah dasar dan menengah, seperti yang tertera dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Bab X pasal 37 j yang berbunyi: “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib mengikuti pelajaran muatan lokal”[5]. Untuk para pelajar di wilayah Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta bahasa daerah yang dipelajari di sekolah yaitu bahasa Jawa.

Meski pelajaran bahasa Jawa dipelajari sejak usia dini di sekolah dasar dan menengah, namun untuk menerapkan bahasa Jawa dengan baik dan benar di lingkungan rumahnya mungkin kurang diminati oleh sebagian besar pemuda di Indonesia, mereka cenderung lebih suka menggunakan bahasa Indonesia di dalam kesehariannya. Di daerah Jawa penggunaan bahasa Jawa sendiri berjumlah sekitar 75.200.000 penutur, pengguna bahasa Jawa tersebut mayoritas adalah kelompok generasi menengah atau orang dewasa[6].

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, minat anak-anak untuk mempelajari bahasa Jawa semakin berkurang. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat tersebut di antaranya adalah dengan semakin turunnya pemakaian bahasa Jawa pada masyarakat dan cara penyampaian dalam pembelajaran bahasa Jawa yang terkesan statis [7]. Berorientasi pada metode alternatif yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar khususnya guru bahasa Jawa yang berada di kabupaten Semarang untuk memperkenalkan bahasa Jawa kepada anak-anak terutama siswa Sekolah Dasar dengan cara yang menyenangkan. Salah satu metode untuk dapat menarik perhatian dari anak yaitu dengan mengemas pelajaran bahasa Jawa dalam suatu teknologi yang saat ini digemari oleh anak-anak.

Untuk dapat melestarikan bahasa Jawa, perlu adanya peran teknologi informasi yang sudah mulai merajahi kalangan anak usia sekolah. Kegemaran anak usia sekolah untuk memainkan *gadget* kini semakin meningkat dari waktu ke waktu. Aktifitas yang sering dilakukan oleh anak-anak ketika memainkan *gadget* sebagian besar adalah untuk membuka aplikasi *game* dan sosial media. Perkembangan *game* tumbuh sangat pesat dalam kurun waktu 2 dekade. Akan tetapi *game* yang beredar dimasyarakat sebagian besar kurang mendidik, *game* yang mengusung konsep strategi perang, pertarungan, dan *game-game* yang mengandung unsur sadisme sering kali dimainkan oleh anak di bawah umur. Karena meningkatnya pengguna *game* dikalangan anak usia sekolah, ini menjadikan para pengembang *game* mempunyai peran sangat penting dalam berkontribusi menciptakan *game* yang dapat mengedukasi para pengguna *game* terutama anak usia sekolah. Pemerintah juga harus ikut andil dalam mengawasi serta

mengontrol peredaran *game* yang beredar di masyarakat, agar anak-anak di bawah umur tidak terkena dampak negatif akibat bermain *game* secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut John Dewey seorang filsafat pendidikan di Colombia University [8] *game* kini tidak hanya sekedar hiburan semata, akan tetapi *game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, serta harus memenuhi syarat-syarat dan ketentuan yang berlaku. *Game* sebagai media pembelajaran juga harus dapat membantu anak agar dapat mengembangkan keahlian, kecakapan, intelektual serta akhlak. John Dewey juga mengutarakan pola pendidikan partisipatif yang mengharuskan peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar. Kemungkinan *game* edukasi dapat menjadi sarana untuk mendekatkan anak dengan bahasa Jawa itu sendiri, karena minat anak untuk berbermain *game* di *gadget* sangat tinggi, serta dengan *game* peserta didik dapat ikut aktif berperan dalam poses pembelajaran, namun tetap perlu adanya pengawasan dari guru serta orang tua.

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

Berkaitan dengan judul dan latar belakang permasalahan sebelumnya, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara penerapan bahasa Jawa melalui *game*?
2. Bagaimana unjuk kerja *game* Patrap Basa dalam menyampaikan materi penerapan bahasa Jawa yang tepat dan benar pada siswa/siswi usia sekolah?
3. Bagaimana agar *game* Patrap Basa dapat membuat siswa menjadi termotivasi menggunakan bahasa Jawa dalam pergaulan sehari-hari?

Dalam skripsi ini perumusan permasalahan mengacu pada permasalahan pokok, sehingga rancangan *game* “ Patrap Basa ” disesuaikan dengan kaidah penggunaan bahasa Jawa yang tepat dan benar sesuai dengan kamus bahasa Jawa. Akan tetapi tidak semua komponen dalam bahasa Jawa dicantumkan dalam *game* “Patrap Basa”.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Membuat *game* edukasi yang memuat aspek-aspek penerapan bahasa Jawa.
2. Mengetahui unjuk kerja *game* Patrap Basa dalam menyampaikan materi penerapan bahasa Jawa yang tepat dan benar pada siswa/siswi usia sekolah.
3. Mengelola *game* Patrap Basa agar dapat membuat siswa/siswi menjadi termotivasi menggunakan bahasa Jawa dalam pergaulan sehari-hari.