

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin berkembang dan berubah dari tahun ke tahun, semakin banyak hal yang baru diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin banyak di masyarakat (Pratama and Ningtyas 2022). Perkembangan teknologi ini membawa generasi muda khususnya anak Sekolah Dasar memberikan kesempatan sekaligus tantangan untuk mengembangkan diri. Namun seringkali juga ditemui siswa yang menggunakan *smartphone* selama berjam-jam untuk bermain *game*, sosial media sampai menjadi kecanduan (Sobon, 2019). Dalam perkembangan teknologi, bermain *game* di *smartphone* adalah salah satu metode pembelajaran yang berkembang saat ini. Cara terbaik untuk merangsang otak melalui permainan. Hal ini sangat menyenangkan dan dapat mengasah daya ingat otak manusia. Memainkan sebuah permainan adalah cara yang cukup efektif untuk merangsang otak manusia (Mulyanto et al., 2018).

Bahasa Jawa adalah bahasa yang dituturkan oleh orang Jawa di Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur (Khairul et al., 2018). Bahasa Jawa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Jawa karena didalamnya terkandung nilai-nilai luhur budaya masyarakat Jawa. Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar dan menengah merupakan sarana pendidikan karakter. Sangat penting untuk mengajarkan bahasa Jawa sejak usia dini, karena pembelajaran bahasa Jawa digunakan untuk melestarikan nilai-nilai budaya, membimbing siswa untuk berkembang di lingkungannya, dan membangun serta memperkuat karakter bangsa (Nadhiroh, 2021).

Namun, fenomena yang ditemukan oleh seorang pakar menunjukkan bahwa adanya generasi muda yang mulai merasakan kesulitan dalam memahami ragam bahasa Jawa krama. Dan banyak anak muda zaman sekarang yang keliru dalam penggunaan unggah-ungguh bahasa Jawa yang benar (Al Masjid & others, 2016). Penyebab dari kesulitan-kesulitan tersebut dapat berupa faktor internal yaitu yang pertama perilaku terhadap mata pelajaran, motivasi dan minat belajar terhadap mata

pelajaran tersebut (Mahardika et al., 2020). Motivasi dan minat belajar siswa ini sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa. Selain itu, rasa senang ketika belajar juga penting untuk ditumbuhkan agar siswa bisa fokus dan bersungguh-sungguh terhadap kegiatan belajar (Mubarok, 2015).

Di daerah Kabupaten Brebes sendiri bahasa Jawa merupakan muatan lokal yang diajarkan kepada siswa sejak tingkat sekolah Dasar. Mengacu pada regulasi Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 4 Tahun 2012 mengenai penyelenggaraan pendidikan, Pemerintah Provinsi Jawa Tengah menetapkan Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran lokal yang harus diajarkan di Sekolah (Latifah, 2019).

Secara letak wilayah, Kabupaten Brebes berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Barat. Hal ini menjadikan masyarakat di daerah Kabupaten Brebes sebagai kelompok masyarakat multientik. Kelompok masyarakat di daerah tersebut antara lain kelompok etnik Jawa, Sunda, Jawa-Sunda dan kelompok etnik lainnya (Mardikantoro, 2007).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru salah satu Sekolah Dasar yang terdapat di Kabupaten Brebes, terdapat banyak siswa yang kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Jawa. Hal itu terjadi dikarenakan kebanyakan siswa di sekolah tersebut tidak menggunakan bahasa Jawa sebagai alat komunikasi sehari-hari sehingga membutuhkan usaha yang lebih dari siswa untuk memahami mata pelajaran tersebut yaitu dengan belajar mandiri di rumah (Lampiran 1).

Setelah ditelusuri lebih lanjut melalui kuisisioner yang disebarkan kepada peserta didik kelas 5 dan 6 SD Negeri Buara 01 yang berjumlah 35 siswa ditemukan bahwa seluruh siswa mengalami kesulitan dalam memahami kosa kata Bahasa Jawa dan merasa bahwa pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidaklah cukup untuk membuat mereka paham. Namun demikian, sebanyak 91,4% ini mengaku tidak pernah belajar sendiri di rumah disebabkan berbagai alasan.

Salah satu faktor utamanya adalah mereka menyebutkan bahwa mereka tidak memiliki media untuk belajar sehingga mereka bingung dan merasa kesulitan dalam belajar. Faktor lainnya yang tak kalah penting adalah mereka merasa bahwa belajar sendiri di rumah itu membosankan dan mereka tidak termotivasi untuk belajar mandiri. Temuan lainnya adalah sebanyak 86,1% siswa sudah memiliki handphone

Rizal Amri Hidayat, 2024

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BELAJAR BAHASA JAWA MENGGUNAKAN FRAMEWORK GAMIFIKASI OCTALYSIS DAN METODE UX DESIGN THINKING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR STUDI KASUS: SD NEGERI BUARA 01

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pribadi dan mereka lebih senang menghabiskan waktu mereka bersama *smartphone* mereka dibandingkan dengan membaca sebuah buku. Dan mayoritas peserta didik senang bermain *game* melalui *smartphone* mereka. Oleh karena itu sebagian besar siswa lebih senang apabila belajar melalui *smartphone* mereka dibandingkan melalui buku (Lampiran 2).

Dari permasalahan dan temuan tersebut, peneliti akan menggunakan metode *User Experience (UX) Design Thinking* untuk merancang sebuah aplikasi *mobile* untuk belajar bahasa Jawa berbasis gamifikasi *Octalysis Framework*. *Design Thinking* sendiri adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada orang untuk inovasi yang menggunakan alat desain untuk mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemampuan teknologi, dan persyaratan untuk bisnis yang sukses (Lazuardi & Sukoco, 2019).

Sementara itu, gamifikasi pada dasarnya adalah mengubah aktivitas non-permainan menjadi aktivitas permainan (Jasni et al., 2018). Tujuan utama dari gamifikasi berfokus pada peningkatan skill atau kemampuan pengguna dan memotivasi dia dengan memasukkan elemen permainan (Flores, 2015). *Framework* gamifikasi komprehensif yang disebut *Octalysis* telah diusulkan untuk Yu-kai Chou. Dalam *framework* tersebut dijelaskan bahwa gamifikasi adalah desain yang paling menekankan motivasi manusia dalam prosesnya (Mora et al., 2015).

Penelitian sebelumnya mengenai aplikasi pembelajaran bahasa Jawa menggunakan metode *UX Design Thinking* dan *framework* gamifikasi *Octalysis* belum ditemukan. Namun jika dipisahkan menjadi 3 yaitu aplikasi pembelajaran bahasa Jawa, penggunaan metode *UX Design Thinking* untuk anak Sekolah Dasar dan penggunaan *framework* gamifikasi *Octalysis* dalam merancang sebuah aplikasi maka terdapat beberapa referensi yang dapat digunakan peneliti.

Pertama mengenai aplikasi pembelajaran bahasa Jawa dapat merujuk kepada penelitian yang dilakukan oleh Hendri Leo Pradana pada tahun 2021. Penelitian ini membahas tentang “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (Ambarawa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” dengan menggunakan metode penelitian ADDIE (*Analysis Design Develop Implement and Evaluate*). Penelitian ini berfokus pada pembelajaran aksara Jawa dengan berbasis

Rizal Amri Hidayat, 2024

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BELAJAR BAHASA JAWA MENGGUNAKAN FRAMEWORK GAMIFIKASI OCTALYSIS DAN METODE UX DESIGN THINKING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR STUDI KASUS: SD NEGERI BUARA 01

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aplikasi android. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi android dengan validitas materi yang tinggi mencapai 88% dan juga validitas media yang sangat tinggi sebesar 90% (H. L. Pradana & Koeswanti, 2021).

Sementara itu, penelitian mengenai penggunaan metode *UX Design Thinking* untuk anak Sekolah Dasar dapat ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Riski Mayang Sari pada tahun 2022. Penelitian ini memiliki judul “Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode *Design Thinking*”. Penggunaan metode *UX Design Thinking* dalam penelitian tersebut ditujukan agar memudahkan dan memotivasi anak sekolah dasar untuk belajar di rumah. Hasil pengujian *System Usability Scale* dari aplikasi tersebut menunjukkan nilai sebesar 83,75 yang artinya nilai tersebut masuk dalam kategori grade A dan *acceptable* (R. M. Sari et al., 2022).

Kemudian penelitian sebelumnya mengenai penggunaan *Octalysis Gamification Framework* dalam merancang sebuah aplikasi dapat ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Renaldo Valentdra pada tahun 2023. Penelitian tersebut memiliki judul “Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Prinsip Desain Menggunakan *Framework* Gamifikasi *Octalysis*”. Penelitian tersebut berhasil mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* pembelajaran yang membuat pengguna nyaman dan tertarik untuk menggunakan kembali. Pengujian aplikasi tersebut menggunakan *Hedonic-Motivation System Adoption Model* (HMSAM) dan hasilnya mendapatkan nilai sebesar 84,22% pada aspek *Behavioral Intention to Use* dan nilai 73,33% dalam aspek *Focused Immersion* (Valentdra et al., 2023).

Dari pembahasan sebelumnya, maka peneliti mengajukan solusi untuk mengembangkan Aplikasi *Mobile* belajar bahasa Jawa berbasis gamifikasi *Octalysis Framework* dengan menggunakan metode *Design Thinking* untuk siswa Sekolah Dasar. Aplikasi pembelajaran bahasa Jawa berbasis gamifikasi *Octalysis* dan *UX Design Thinking* dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar yang kesulitan memahami bahasa Jawa dan kurang termotivasi belajar mandiri di rumah. Dengan memanfaatkan penggunaan *smartphone* yang digunakan mayoritas siswa, aplikasi ini mengintegrasikan elemen permainan untuk mengubah aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga

Rizal Amri Hidayat, 2024

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BELAJAR BAHASA JAWA MENGGUNAKAN FRAMEWORK GAMIFIKASI OCTALYSIS DAN METODE UX DESIGN THINKING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
STUDI KASUS: SD NEGERI BUARA 01**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merangsang minat belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa. Diharapkan dengan menggunakan prinsip-prinsip UX dan *gamification framework* saat merancang, aplikasi pembelajaran bahasa Jawa akan nyaman dan menyenangkan serta dapat meningkatkan minat atau motivasi belajar siswa ketika aplikasi digunakan terutama untuk anak-anak usia sekolah dasar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hipotesis di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi *Mobile* Belajar Bahasa Jawa dengan pendekatan Metode *UX Design Thinking* dan *Octalysis Gamification Framework* untuk anak-anak Sekolah Dasar?
2. Bagaimana menguji dan menganalisis hasil dari metode *User Experience Questionnaire* sebagai pengujian untuk *User Experience* dari aplikasi yang telah dibangun?
3. Bagaimana menguji dan menganalisis hasil dari metode *System Usability Scale* sebagai pengujian untuk *Usability* dari aplikasi yang telah dibangun?
4. Bagaimana menguji dan menganalisis hasil dari metode *Octalysis Score* sebagai pengujian untuk gamifikasi dari aplikasi yang telah dibangun?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah disebutkan di atas, berikut adalah tujuan dari penelitian ini :

1. Merancang model Aplikasi *Mobile* Belajar Bahasa Jawa menggunakan pendekatan *Octalysis Gamification Framework* dan Metode *UX Design Thinking* untuk anak Sekolah Dasar.
2. Menganalisis dan menguji *User Experience* siswa dengan metode *User Experience Questionnaire* dalam menggunakan Aplikasi *Mobile* Belajar Bahasa Jawa.
3. Menganalisis dan menguji *Usability* siswa dengan metode *System Usability Scale* dalam menggunakan Aplikasi *Mobile* Belajar Bahasa Jawa.
4. Menganalisis dan menguji gamifikasi dengan metode *Octalysis Score* dalam Aplikasi *Mobile* Belajar Bahasa Jawa.

1.4. Batasan Masalah

Rizal Amri Hidayat, 2024

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BELAJAR BAHASA JAWA MENGGUNAKAN FRAMEWORK GAMIFIKASI OCTALYSIS DAN METODE UX DESIGN THINKING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR STUDI KASUS: SD NEGERI BUARA 01

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun batasan masalah yang digunakan untuk membatasi sasaran utama dari penelitian ini yaitu:

1. Perancangan aplikasi ini berbasis android.
2. Rancangan aplikasi ini hanya ditujukan untuk siswa kelas 5-6 Sekolah Dasar.
3. Tahapan uji coba aplikasi ini menggunakan *User Experience Questionnaire*, *System Usability Scale* dan *Octalysis Score*.
4. Bahasa Jawa yang menjadi materi pokok konten aplikasi ini adalah yang berkaitan dengan kosakata dan tidak mencakup semua materi yang ada dalam bahasa Jawa.
5. Dalam penelitian ini tidak dilakukan penilaian motivasi siswa terhadap aplikasi yang dikembangkan.
6. Aplikasi yang dibangun tidak dibuat berdasarkan personalisasi terhadap *User Persona* yang dirancang.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari adanya penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Membantu anak-anak Sekolah Dasar untuk mempelajari bahasa Jawa secara mandiri di rumah.
2. Meningkatkan kemudahan dan kenyamanan untuk anak-anak Sekolah Dasar dalam mempelajari bahasa Jawa dengan sesuatu yang menurut mereka menyenangkan.
3. Sebagai syarat peneliti lulus di jenjang Strata 1.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menjelaskan latar belakang masalah tentang kesulitan belajar yang dihadapi siswa dengan mata pelajaran bahasa Jawa dan apa urgensi nya untuk membangun sebuah aplikasi mobile belajar bahasa Jawa.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka berisikan kajian terhadap teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung penelitian ini. Teori yang dibahas antara lain pengertian *User*

Rizal Amri Hidayat, 2024

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE BELAJAR BAHASA JAWA MENGGUNAKAN FRAMEWORK GAMIFIKASI OCTALYSIS DAN METODE UX DESIGN THINKING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR STUDI KASUS: SD NEGERI BUARA 01

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Experience, Design Thinking, Software Development Life Cycle (SDLC), gamifikasi, Octalysis Framework, User Experience Questionnaire (UEQ), System Usability Scale (SUS), Bahasa Jawa dan penelitian sebelumnya .

BAB 3 METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisikan penjelasan mengenai langkah-langkah yang berkaitan dengan penelitian, mulai dari desain penelitian, alat dan bahan penelitian, metode pengembangan sistem.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil selama penelitian yang sudah dilakukan. Bab ini dimulai dengan tahap yang sesuai dengan metode *Design Thinking* yaitu dimulai dari tahap *empathize* yang berisi pengumpulan data melalui kuesioner, kemudian masuk ke tahap *define* untuk mengelompokkan data sebelumnya menjadi sebuah *user persona* dan *user journey*. Kemudian masuk ke dalam tahap ketiga yaitu *ideate* dimana peneliti membuat *how might we* dan membuat *wireframe* untuk menyelesaikan masalah yang ada. Setelah itu lanjut ke dalam tahap *prototype* yang dirancang berdasarkan fase sebelumnya dan dilanjutkan untuk mengimplementasikannya pada program. Tahap terakhir yaitu *test* dilakukan dengan menggunakan UEQ, SUS, Octalysis Score dan juga validasi ahli UX dan ahli bahasa Jawa.

BAB 5 SIMPULAN

Bab ini berisi simpulan dari penelitian dan analisis yang telah dilakukan terhadap pengujian aplikasi yang sudah dikembangkan dan saran untuk penelitian selanjutnya.