

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan bahasa dan sastra merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk identitas budaya dan kebangsaan. Bahasa Bali sebagai bahasa daerah memiliki peran signifikan dalam melestarikan budaya dan tradisi masyarakat Bali. Namun, pemahaman dan penguasaan bahasa Bali, khususnya aksara Bali, masih belum optimal di kalangan siswa. Tantangan ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dalam mempelajari aksara Bali.

Menurut Supriyanto (2019), pembelajaran bahasa yang efektif membutuhkan pendekatan yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan game edukatif. Game edukatif tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan interaksi mereka dalam proses belajar. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran bahasa asing dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan bahasa secara signifikan (Cakrawati, 2018).

Aksara Bali merupakan salah satu warisan budaya dengan nilai historis yang tinggi bagi masyarakat Bali. Keadaan di lapangan saat ini menunjukkan bahwa pemerintah saat ini sedang melakukan upaya peningkatan minat

generasi muda terhadap bahasa, aksara dan sastra bali. Upaya peningkatan yang pemerintah lakukan saat ini yaitu dengan mewajibkan setiap sekolah untuk melaksanakan kegiatan bulan bahasa bali. Selain daripada itu penggunaan media atau konten pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan minat generasi muda terhadap bahasa, aksara dan sastra bali.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap siswa serta wawancara dengan guru di SMP Negeri 3 Singaraja yang telah terlampir pada lampiran 3 yaitu transkrip wawancara, dari hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari aksara Bali. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru bahasa bali kesulitan ini disebabkan karena sebagian besar siswa belum paham akan bahasa bali serta kondisi siswa yang cepat mengantuk di dalam kelas saat proses pembelajaran. Selain itu, hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas VII menunjukkan bahwa 80% dari 34 siswa menyatakan mereka susah memahami materi aksara bali saat membaca akan tetapi mengerti jika dijelaskan, berdasarkan hasil angket tersebut juga terdapat bahwa 73% siswa cepat mengantuk dalam proses pembelajaran. Selain daripada itu, berdasarkan angket yang telah diberikan sekitar 76% siswa menyatakan bahwa mereka lebih bersemangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti bermain game.

Berdasarkan hasil observasi dan angket wawancara yang telah diberikan dapat disimpulkan bahwa dalam permasalahan tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta mudah dipahami yang dapat

membantu siswa memahami aksara bali sehingga peserta didik tidak cepat mengantuk dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Bali, Peneliti termotivasi untuk melakukan **“Pengembangan Aplikasi *Game Edukatif* “KOSARA” Melalui Konsep *Language Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja”**. Game ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan Dassein-Dassolen, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar (Dassein) dan memfasilitasi proses keterlibatan eksistensial mereka dalam membentuk makna belajar (Dassolen). Dengan mengenalkan kosakata dalam aksara Bali secara bertahap melalui *game edukatif*, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi sekaligus merasa terlibat secara emosional dan kognitif. Penggunaan pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, membantu pencapaian tujuan pembelajaran, serta mendukung pelestarian bahasa dan budaya local khususnya dalam menggunakan Bahasa Bali.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Aplikasi *Game Edukatif* “KOSARA” Melalui Konsep *Language Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap Pengembangan Aplikasi *Game Edukatif* “KOSARA” Melalui Konsep *Language Game* Untuk

Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya Aplikasi *Game Edukatif* “KOSARA” Melalui Konsep *Language Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan mengimplementasikan Aplikasi *Game Edukatif* “KOSARA” Melalui Konsep *Language Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja
2. Menganalisis respon pengguna terhadap Pengembangan Aplikasi *Game Edukatif* “KOSARA” Melalui Konsep *Language Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah untuk penelitian yang berjudul Pengembangan Aplikasi *Game Edukatif* “KOSARA” Melalui Konsep *Language Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja yaitu mengaju pada Capaian Pembelajaran (CP) pada Fase D dalam mata pelajaran Bahasa Bali yaitu Pada akhir FASE- D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja.

Peserta didik secara kritis dan kreatif mampu memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, atau mencipta informasi dari berbagai tipe teks tentang topik yang beragam : Bebaosan (Gatra Bali, Pidarta, Ugrawakya), Anggah Ungguhing Basa, Tata Krana (wangun krana, wewangsan krana), Tata Lengkara, Wacana (karangan bebas, Satua, wiracarita), Paribasa (Wewangsalan, Peparikan, Sesenggakan), Puisi Bali Anyar, Prosa Bali Anyar (Cerpen), Sekar Alit (Maskumambang, Ginada, Sinom), Membaca Aksara Bali, Menulis Aksara Bali dengan berbagai media (kertas, Software, lontar, Baligrafi). Peserta didik mampu menyintesis, memanipulasi, presisi, artikulasi gagasan dan pendapat dari berbagai sumber. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan debat. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara mandiri kritis, dan etis. Dalam Capaian Pembelajaran tersebut adapun tujuan pembelajaran yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik mampu menyalin kata ke dalam aksara Bali setelah menggunakan media game edukatif “KOSARA” dengan tepat.
2. Peserta didik mampu membuat kalimat dengan aksara Bali melalui game edukatif “KOSARA” dengan struktur kalimat yang benar.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Aplikasi *Game Edukatif* “KOSARA” Melalui Konsep *Language Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja diharapkan memeberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Bagi pengembangan media pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam bidang pengembangan media berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran bahasa daerah seperti aksara Bali, serta memperkaya literatur mengenai penggunaan game edukasi sebagai alat pembelajaran.
- b. Bagi penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan dan literatur terkait metode pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penggunaan game edukasi dalam pembelajaran bahasa dan aksara Bali.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dan tenaga pendidik di SMP Negeri 3 Singaraja, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap bahasa Bali.
- b. Bagi siswa kelas VII, game edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang memungkinkan

mereka belajar kosa kata dan aksara Bali secara mandiri dan menyenangkan.

- c. Bagi masyarakat umum, Pengembangan Aplikasi Game Edukatif “KOSARA” ini memiliki manfaat sebagai wadah atau media Edukasi agar masyarakat lebih mudah dalam memahami Kosa Kata Aksara Bali
- d. Bagi peneliti, dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui Pengembangan Aplikasi *Game Edukatif* “KOSARA” Melalui Konsep *Language Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja.

