

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pulau Bali memiliki daya tarik yang memikat wisatawan baik dengan keindahan alam dan kekayaan budayanya. Warisan budaya leluhur yang masih kuat tertanam dalam berbagai tradisi adat yang tetap dijaga dengan baik oleh masyarakat Bali. Salah satu aspek budaya yang diwariskan secara turun-temurun adalah Bahasa Bali. Sebagai bahasa daerah, Bahasa Bali terus dipertahankan oleh masyarakat sebagai bahasa ibu atau bahasa pertama mereka. Bahasa dan kebudayaan merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Bahasa tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga mencerminkan identitas serta kekayaan budaya lokal. Lebih dari sekadar rangkaian kata, bahasa adalah sistem kompleks, mencakup tata bahasa, struktur dan konteks sosial (Putri & Wahyono, 2024).

Bahasa Bali merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat Bali, baik dalam komunikasi sehari-hari, upacara adat, maupun dalam karya sastra dan agama Hindu. Bahasa Bali juga kaya akan gaya bahasa (*stilistika*) yang memperindah komunikasi. Salah satu aspek penting dalam gaya bahasa Bali adalah *Basita Paribasa*, yaitu peribahasa atau ungkapan tradisional Bali yang digunakan oleh masyarakat Bali dalam berkomunikasi untuk menyampaikan nasihat, teguran dan sindiran kepada lawan bicaranya seperti halnya peribahasa dalam bahasa Indonesia. *Basita Paribasa* tidak

hanya digunakan dalam percakapan sehari-hari, tetapi juga dalam seni sastra, seperti kidung, geguritan, dan pepatah yang diwariskan secara turun-temurun. Terdapat banyak buku mengenai *Basita Paribasa Bali* yang telah ditulis oleh para sastrawan Bali, misalnya karya Ginarsa (1984), Gautama (2004), dan Simpen (2010). Ginarsa (1984) mengelompokkan paribasa Bali ke dalam 10 jenis, sedangkan Gautama (2004) membaginya menjadi 8 jenis. Sementara itu, Simpen (2010) mengelompokkan paribasa Bali menjadi 16 jenis. Ungkapan-ungkapan *Basita Paribasa* ini sering digunakan oleh orang tua atau sesepuh untuk menasihati generasi muda agar memiliki sikap bijaksana dalam kehidupan (Sutarma et al., 2022).

Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan derasnya arus globalisasi, penggunaan serta pemahaman terhadap *Basita Paribasa* dalam komunikasi generasi muda semakin berkurang, di mana mereka lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa asing dalam percakapan sehari-hari. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Arissusila (2021) dalam jurnal yang berjudul “Degradasi Penggunaan Bahasa Bali di Kota Denpasar” menunjukkan bahwa degradasi penggunaan Bahasa Bali di kalangan remaja di Kota Denpasar disebabkan oleh beberapa faktor utama, seperti pilihan rasional remaja untuk menggunakan Bahasa Indonesia yang dianggap lebih praktis, kebijakan politik kebudayaan nasional yang menekankan keseragaman, masuknya budaya global yang mendorong gaya hidup modern, serta anggapan bahwa struktur tingkatan bahasa Bali (angghah-ungguh) sulit dipelajari. Selain itu, perubahan pola komunikasi akibat kemajuan teknologi juga membuat bahasa Bali semakin jarang digunakan

dalam percakapan sehari-hari, sehingga pelestariannya di kalangan generasi muda menghadapi tantangan serius.

Begitu pula pada penelitian yang dilakukan oleh Rasna & Putra (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial seperti WhatsApp dan Instagram berdampak signifikan pada *disrupsi* kosakata dan pragmatik Bahasa Bali di kalangan generasi milenial. Hasilnya, banyak kosakata tradisional dan istilah dalam Bahasa Bali alus yang kurang dikenal, dengan tingkat penguasaan hanya berkisar 11% hingga 55%. Disrupsi ini disebabkan oleh dominasi teknologi digital dan rendahnya pemakaian Bahasa Bali dalam keluarga maupun lingkungan sosial, sehingga dikhawatirkan dapat mempercepat penurunan fungsi Bahasa Bali dalam komunikasi generasi muda.

Dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Paramita (2024), menunjukkan bahwa jumlah penutur bahasa Bali mengalami penurunan signifikan, terutama pada kelompok usia 5-14 tahun, yang memicu kekhawatiran di kalangan kaum terdidik Bali. Data dari BPS bahkan memprediksi bahasa Bali bakal mati digantikan bahasa Indonesia pada tahun 2041 jika tidak ada intervensi. Kekhawatiran ini memunculkan berbagai wacana pelestarian, baik melalui seminar akademik, media massa, maupun kebijakan publik. Respon intelektual terbagi dua sebagian pesimis akan kepunahan tanpa kebijakan konkret, sementara lainnya optimis selama masih ada kreativitas untuk mengembangkan bahasa Bali. Langkah nyata pelestarian terlihat melalui pengangkatan penyuluh bahasa Bali serta diterbitkannya Pergub Bali No. 80 Tahun 2018, yang mendorong penggunaan bahasa dan aksara Bali di ruang publik, sebagai upaya memperkuat identitas budaya lokal di tengah arus globalisasi. Oleh karena itu, generasi muda diharapkan mampu

memahami dan menggunakan *Basita Paribasa Bali* secara aktif dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadikannya sebagai bagian dari identitas budaya yang membanggakan. Pembelajaran Bahasa Bali seharusnya tidak hanya bersifat formal, tetapi juga mampu menumbuhkan minat, motivasi, serta keterlibatan emosional siswa melalui pendekatan yang relevan dengan perkembangan zaman.

Fenomena serupa juga ditemukan di SMK Negeri 1 Negara, tempat penelitian ini dilakukan. Pemilihan jenjang SMK didasarkan pada dua pertimbangan utama. Pertama, secara kurikuler, mata pelajaran Bahasa Bali termasuk materi *Basita Paribasa Bali* masih diajarkan di jenjang SMK sehingga relevan secara akademik dan dapat langsung diintegrasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Kedua, siswa SMK berada pada rentang usia remaja akhir yang merupakan fase kritis pembentukan identitas budaya sekaligus kelompok yang paling rentan terpapar arus globalisasi dan paling jauh dari penggunaan Bahasa Bali dalam keseharian mereka. Intervensi pada jenjang ini dinilai strategis karena mereka adalah generasi yang dalam waktu dekat akan menjadi bagian aktif masyarakat dan berpotensi meneruskan atau justru memutus rantai pelestarian *Basita Paribasa Bali*.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMK Negeri 1 Negara, minat siswa dalam mempelajari *Basita Paribasa* tergolong rendah. Meskipun guru telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti buku teks, PowerPoint, Canva, YouTube, untuk menyampaikan materi secara interaktif, siswa tetap merasa kurang tertarik. Beberapa menyebutkan bahwa *Basita Paribasa* dianggap tidak relevan dengan kehidupan mereka, serta tidak memiliki lingkungan yang mendukung penggunaan Bahasa Bali di luar sekolah. Selain itu, keberagaman latar belakang etnis siswa menjadi faktor lain yang turut memengaruhi keterlibatan mereka dalam

pembelajaran ini. Guru menyatakan bahwa tantangan saat ini pada rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa. Untuk memperkuat temuan observasi dan wawancara tersebut, dilakukan survei awal terhadap 30 siswa di SMK Negeri 1 Negara sebagai data pendukung dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa meskipun 43,3% responden mengakui pentingnya pembelajaran Bahasa Bali, separuh dari mereka atau 50% responden masih mengalami kesulitan dalam memahami materi *Basita Paribasa Bali*. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan nyata antara kesadaran akan pentingnya bahasa daerah dengan kemampuan aktual siswa dalam menguasainya. Fenomena tersebut selaras dengan temuan (Faizah & Kamal, 2024), yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang belum sepenuhnya menyesuaikan karakteristik belajar siswa akan mempengaruhi pemahaman materi, dimana tingkat keterlibatan siswa dan metode penyampaian sangat menentukan hasil belajar. Terlebih lagi, materi *Basita Paribasa* yang bersifat kontekstual dan sarat makna kiasan juga menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif.

Di sisi lain, sebanyak 50% responden menyatakan bahwa pembelajaran *Basita Paribasa Bali* akan menjadi lebih menarik jika menggunakan aplikasi mobile. Hal ini menunjukkan kecenderungan siswa terhadap penggunaan teknologi digital sebagai media belajar yang lebih sesuai dengan gaya belajar generasi saat ini. Penelitian oleh K. Hidayati et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis mobile mampu meningkatkan kecakapan siswa karena memberikan fleksibilitas serta pengalaman belajar yang lebih interaktif. Selain itu, pendekatan berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa, karena mampu menghadirkan suasana

belajar yang menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, kecenderungan siswa terhadap aplikasi mobile bukan sekadar tren teknologi, melainkan kebutuhan akan pengalaman belajar yang membangun keterlibatan emosional dan kompetitif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, Aplikasi mobile Android mempunyai potensi besar sebagai sarana edukasi dan pembelajaran bahasa daerah, khususnya untuk *Basita Paribasa Bali*. Di era digital saat ini, penggunaan perangkat mobile semakin meningkat, menjadikannya media yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian diperlukan Langkah konkret untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Sebagai respons terhadap hal ini, Peneliti menciptakan sebuah inovasi digital berupa platform pembelajaran berbasis aplikasi mobile Android bernama “*QuizDuel*”. Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran untuk mengatasi kemunduran *Basita Paribasa Bali* yang semakin berkurang di kalangan generasi muda. Berbeda dengan platform kuis digital yang sudah ada seperti Quizizz atau Kahoot yang bersifat generik dan tidak menyediakan konten *Basita Paribasa* secara terintegrasi, *QuizDuel* dirancang secara khusus dengan konten *Basita Paribasa Bali* yang terkurasi, dilengkapi fitur manajemen soal yang memungkinkan guru menambahkan dan menyesuaikan materi sesuai kebutuhan siswa, serta mekanisme duel *real-time* dua pemain berbasis algoritma *seed* yang menjamin kesetaraan tantangan antar peserta. Dengan demikian, *QuizDuel* bukan sekadar aplikasi kuis, melainkan ekosistem pembelajaran *Basita Paribasa Bali* yang dirancang *end-to-end* untuk konteks pendidikan bahasa daerah.

Pemilihan mekanisme kuis dua pemain pada aplikasi ini didasarkan pada beberapa prinsip pedagogis dan psikologis yang terbukti efektif dalam konteks

pembelajaran digital. Pertama, format ini menerapkan elemen kompetisi dalam pembelajaran. Penerapan media kuis berbasis permainan seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa secara signifikan, karena adanya elemen tantangan dan keinginan bersaing secara sehat (Januar, 2023). Rasa tertantang ini mengubah proses belajar yang pasif menjadi aktivitas yang menarik dan memotivasi secara intrinsik. Meskipun demikian, disadari bahwa kompetisi tidak selalu berdampak positif bagi semua siswa, sebagian dapat mengalami kecemasan belajar akibat tekanan persaingan. Untuk mengantisipasi hal ini, *QuizDuel* dirancang dengan mode solo yang dapat dimainkan secara mandiri tanpa tekanan kompetitif, serta sistem umpan balik yang memberikan apresiasi terhadap progres individual setiap pemain, bukan hanya kepada pemenang. Kedua, *QuizDuel* mendorong terjadinya pembelajaran sosial (*social learning*) melalui interaksi antarpeserta didik. Format dua pemain memungkinkan hubungan yang lebih langsung dan personal, yang membangun suasana belajar yang kolaboratif meskipun berbasis kompetisi. Studi yang dilakukan oleh A. D. P. Hidayati et al. (2025) menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam media kuis digital memicu diskusi dan refleksi antarsiswa di luar media pembelajaran itu sendiri. Ketiga, dari sudut pandang kognitif, format kuis interaktif seperti ini menerapkan prinsip praktik mengingat aktif (*retrieval practice*), yang terbukti meningkatkan daya serap dan retensi informasi lebih kuat daripada metode pasif seperti membaca. Ramadhan et al. (2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa metode kuis interaktif mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengingat kembali materi, yang berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar.

Di balik antarmuka yang interaktif, arsitektur sistem *QuizDuel* dibangun dengan logika rekayasa yang memastikan kualitas pembelajaran tetap terjaga. Pada mode bermain solo maupun melawan bot, sistem akan mendistribusikan materi soal secara adaptif, menyelaraskan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan yang dimiliki pengguna saat itu. Untuk mengantisipasi kebuntuan sesi, sebuah algoritma cadangan (*fallback*) disiapkan untuk secara otomatis memasok soal pengganti agar alur permainan tidak terputus. Sementara itu, untuk menjaga keadilan dan integritas pada mode duel, sistem memanfaatkan algoritma pengacakan berbasis nilai *seed*. Implementasi nilai *seed* ini menjadi krusial untuk menjamin kedua pemain menerima tantangan yang identik pada saat bersamaan, menciptakan iklim kompetisi yang setara sekaligus memvalidasi efektivitas pemahaman materi antarpeserta didik. Dengan demikian, pemilihan mekanisme kuis dua pemain tidak hanya membuat proses belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga efektif secara motivasional, sosial, dan kognitif.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran *Basita Paribasa Bali* melalui Permainan Kuis Dua Pemain (*QuizDuel*)”**. Dengan pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat: (1) Meningkatkan minat dan motivasi belajar, sehingga *Basita Paribasa Bali* ini tetap lestari dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. (2) Membantu guru dalam mengembangkan metode pembelajaran inovatif, dengan menyediakan fitur yang memungkinkan mereka menambahkan serta menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. (3) Mendukung upaya pelestarian *Basita Paribasa*

Bali dengan menghadirkan solusi edukatif yang lebih modern dan mudah diakses oleh berbagai kalangan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti menemukan permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana proses rancang bangun aplikasi mobile berbasis Android untuk pembelajaran *Basita Paribasa Bali* melalui permainan kuis dua pemain (*QuizDuel*)?
2. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk pembelajaran *Basita Paribasa Bali* melalui permainan kuis dua pemain (*QuizDuel*)?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk berupa aplikasi mobile berbasis Android sebagai media pembelajaran *Basita Paribasa Bali* melalui permainan kuis dua pemain (*QuizDuel*).
2. Untuk mendeskripsikan respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi mobile berbasis Android dalam pembelajaran *Basita Paribasa Bali* melalui permainan kuis dua pemain (*QuizDuel*).

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berikut merupakan batasan permasalahan dalam penelitian Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pembelajaran *Basita Paribasa Bali* melalui Permainan Kuis Dua Pemain (*QuizDuel*), yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi mobile berbasis Android sebagai media pembelajaran *Basita Paribasa Bali* melalui permainan kuis dua pemain (*QuizDuel*) untuk siswa kelas X di SMK Negeri 1 Negara.
2. Proses pengembangan mengacu pada capaian dan alur tujuan pembelajaran mata pelajaran Muatan lokal Bahasa Bali Fase E dan hanya berfokus pada materi *Basita Paribasa Bali* (*Sesonggan, Sesenggakan, Sloka, Beblabadan*).
3. Penelitian dibatasi sampai pada tahap pengembangan dan uji kelayakan aplikasi dari sisi pengguna, yaitu guru dan siswa.
4. Pengembangan aplikasi difokuskan pada fitur inti yang mendukung permainan kuis dua pemain, seperti sistem soal-jawab *Basita Paribasa Bali*, skor kompetitif, dan tampilan interaktif. Fitur lanjutan seperti kecerdasan buatan, mode *multiplayer* daring skala luas, atau pelacakan kemajuan belajar individu tidak termasuk dalam cakupan penelitian ini.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoretis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Produk yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan pemahaman belajar peserta didik terhadap pembelajaran *Basita Paribasa Bali*

di sekolah. Dari hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam melaksanakan penelitian yang relevan bagi penelitian selanjutnya ke arah yang lebih baik terkait pengembangan aplikasi mobile khususnya kuis dua pemain (*QuizDuel*).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, khususnya siswa kelas X SMK Negeri 1 Negara, aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan mudah diakses. Format permainan kuis dua pemain dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar dan daya ingat terhadap materi *Basita Paribasa Bali* melalui pengalaman belajar yang kompetitif dan kolaboratif.
- b. Bagi guru, aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Fitur duel antar siswa juga dapat berfungsi sebagai alat evaluasi informal yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana penerapan keilmuan dalam bidang pengembangan perangkat lunak, serta sebagai kontribusi nyata terhadap pelestarian budaya lokal melalui media digital. Penelitian ini juga membuka peluang eksplorasi lanjutan terkait penerapan *game-based learning* untuk mata pelajaran dan bahasa daerah lainnya.