

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya bahasa daerah tersebar diseluruh Negara Kesatuan Republik Indonesia. Berdasarkan buku bahasa dan peta bahasa tahun 2017 yang diterbitkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa) terdapat 652 jumlah bahasa daerah, belum termasuk dialek dan subdialek (DALAM & INDONESIA, 2019). Terdapat beberapa Lembaga International yang mencoba memetakan bahasa di Indonesia seperti *Summer Institute of Linguistics (SIL)*, Perserikatan Bangsa bangsa (PBB) melalui *United Nations Educational, Scietific, and Cultural Organization (Unesco)*. Dari beberapa lembaga tersebut memiliki metode yang berbeda sehingga hasil dari jumlah pemetaan pun berbeda-beda.

Semakin terancam punahnya bahasa daerah di Indonesia akan semakin membuat generasi muda tidak tahu apa nama bahasa daerahnya. Berkurangnya penutur dalam bahasa tersebut dan berkurangnya minat untuk mengenal bahasa daerah akan menjadi salah satu penyebab semakin tergerusnya bahasa yang ada pada daerah tersebut. Bahasa Dayak, khusus untuk Kalimantan Barat yang mana terdiri dari 9 bahasa dayak yaitu dari suku: Bakatik, Bukat, Galik, Kayaan, Melayu, Punan, Ribun, Taman dan UudDanum. Dari ke sembilan suku bahasa tersebut masih banyak sub sub suku bahasa Dayak yang harus dilestarikan sebagai kekayaan yang dimiliki suku Dayak dan kekayaan bagi Indonesia secara umumnya (Subsuku & Dayak, 2019).

Pada tanggal 21 Februari 2019 merupakan diperingatinya Hari Bahasa Ibu international, kegiatan ini berupa Gelar Wicara dan penampilan Tunas Bahasa Ibu 2019. Kegiatan gelar wicara ini bertujuan dapat memotivasi ingatan kita akan kekayaan bahasa daerah di Indonesia. Menurut Dadang Sunendar, Kepala Badan Bahasa, saat ini sudah banyak generasi muda yang tidak mewarisi bahasa Ibu dari orang tua mereka. Penyebab salah satunya yaitu pernikahan campuran misal pernikahan antara Dayak dan Jawa. Dalam Komunikasi sehari-hari bahasa daerah tidak digunakan kepada anak-anak, yang digunakan yaitu bahasa Ibu, bahasa Indonesia. Seharusnya anak-anak bisa menguasai 3 bahasa yaitu bahasa Ibu bahasa daerah Dayak, Jawa dan bahasa Indonesia.

Pada kesempatan yang sama, Kepala Pusat Pengembangan dan Perlindungan, mengungkapkan bahasa daerah sudah menjadi pembahasan penting di seluruh dunia. Beberapa Lembaga International sudah memperkirakan setiap tahunnya bahasa daerah akan punah dengan jumlah yang cukup banyak. Sehubungan dengan hal tersebut sejak tahun 1999, *UNESCO* menetapkan 21 Februari sebagai Hari Bahasa Ibu International.

Perkembangan teknologi banyak berdampak pada berbagai sektor kehidupan, salah satu pengintegrasian teknologi pada dunia pendidikan adalah *Gamification*. *Gamification* adalah salah satu teknik pemecahan masalah dalam dinamika pendidikan melalui sistem aplikasi permainan (Zichermann & Cunningham, 2011). Kesuksesan penerapan pembelajaran lewat aplikasi permainan harus mampu melihat hal-hal apa atau faktor yang mendorong pengguna untuk bermain dengan kata lain bagaimana menciptakan game

pembelajaran yang menarik (Pritchard, 1945). Dasar-dasar dari *Gamification* sendiri adalah bagaimana menciptakan permainan yang mampu memotivasi pemain, mekanisme permainan, dan implementasi ilmu pembelajaran kedalam permainan (Xi & Hamari, 2019). Penelitian pada bidang desain pendidikan telah menunjukkan bahwa *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu alat yang efektif dalam pengajaran terutama sebagai motivasi belajar (Kristianti, Purnawati, & Suyoto, 2018).



## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai uraian pada bagian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain aplikasi *Mobile* berbasis *Gamification* dalam pembelajaran Bahasa daerah berdasarkan pada prinsip pedagogi?
2. Bagaimana membantu anak-anak untuk lebih termotivasi belajar bahasa daerah sebagai bentuk pelestarian bahasa.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Metode yang digunakan yaitu menggunakan metode *Gamification* anak-anak dengan rentang usia 9 – 10 tahun yang berdomisili di Kalimantan Barat.
2. Bahasa daerah yang menjadi penelitian adalah Suku Kanayatn yaitu bahasa Ahe yang merupakan bahasa daerah masyarakat Dayak yang ada di Kalimantan Barat.

## 1.4 Keaslian Penelitian

Penelitian tentang “Desain Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa Daerah Untuk Anak-Anak Menggunakan *Gamification*: Studi Kasus Kalimantan Barat” benar adanya dan belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun penelitian sebelumnya dijadikan referensi untuk penelitian ini.

## 1.5 Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah diatas manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis: Desain Aplikasi pembelajaran bahasa daerah untuk anak-anak menggunakan metode *Gamification* dapat menjadi cara untuk melestarikan bahasa daerah yang menjadi warisan budaya dan bisa menjadi dasar sehingga dapat dikembangkan dengan metode yang terbaru.
2. Manfaat praktis: desain aplikasi dengan metode *Gamification* dalam pembelajaran bahasa daerah untuk anak-anak diharapkan bisa membuat anak-anak lebih tertarik dalam mempelajari bahasa daerahnya sendiri.

Untuk Teknologi Informatika penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pemerintah untuk mengembangkan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa daerah menggunakan *Gamification*.

## 1.6 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan sebuah desain aplikasi *Mobile* pembelajaran bahasa daerah menggunakan metode *Gamification* sesuai pada prinsip pedagogi.
2. Merancang suatu desain aplikasi pembelajaran bahasa daerah sebagai bentuk pelestarian bahasa dan menjaga kearifan budaya.

## **Sistematika Penulisan**

Laporan ini secara sistematis berdasarkan tata cara penulisan laporan yang telah ditetapkan oleh pihak Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan urutan penyajian sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dipaparkan masalah umum tentang penyusunan laporan tesis meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan laporan tesis.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan dimuat tinjauan pustaka terkait dengan penelitian tesis yang dilakukan.

### **BAB III LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dimuat landasan teori terkait dengan penelitian tesis yang dilakukan.

### **BAB IV METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini akan dimuat metodologi yang digunakan dalam penelitian tesis, mencakup pengumpulan data, langkah penelitian serta alur metode yang digunakan.

### **BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dibahas proses pelatihan dan analisa proses pelatihan tersebut. Dilanjutkan dengan pengujian dan evaluasi hasil penelitian yang didapatkan. Selain pada bagian ini juga akan dimuat kelebihan dan kelurangan model jaringan yang digunakan.

### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini merupakan bab akhir dari seluruh rangkaian laporan tesis yang di dalamnya berisi suatu kesimpulan atas penelitian yang dilakukan. Selain itu pada bagian ini juga akan dimuat saran-saran dari peneliti baik berupa kritik dan gagasan untuk penelitian di masa yang akan datang.