

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Budaya Indonesia sudah banyak yang menghilang akibat dengan masuknya budaya dari luar, salah satunya adalah Budaya Jawa [1]. Budaya Jawa merupakan budaya daerah yang ada khususnya di Pulau Jawa. Pada budaya Jawa terdapat berbagai macam bentuk mulai dari bahasa, tarian, seni musik, bahkan ada seni yang dapat dipertunjukkan. Saat ini banyak anak muda yang tidak bisa menggunakan bahasa Jawa dengan lancar bahkan tidak mengerti sama sekali [2]. Hal ini dapat mengakibatkan hilangnya kebudayaan Indonesia karena generasi muda tidak lagi bisa menggunakan bahasa Jawa [3]. Warga Negara Indonesia sudah sepatutnya memelihara bahasa daerahnya agar perbedaan yang menjadi pemersatu Indonesia ini tidaklah hilang [4].

Bahasa Jawa saat ini sudah terancam punah karena penuturnya tidak lagi mewariskan pada generasi muda [5]. Penggunaan bahasa Jawa saat ini sudah sangat menurun akibat dari kurang pengajaran bahasa daerah kepada anak-anak karena dianggap kurang populer [6]. Peserta didik di wilayah Jawa Tengah, Jawa Timur dan Yogyakarta mengalami kemunduran dalam hal budaya dan bahasa Jawa. Pembelajaran budaya dan bahasa Jawa menjadi mata pelajaran wajib di sekolah SMA Santo Yosef Surakarta, tetapi pelajaran ini tidak diminati oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran, siswa sadar bahwa pemahaman budaya dan bahasa Jawa semakin menurun dan harus dilestarikan.

Para siswa merasa kurang mampu dalam berbahasa dan menulis bahasa Jawa yang baik. Pembelajaran kurang menarik merupakan tantangan terbesar dalam mengajarkan bahasa Jawa di era digital ini. Kesulitan yang dialami saat mengajak peserta didik untuk berpikir kritis selama proses pembelajaran. Namun, ada peluang untuk mempertahankan dan menumbuhkan minat belajar melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti kuis *online*, kamus digital, platform *e-learning*, dan berbagai inovasi lainnya [7].

E-learning merupakan sistem elektronik untuk pembelajaran berbasis *website*, aplikasi mobile atau lainnya dalam jangkauan internet [8]. Pembelajaran *e-learning* telah membuka peluang besar dalam menjaga dan mengembangkan pembelajaran bahasa daerah. Dalam penyajiannya tidak hanya berupa materi tulisan saja, namun dapat berupa gambar, video ataupun audio. Dengan penyajian yang menarik dapat menambah minat bagi siswa untuk belajar bahasa daerah. Kelebihan dari *e-learning* ini memudahkan proses pembelajaran bahasa daerah karena dapat diakses di mana pun bila terhubung internet[9]. Dengan kelebihan ini, memberikan fasilitas bagi guru, bila berhalangan hadir dapat mengirimkan tugas melalui *website* atau aplikasi lalu siswa dapat mengakses tugas dan mengumpulkan tugas tersebut di *website* ataupun aplikasi [10].

Perancangan ini dilakukan dengan metode design thinking yang mengutamakan penyelesaian masalah pengguna. Dengan menggunakan metode ini fokus pengerjaannya ada pada pengguna. Terdapat lima tahapan untuk menyelesaikan pendekatan design thinking. Tahapan yang dimaksud ada *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Dengan permasalahan yang terjadi, penelitian ini menambahkan pembaruan materi dalam aplikasi dan desain yang dapat disesuaikan dengan masalah penggunaannya [11]. Oleh karena itu, diperlukan narasumber yang sesuai dengan keperluan pembuatan aplikasi *e-learning* ini.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang diidentifikasi untuk tugas akhir ini adalah bagaimana merancang antarmuka yang memiliki aspek kebaruan untuk *e-learning* bahasa Jawa?

C. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang diangkat maka diambil beberapa batasan untuk membuat penelitian semakin terarah. Penelitian ini dibatasi pada siswa SMA Santo Yosef Surakarta sebagai subjek utama,

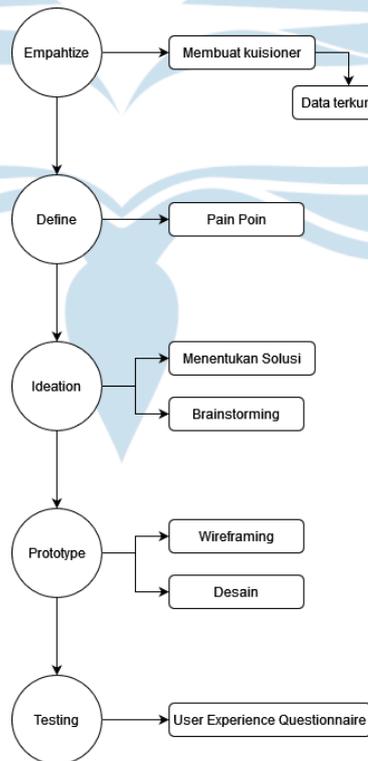
dengan fokus pada pembelajaran bahasa Jawa tingkat dasar melalui *e-learning*. Metode perancangan yang digunakan Design Thinking dan metode pengujian adalah User Experience Questionnaire.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah desain antarmuka untuk aplikasi *e-learning* mengenai belajar bahasa Jawa. Penelitian ini diharapkan dapat membantu kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah terutama ditujukan kepada siswa.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdapat lima langkah yaitu pengumpulan data, analisis data, pengembangan solusi, pengembangan desain dan pengujian solusi. Alur dari metode penelitian dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Berikut ini penjelasan dari tiap langkahnya:

1. Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui survei dengan siswa dari SMA Yosef Surakarta. Survei ini bertujuan untuk memahami pemahaman siswa terhadap budaya Jawa, kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jawa, serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
2. Analisis Data: Data yang dikumpulkan dari survei dianalisis untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh siswa. Pemahaman terhadap masalah-masalah ini membantu dalam merumuskan ide solusi.
3. Pengembangan Solusi: Ide-ide solusi dikembangkan berdasarkan analisis data dan pemahaman mendalam terhadap masalah yang dihadapi. Solusi ini dirancang untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi, seperti kurangnya minat belajar budaya Jawa dan keterbatasan platform pembelajaran.
4. Perancangan ide: Dalam perancangan harus memperhatikan kebutuhan dari pengguna dan memastikan bahwa solusi sesuai dengan tujuan penelitian. Rancangan ini akan menjadi dasar untuk implementasi solusi ke tahap selanjutnya.
5. Pengujian Solusi: Solusi yang telah dirancang diuji oleh pengguna yaitu siswa, untuk mengevaluasi keefektifan dan kegunaannya. Pengujian dilakukan melalui metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), termasuk pengisian kuesioner dan observasi, untuk mendapatkan umpan balik yang berguna dalam meningkatkan solusi yang telah dibuat.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dirancang untuk memberikan alur pembahasan yang terorganisir. Setiap bab memiliki fokus yang jelas, dimulai dari pengenalan hingga penutup yang menyimpulkan hasil penelitian. Dengan adanya sistematika penulisan ini, proses dan hasil penulisan dapat dipahami secara menyeluruh. Penulisan tugas akhir ini terdiri dari enam bab, yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan dari penelitian dan metode yang digunakan selama penelitian.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi mengenai ringkasan studi literatur yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir

3. Bab III Landasan Teori

Pada bab ini berisi mengenai teori-teori yang mendukung saat penelitian. Bab ini menguraikan tahapan yang ada pada metode penelitian dan perangkat yang digunakan dalam penelitian.

4. Bab IV Analisis dan Perancangan Eksperimen

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan selama masa eksperimen hingga pengujian dari rancangan yang akan dibahas pada bab V.

5. Bab V Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi mengenai penjelasan serta pembahasan dari hasil eksperimen serta uji coba yang telah dilakukan.

6. Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan yang didapatkan selama penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat membantu penelitian selanjutnya.