

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang paling banyak digunakan di Indonesia, khususnya di daerah Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan globalisasi, penggunaan bahasa Jawa mulai berkurang, terutama di kalangan generasi muda yang lebih akrab dengan bahasa Indonesia maupun bahasa asing.

Kurangnya media pembelajaran bahasa Jawa yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi menjadi salah satu penyebab berkurangnya minat belajar bahasa Jawa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam bentuk aplikasi edukatif berbasis Android yang mampu membantu generasi muda mempelajari bahasa Jawa dengan cara yang menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang efektif adalah menggunakan media kuis interaktif. Dengan konsep permainan tebak kata, pengguna dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam studi kasus ini adalah “Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Kuis Tebak Kata Bahasa Jawa Berbasis Android”?

3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini bisa terfokus dan dapat diselesaikan dengan efektif, berikut adalah batasan masalah yang ditentukan:

- a. Aplikasi hanya dikembangkan untuk sistem operasi Android.
- b. Materi kuis merupakan kosakata dasar bahasa Jawa (Ngoko dan Krama).
- c. Kuis berbentuk pilihan ganda dan tebak kata berjumlah 25 soal
- d. Aplikasi dapat dijalankan tanpa koneksi internet (offline).
- e. Tidak mencakup pelafalan atau pengucapan suara.

4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi kuis tebak kata bahasa Jawa berbasis Android. Aplikasi ini dibuat untuk memberikan sarana pembelajaran bahasa Jawa yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Target pengguna usia 12-25 tahun di wilayah Jawa Tengah, Yogyakarta dan Sebagian Jawa Timur.

B. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat :

1. Bagi mahasiswa
 - a. Melatih mahasiswa untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah dengan bidang keahliannya.
 - b. Melatih mahasiswa agar mampu mengimplementasikan hasil belajar yang didapat selama masa studi ke dalam kehidupan.
2. Bagi kampus
Mengembangkan IPTEKS yang bermanfaat bagi masyarakat luas.
3. Manfaat Bagi Pengguna
Membantu pengguna meningkatkan kosakata bahasa Jawa.

B. LANDASAN TEORI

1. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang paling banyak digunakan di Indonesia, terutama di pulau Jawa. Bahasa ini memiliki sejarah panjang dan kaya, yang berkembang sejak zaman kerajaan-kerajaan kuno seperti Majapahit dan Mataram. Bahasa Jawa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi sehari-hari, tetapi juga menjadi media pelestarian budaya, sastra, dan tradisi masyarakat Jawa. Terdapat beberapa tingkatan bahasa Jawa, seperti ngoko (kasar), madya (sedang), dan krama (halus), yang digunakan sesuai dengan situasi dan lawan bicara untuk menunjukkan rasa hormat dan sopan santun.

Selain sebagai bahasa ibu bagi jutaan orang, bahasa Jawa juga memiliki nilai budaya yang tinggi. Sastra Jawa, seperti tembang dan cerita rakyat, banyak diwariskan secara turun-temurun dan menjadi bagian penting dalam pendidikan serta kehidupan sosial masyarakat Jawa. Meskipun kini banyak generasi muda yang mulai menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama, bahasa Jawa tetap dilestarikan melalui berbagai upaya seperti pengajaran di sekolah, pagelaran seni, dan media komunikasi lokal. Dengan demikian, bahasa Jawa tetap menjadi identitas dan warisan budaya yang sangat berharga bagi masyarakat Indonesia.

2. Aplikasi Edukatif Android

Aplikasi edukasi berbasis Android banyak digunakan dalam pembelajaran karena fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya. Aplikasi seperti kuis, flashcard, dan simulasi terbukti meningkatkan retensi belajar (Widyastuti, 2020).

3. Kodular

Kodular adalah sebuah platform pengembangan aplikasi berbasis visual yang memungkinkan pengguna membuat aplikasi Android tanpa harus menulis kode secara manual. Kodular pertama kali dirilis pada 2017 oleh komunitas

pengembang yang mengembangkan ulang MIT App Inventor dengan fitur tambahan.

Dengan menggunakan antarmuka drag-and-drop, pengguna dapat menggabungkan berbagai komponen seperti tombol, gambar, sensor, dan database untuk merancang aplikasi sesuai kebutuhan mereka. Kodular sangat cocok untuk pemula yang ingin belajar membuat aplikasi serta bagi mereka yang ingin mengembangkan ide aplikasi secara cepat tanpa harus menguasai bahasa pemrograman yang rumit.

Kodular dapat digunakan secara gratis, dengan beberapa layanan tambahan bersifat premium.

4. Studi Terkait

Beberapa aplikasi edukatif bahasa daerah telah dikembangkan, namun masih sedikit yang mengangkat Bahasa Jawa secara khusus dalam bentuk permainan kuis interaktif (Rahmadani, 2021).

