

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki arti penting dalam kehidupan manusia dalam membentuk nilai-nilai agama, budaya, ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan untuk membentuk karakter yang bermartabat, berilmu, dan berbudi luhur [1]. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat 8 disebutkan bahwa “Jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”. “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, ketrampilan/kejuruan, dan muatan lokal”. Ketentuan tersebut tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 [2].

Kurikulum muatan lokal adalah mata pelajaran yang dalam penyampaianya berkaitan dengan alam sekitar, konteks masyarakat, budaya, dan kebutuhan daerah [3]. Dalam Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 66 Tahun 2016 pasal 1 ayat 1 dan 2 disebutkan bahwa “Pengelolaan pendidikan berbasis budaya diselenggarakan pada setiap jenjang pendidikan, meliputi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Nonformal, Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK),

Sekolah Luar Biasa (SLB), Pendidikan Nonformal (PNF), dan Pendidikan Keluarga” [4]. Menurut Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2021 Tentang Pemeliharaan Dan Pengembangan Bahasa, Sastra, Dan Aksara Jawa, adapun komponen dari budaya yang dimaksud meliputi bahasa, sastra, dan aksara Jawa yang juga merupakan identitas Daerah Istimewa Yogyakarta yang perlu dipelihara dan dikembangkan. Pembinaan bahasa, sastra, dan aksara Jawa dilakukan melalui pengajaran pada semua jenjang pendidikan, termasuk Taman Kanak-Kanak dengan kegiatan yang bersifat inisiatif, partisipatif, dan/atau kolaboratif [5].

Berdasarkan hasil wawancara terkait pendidikan berbasis budaya kepada Ibu Atik Siarini, S.Pd. selaku kepala sekolah TK ‘Aisyah Bustanul Athfal Dlingo, aksara Jawa memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi bagi siswa dibandingkan dengan komponen budaya lainnya, yaitu bahasa dan sastra. Bentuk dan pola khusus dari masing-masing huruf aksara Jawa membutuhkan waktu yang lebih lama untuk dipahami. Sebaliknya, dua komponen lainnya telah banyak diterapkan dalam kehidupan sosial sehari-hari. Pengenalan aksara Jawa di TK ‘Aisyah Bustanul Athfal Dlingo selama ini dilakukan dengan menuntun siswa mengeja setiap huruf aksara Jawa yang telah dicetak pada selembar kertas. Berdasarkan observasi pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), pembelajaran pengenalan aksara Jawa dilaksanakan dengan memanfaatkan *drawing tablet* untuk menirukan penulisan huruf aksara Jawa yang dicetak pada media kertas. Selain itu, pembelajaran juga dilakukan dengan bermain tebak kata yang berawalan salah satu huruf aksara Jawa. Akan tetapi, ketika mempelajari huruf berikutnya, siswa mengalami kesulitan untuk mengingat huruf yang telah diajarkan sebelumnya. Dan, selama ini proses

pengenalan aksara Jawa kepada siswa hanya dilakukan di sekolah, tanpa kegiatan belajar secara mandiri yang dibimbing oleh orang tua atau wali di rumah.

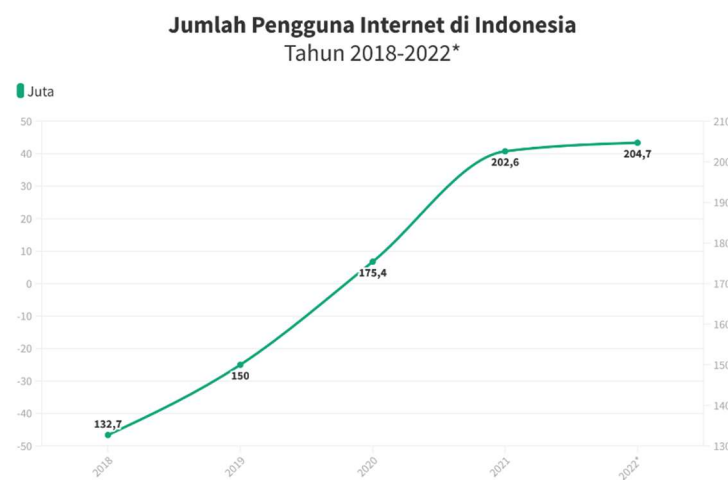
Terdapat penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran bahasa, sastra, dan aksara Jawa yang dilakukan oleh Ariwibowo, E.K. dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Smartphone Semaksimal Mungkin: Digitalisasi Produk Kebahasaan ke dalam Aplikasi sebagai Solusi Mitigasi Pergeseran Bahasa Jawa” [6], dan “Digitalisasi Aksara Jawa Dan Pemanfaatannya Sebagai Media Pembelajaran Bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa Smp Kabupaten Klaten” [7]. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, ditemukan bahwa sebagian besar proses pembelajaran bahasa, sastra, dan aksara Jawa atau yang tercakup dalam mata pelajaran bahasa Jawa masih berkuat pada model pembelajaran konvensional. Tidak banyak eksplorasi terhadap model-model pembelajaran yang ada, sehingga model pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran bahasa Jawa, khususnya pada pokok bahasan aksara Jawa kurang menarik dan interaktif. Sulitnya memperoleh media pembelajaran bahasa Jawa di pasaran juga menjadi permasalahan dalam kedua penelitian tersebut.

Adanya media pembelajaran menjadi alat bantu yang efektif dan efisien untuk menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan berbagai faktor seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan latar belakang siswa. Hal ini penting karena pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu jenis pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan

karakteristik siswa usia Taman Kanak-Kanak adalah media pembelajaran interaktif, yang dalam pengembangannya, sering menggunakan metode pengembangan pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) [8]. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) adalah sebuah pendekatan yang bertujuan untuk merencanakan dan membangun aplikasi yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti video, gambar, audio, animasi, dan komponen multimedia lainnya [9].

Metode pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat penting dalam menunjang keberhasilan suatu media pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan di jenjang Taman Kanak-Kanak, salah satunya metode demonstrasi. Metode demonstrasi melibatkan tindakan menunjukkan suatu karya, proses, atau aktivitas untuk membantu anak-anak memahami langkah-langkah yang terlibat dalam melakukan aktivitas dengan benar. Metode ini baik digunakan untuk penyampaian materi yang membutuhkan banyak praktik dalam proses pembelajarannya. Dengan menggunakan metode demonstrasi, siswa dapat memiliki pemaknaan yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran, yang dapat membantu mengembangkan pemahaman siswa secara menyeluruh. Selain itu, pendekatan ini dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan mendorong untuk menirukan teknik atau proses yang telah didemonstrasikan [10]. Metode ini dapat direalisasikan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, sebagaimana paradigma pendidikan yang disorot pada Buletin BSNP Edisi 3 Tahun 2011 yang menitikberatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, dan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi [11].

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi Informasi dan Komunikasi berkembang begitu pesat dan dapat diakses oleh berbagai kalangan dengan mudah melalui berbagai jenis perangkat. Berdasarkan laporan We Are Social [12] tercatat sebanyak 204,7 juta pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2022. Jumlah ini meningkat 1,03% dibandingkan dengan tahun sebelumnya.



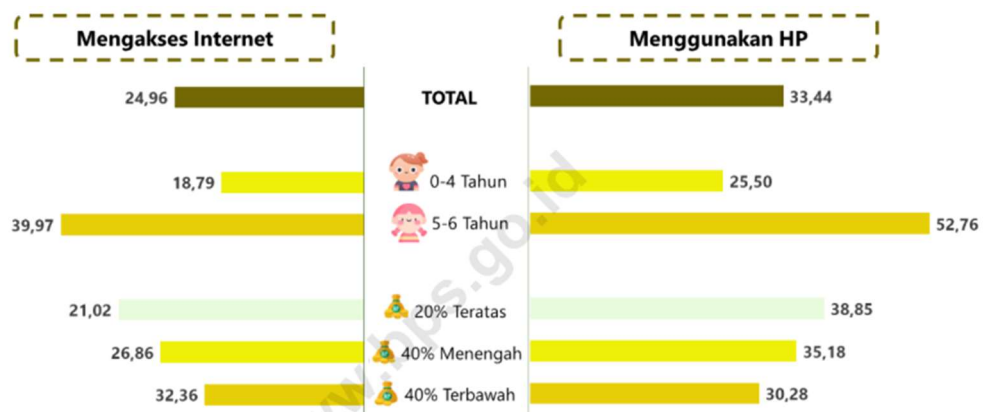
Gambar 1. 1 Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2018 - 2022

Indonesia menjadi salah satu negara yang mayoritas menggunakan perangkat smartphone untuk mengakses internet. Pada Juli 2021, Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan bahwa “Penggunaan ponsel pintar atau smartphone mencapai 167 juta orang atau setara dengan 89% dari total penduduk Indonesia. Adapun pada awal tahun 2022, sebuah laporan dari perusahaan riset Data Reportal mengungkapkan bahwa jumlah perangkat seluler yang terhubung di Indonesia telah mencapai 370,1 juta, meningkat 13 juta atau 3,6% dibandingkan tahun sebelumnya pada periode yang sama” [13].

Smartphone tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau remaja saja, anak-anak mulai dari balita hingga tingkat sekolah dasar sudah menggunakan smartphone.

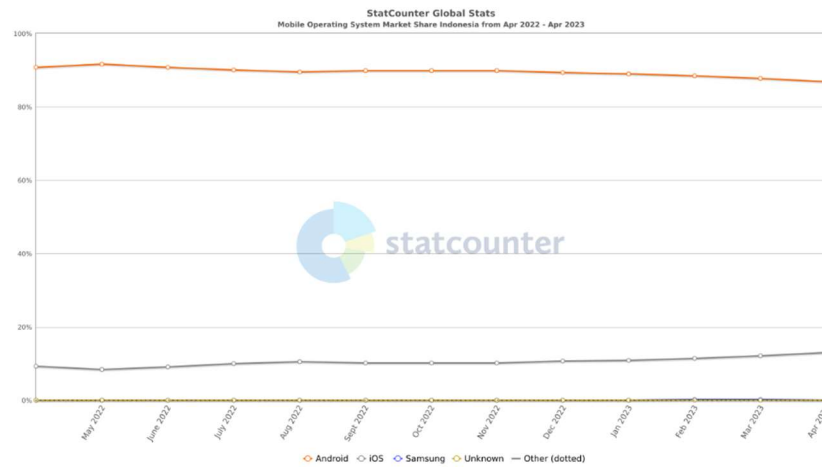
Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia mampu menggunakan smartphone. Sementara, 24,96% anak usia dini di dalam negeri juga mampu mengakses internet. Secara spesifik, 52,76% anak usia 5-6 tahun telah menggunakan smartphone. Sedangkan, dengan proporsi yang sama pada anak dengan rentang usia 0-4 tahun tercatat sebesar 25,5%. Di sisi lain, 39,97% anak usia 5-6 tahun sudah bisa mengakses internet, dan 18,79% anak usia 0-4 tahun di Indonesia yang mengakses internet [14].

### Persentase Anak Usia Dini yang Menggunakan Telepon Seluler (HP)/Nirkabel dan Mengakses Internet, 2022



Gambar 1. 2 Persentase Anak Usia Dini yang Menggunakan Telepon Seluler dan Mengakses Internet Tahun 2022

Salah satu sistem operasi yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah android. Berdasarkan data Statcounter globalstat, android menempati posisi tertinggi dari pangsa pasar sistem operasi di Indonesia dengan persentase 86,81% pada bulan April tahun 2023. Hal serupa juga terjadi pada bulan-bulan sebelumnya, dimana android menguasai pasar sistem operasi di Indonesia dengan nilai persentase lebih tinggi daripada sistem operasi lainnya [15].



Gambar 1. 3 Pangsa Pasar Sistem Operasi di Indonesia April 2022 - April 2023

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini akan mengembangkan media pengenalan aksara Jawa interaktif, yang dikembangkan dengan mengadaptasi metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dan mengimplementasikan tahapan dari metode pembelajaran demonstrasi untuk membantu proses pengenalan aksara Jawa kepada siswa Taman Kanak-Kanak. Seiring dengan tingginya pengguna smartphone pada anak usia dini, didukung dengan persentase android sebagai sistem operasi yang digunakan di Indonesia, tentu saja menjadi potensi untuk mengembangkan media pengenalan aksara Jawa berbasis Android. Hal ini selaras dengan pernyataan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta, Sri Sultan Hamengku Buwono X dalam pidatonya pada peringatan hari aksara internasional secara virtual di Yogyakarta, bahwa “Aksara Jawa harus bisa bertahan dan lestari, serta bisa hadir di ranah digital” [16]. Adanya media ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa Taman Kanak-Kanak dalam proses pengenalan aksara Jawa. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan orang tua atau wali untuk membantu proses pengenalan aksara Jawa secara mandiri kepada siswa di luar kegiatan pembelajaran sekolah.

## 1.2. Batasan Masalah Penelitian

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi yang dikembangkan merupakan aplikasi berbasis android dengan minimal OS 5.0 (*Lollipop*), sebagai media untuk mengenalkan aksara Jawa bagi siswa Taman Kanak-Kanak yang dikembangkan menggunakan Android Studio.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan aplikasi media pembelajaran, tanpa penelitian lebih lanjut terkait peningkatan kemampuan pengguna sebelum dan setelah penggunaan aplikasi ini.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada aksara Jawa, yaitu aksara nglegena.
4. Target pengguna aplikasi ini adalah siswa Taman Kanak-Kanak atau usia 4-6 tahun.

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi media pengenalan aksara Jawa berbasis android yang menerapkan metode pembelajaran demonstrasi untuk membantu proses pengenalan aksara Jawa pada siswa Taman Kanak-Kanak.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan aplikasi media pengenalan aksara Jawa bagi siswa Taman Kanak-Kanak ini adalah:

1. Membantu proses pengenalan aksara Jawa kepada siswa Taman Kanak-Kanak dengan model pembelajaran yang inovatif.



2. Memberikan pemahaman dan menambah wawasan kepada guru Taman Kanak-Kanak terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat dalam kegiatan mengenalkan aksara Jawa kepada siswa.
3. Memberikan media bagi orang tua/wali siswa Taman Kanak-Kanak untuk menyongsong pengenalan aksara Jawa kepada anak secara mandiri.