

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Aksara Jawa* adalah bentuk kekayaan budaya bahasa yang dimiliki oleh Indonesia. Menurut (Widya & Mustagfirin, 2020 :146) *aksara Jawa* adalah bukti warisan budaya leluhur yang dimiliki oleh Indonesia khususnya masyarakat Jawa untuk menulis dan membaca pada jaman dahulu. *Aksara Jawa* sudah ada sejak jaman dahulu dan masih digunakan sampai saat ini tidak ada yang berubah. Menulis *aksara Jawa* merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa sebagai salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan yang saat ini sudah semakin pudar ditelan waktu. Seperti yang dikemukakan oleh (Pratama dkk., 2021 :225) bahwa saat ini keterampilan membaca dan menulis *aksara Jawa* sangat perlu dilestarikan dan dibudayakan agar tidak hilang keberadaannya.

Berdasarkan Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (Nomor 2 Tahun 2021 Tentang Pemeliharaan Dan Pengembangan Bahasa, Sastra) bahwa pembinaan bahasa, sastra dan, *aksara Jawa* dilakukan melalui pengajaran pada semua jalur jenjang dan jenis pendidikan. Hal ini ditujukan untuk memelihara dan mengenalkan *aksara Jawa* pada berbagai jenjang pendidikan yang ada. *Aksara Jawa* merupakan bagian dari mata pelajaran bahasa Jawa yang cukup sulit untuk dipahami. Seperti yang dikemukakan oleh, (Sari & Subrata, 2018 :830) bahwa *aksara Jawa* termasuk bahasa yang rumit dari penulisan dan tata bahasanya. Untuk

mempelajari *aksara Jawa* diperlukan ketekunan yang mendalam. *Aksara Jawa* merupakan materi yang terdapat pada bahasa Jawa yang dimasukkan dalam kurikulum sekolah tingkat dasar, menengah dan atas sebagai muatan lokal suatu wilayah.

*Aksara Jawa* dikenalkan pertama kali pada siswa di tingkat sekolah dasar. Materi tersebut di jenjang sekolah dasar yang diterapkan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan kurikulum mata pelajaran bahasa Jawa. *Aksara Jawa* yang dikenalkan kepada siswa sekolah dasar kelas 4 dimulai dari semester I dengan materi *aksara Jawa legena* yang terdiri dari 20 huruf. Kemudian dilanjutkan pada semester II pada *aksara sandhangan* dan *panyigeg*. *Aksara sandhangan* dan *panyigeg* berfungsi untuk melengkapi *aksara Jawa legena* sehingga membentuk kata yang lebih bermakna lagi (Wiratsiwi, 2018 :102). Materi *Aksara Jawa* di kelas 4 berisi *aksara Jawa legena* dilanjutkan ke materi *Sandhangan* dan *panyigeg* agar dapat dijadikan sebagai kata maupun kalimat dengan *aksara Jawa* yang bervariasi.

*Aksara Jawa* di jenjang pendidikan sekolah dasar memiliki beberapa masalah yaitu kurangnya minat siswa dalam mempelajari *aksara Jawa* dan menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Seperti yang diungkapkan oleh Yuliana dalam (Rosidiyanti, 2018 :2) bahwa banyak siswa sekolah dasar yang mengatakan bahwa *aksara Jawa* adalah materi yang sulit. Menurut Suwarsi dalam (Susilowati & Setiawan, 2019 :150) bahwa siswa menganggap pelajaran *aksara Jawa* menjenuhkan karena terlalu rumit untuk menuliskannya. Padahal sebagai orang Jawa sudah seharusnya senang dengan

aksara tersebut karena merupakan salah satu budaya warisan leluhur yang perlu dilestarikan. Penyampaian materi *aksara Jawa* diperlukan media tertentu agar membuat siswa dapat tertarik dan memotivasi siswa dalam belajar. Seperti yang dikemukakan oleh (Aghni, 2018:99) bahwa proses pembelajaran akan lebih baik apabila menggunakan media dalam pembelajaran karena akan memberikan motivasi belajar dan sekaligus menjadi cara untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai. Serta menurut (Magdalena dkk., 2021:364) bahwa media pembelajaran sangat memberikan pengaruh terhadap siswa dan dapat menciptakan iklim belajar yang produktif, kreatif, inventif, dan menyenangkan.

Pada perkembangan zaman yang sangat pesat ini teknologi juga berkembang dengan sangat pesat. Saat ini siswa sudah tidak asing lagi dengan teknologi, sehingga media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar-mengajar di tingkat sekolah dasar sudah seharusnya berkembang mengikuti perkembangannya. Menurut (Zabir, 2018 :3) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memberi motivasi belajar, meningkatkan pengetahuan siswa, membantu dalam memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan sebagai bentuk adaptasi atas perkembangan zaman yang berkembang saat ini. Media sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran apalagi dengan teknologi yang berkembang dengan pesat, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan (Yunita dkk., 2019). Selain mengikuti perkembangan jaman, pengembangan media pembelajaran juga akan menambah daya tarik dan pengalaman siswa dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan efektif dalam penggunaannya adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dapat membantu siswa untuk belajar dengan mandiri dan memotivasi dalam proses belajar, hal ini dikarenakan terdapat interaksi melalui teks, gambar, animasi, video, dan soal yang bisa diakses dimana saja. Maka dari itu multimedia interaktif akan memberi kemudahan bagi siswa dalam belajar (Dewi & Fatirul, 2021 :79). Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri tanpa dibantu guru (Armansyah dkk., 2019 :228). Menurut (Setyowati dkk, 2020 :32) multimedia interaktif dapat menyampaikan pesan dan melibatkan pemakai dalam menerima dan memberikan respon yang dikendalikan dengan sistem yang telah dirancang khusus untuk siswa dan siswa mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia interaktif. Pendapat diatas menyebutkan bahwa multimedia akan menjadi media yang baik dalam proses pembelajaran *aksara Jawa* untuk siswa sekolah dasar karena membuat siswa terlibat dalam penggunaannya dan menarik perhatian karena disajikan dengan banyak elemen multimedia yaitu teks, gambar, animasi, dan video.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada Jum'at, 25 Maret 2022 di SD Muhammadiyah Semoya, mata pelajaran bahasa Jawa atau muatan lokal masih terdapat hambatan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu guru bahasa Jawa kelas 4 bahwa terdapat kesulitan yang dihadapi guru dalam menjelaskan materi *aksara Jawa* karena kurangnya media pembelajaran dalam mengajarkan *aksara*

*Jawa*, apalagi saat ini sekolah memberlakukan pertemuan tatap muka terbatas kepada siswa dengan menerapkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan jumlah siswa yang dapat masuk adalah 50% dari keseluruhan siswa, serta pemotongan jam pelajaran untuk mengurangi mobilitas siswa di sekolah. Guru bahasa Jawa kelas 4 biasanya hanya menggunakan media video, gambar, dan ceramah untuk menjelaskan materi *aksara Jawa* kepada siswa untuk belajar daring di rumah dan ceramah serta gambar untuk proses pembelajaran di sekolah, sehingga dinilai kurang menarik bagi siswa dan cenderung membuat bosan dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini guru berharap agar terdapat media pembelajaran yang dapat membantu untuk melaksanakan proses pembelajaran *aksara Jawa* yang efektif, menarik, Serta media pembelajaran dapat digunakan mandiri oleh baik saat kegiatan belajar daring dari rumah maupun luring di sekolah sehingga siswa dapat belajar sendiri dirumah ataupun dengan pendampingan guru di sekolah.

Potensi yang dimiliki oleh sekolah untuk mendukung dikembangkannya multimedia interaktif adalah SD Muhammadiyah Semoya memiliki sejumlah komputer yang dapat dimanfaatkan untuk siswa belajar. Komputer yang tersedia di sekolah dapat digunakan untuk kegiatan belajar di sekolah. Untuk penggunaan di rumah multimedia interaktif dapat digunakan dengan *handphone*. Sesuai dengan hasil wawancara oleh guru bahwa siswa dapat menggunakan *handphone* orang tua siswa. Penggunaan multimedia interaktif ini didukung oleh potensi yang dimiliki oleh komputer sekolah maupun *handphone* yang dimiliki siswa.

Melihat permasalahan di atas multimedia interaktif dinilai akan menjadi media yang baik dalam proses belajar mengajar. Selain itu multimedia interaktif belum pernah dimanfaatkan dalam kegiatan belajar materi *aksara Jawa* di kelas 4 SD Muhammadiyah Semoya.. Multimedia Interaktif dapat memberikan efektivitas lingkungan belajar dalam pembelajaran jarak jauh karena kontrolnya dapat dilakukan berulang kali secara mandiri (Fathoni dkk., 2021 :153). Multimedia interaktif juga bersifat mandiri yaitu memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Wulandari, 2020 : 45). Penggunaan multimedia interaktif juga bersifat praktis untuk pembelajaran kelas 4 sehingga membuat guru dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam penggunaannya (Kumalasani, 2018 :10). Multimedia interaktif dapat menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Semoya. Hal tersebut mendorong peneliti untuk menciptakan suatu media yaitu dengan dikembangkannya “Multimedia *Aksara Jawa* Interaktif (AJI) bagi siswa kelas 4 sekolah dasar.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Media merupakan alat agar siswa lebih mudah menerima materi serta menarik minat siswa dalam belajar.

2. Terdapat masalah di SD Muhammadiyah Semoya, yaitu kurang bervariasinya media pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran *aksara Jawa* di kelas.
3. Kurangnya media pembelajaran berdampak pada kurang diminatinya materi *Aksara Jawa* dan dianggap sebagai pelajaran yang sulit untuk dimengerti oleh siswa.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.
5. Belum adanya multimedia interaktif materi *aksara Jawa* yang diterapkan di SD Muhammadiyah Semoya.
6. Siswa lebih menyukai belajar menggunakan media gambar, audio, video, yang interaktif
7. Siswa masih sulit memahami materi yang abstrak
8. Minimnya media yang digunakan oleh guru

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih terfokus pada masalah yang ada. Maka penelitian ini terbatas pada mengembangkan produk multimedia *Aksara Jawa Interaktif (AJI)* dengan materi *aksara Jawa* khusus untuk kelas 4 SD Muhammadiyah Semoya yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan produk multimedia *Aksara Jawa* Interaktif (AJI) bagi siswa kelas 4 sekolah dasar ?
2. Bagaimana hasil uji kualitas produk multimedia *Aksara Jawa* Interaktif (AJI) bagi siswa kelas 4 sekolah dasar dari para validator ahli ?
3. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan produk multimedia *Aksara Jawa* Interaktif (AJI) oleh guru dan siswa kelas 4 sekolah dasar ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan produk multimedia *Aksara Jawa* Interaktif (AJI) bagi siswa kelas 4 sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil uji kualitas produk multimedia *Aksara Jawa* Interaktif (AJI) bagi siswa kelas 4 sekolah dasar dari para validator ahli.
3. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan produk multimedia *Aksara Jawa* Interaktif (AJI) oleh guru dan siswa kelas 4 sekolah dasar.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan sebagai hasil dari pengembangan ini adalah berupa multimedia interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut.

## 1. Aspek Konten

### a. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3	Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4	Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

### b. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Dasar (KD)	Keterangan
3.1	Memahami <i>aksara Jawa nglegena</i> serta penggunaan <i>sandhangan</i> dan <i>panyigeg</i> .
4.1	Menulis kalimat dengan huruf Jawa <i>noglegena</i> menggunakan <i>sandhangan swara</i> dan <i>panyigeg</i> .

### c. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Keterangan
3.1.1	Siswa mampu menjelaskan <i>aksara jawa nglegena</i> .
3.1.2	Siswa mampu membedakan <i>sandhangan</i> dan <i>panyigeg</i> .
4.1.1	Siswa dapat menulis kalimat <i>aksara Jawa</i> dengan <i>sandhangan</i> dan <i>panyigeg</i> .

**d. Tujuan**

- a. Siswa mampu menjelaskan *aksara Jawa nglegena* dengan multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI) interaktif dengan baik.
- b. Siswa dapat membedakan *sandhangan* serta *panyigeg* dalam *aksara Jawa* melalui multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI) dengan benar.
- c. Siswa mampu menulis kalimat menggunakan *Aksara Jawa* dengan *sandhangan* dan *panyigeg* melalui multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI) dengan tepat.

**2. Aspek Fisik**

- a. Multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI) diakses oleh pengguna dalam bentuk *qr code* yang dapat digunakan dengan *handphone* maupun laptop sehingga dapat mempermudah dalam penggunaannya bagi guru maupun siswa.
- b. Multimedia interaktif yang disajikan berisi tampilan pembuka, menu, petunjuk media, Kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi *aksara Jawa*, evaluasi dan pengembang dan sumber.
  - 1) Dari segi tampilan pembuka berisi judul “Aksara Jawa Interaktif (AJI)” dengan tambahan kelas 4 Sekolah Dasar serta materi yang ada pada multimedia yaitu *legena*, *sandhangan*, dan *panyigeg*. Dilengkapi gambar pendukung untuk *aksara jawa*.
  - 2) Tampilan menu berisi tombol untuk menuju ke petunjuk, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi, evaluasi, serta

- pengembang. Dilengkapi gambar yang mendukung untuk tampilan latar pada menu.
- 3) Tampilan dari petunjuk berisi petunjuk penggunaan tombol yang digunakan dalam multimedia interaktif ini yaitu tombol kembali, selanjutnya, keluar, kembali ke menu.
  - 4) Tampilan dari halaman KI dan KD sesuai dengan karakteristik siswa kelas 4 sekolah dasar.
  - 5) Materi yang disajikan berisi *Aksara Jawa* nglegena, *sandhangan*, dan *panyigeg* yang ditampilkan perhalaman sehingga mudah untuk mempelajarinya. Materi *aksara jawa* ditampilkan dengan contohnya agar siswa paham untuk penggunaan *legena* dengan *sandhangan* dan *panyigeg*, serta dilengkapi dengan video dan gambar yang mendukung.
  - 6) Evaluasi atau soal- soal latihan yang disajikan berisi soal dengan jawaban pilihan dan di akhiri dengan penilaiannya.
  - 7) Pengembang adalah tampilan dari identitas pencipta multimedia interaktif ini
  - 8) Sumber berisi daftar pustaka dari materi yang disajikan dalam rentang waktu maksimal 5 tahun terakhir.
- c. Elemen multimedia untuk menambah motivasi belajar siswa antara lain dengan tambahan elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, teks, warna, musik, dan tombol untuk beralih halaman. Elemen

multimedia tersebut dipilih sesuai dengan materi *aksara Jawa* dan sesuai dengan siswa sekolah dasar khususnya kelas

### **3. Aspek Kegunaan**

Multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI) ini memuat teks, gambar, audio, video, dan animasi akan digunakan dalam proses pembelajaran materi *aksara Jawa* bagi siswa kelas 4 sekolah dasar.

## **G. Manfaat Pengembangan**

Pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan dalam pengetahuan mengenai multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI) pada materi *aksara Jawa* kelas 4 sekolah dasar. Selain itu, dapat memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

- 1) Siswa diberi pengalaman yang berbeda dalam mempelajari *aksara Jawa* melalui multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI).
- 2) Siswa dapat meningkatkan motivasinya dalam belajar materi *aksara Jawa* melalui multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI).
- 3) Siswa memperoleh kemudahan dalam mempelajari materi *aksara Jawa* melalui multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI).

- 4) Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi *aksara Jawa* melalui multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI).

**b. Bagi Guru**

- 1) Sebagai pilihan media pembelajaran lain bagi guru dalam proses pembelajaran materi *aksara Jawa* kelas 4 sekolah dasar melalui multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI).
- 2) Meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.
- 3) Mempermudah dalam menyampaikan materi *aksara Jawa*.

**H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

**1. Asumsi Pengembangan**

- a. Media yang digunakan dalam pembelajaran materi *aksara Jawa* di kelas 4 SD Muhammadiyah Semoya masih belum optimal, sehingga membutuhkan pembaharuan media lain yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI) diharapkan dapat digunakan di sekolah sebagai alternatif media bagi guru untuk mengajarkan *aksara Jawa* di kelas 4 sekolah dasar. Hal ini dikarenakan multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI) akan menimbulkan interaksi antara siswa dengan media yang disajikan, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif (Novianto dkk., 2018 :18).

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan multimedia Aksara Jawa Interaktif (AJI) hanya terbatas untuk materi *aksara Jawa* kelas 4 sekolah dasar yaitu *aksara Jawa legena, sandhangan, dan panyigeg*
- b. Pengembangan multimedia multimedia *Aksara Jawa* Interaktif (AJI) ini dilakukan sampai pada tahap uji kualitas produk dan uji coba produk skala kecil, tidak sampai pada tahap produksi massal