

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong meningkatnya kebutuhan akan akses informasi yang lebih cepat dan tepat. Pada era modern ini, berbagai bidang kehidupan, khususnya pendidikan, mengalami perkembangan yang cukup pesat. Perkembangan teknologi informasi dalam kehidupan manusia merupakan suatu keniscayaan yang tidak terelakkan, mengingat kebutuhan manusia yang semakin kompleks. Hal ini mendorong inovasi berkelanjutan dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung berbagai aspek kehidupan (Turmudi, 2020). Generasi milenial lebih cenderung tertarik pada informasi yang disajikan melalui media sosial dibandingkan teks tradisional sering digunakan guru dalam pembelajaran aksara Jawa (Wulan Cahyaningrum et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam penyampaian materi ke siswa. Penggunaan media ini dapat memberikan dampak positif dalam mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar (Kartikasari & Rahmawati, 2022). Pengembangan media seiring dengan kemajuan zaman sangat penting untuk menciptakan media yang lebih berkualitas dan mudah dipahami (Maesyaroh & Insani, 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif 2D memberikan pendekatan inovatif dalam menyampaikan materi serta memperdalam pemahaman. Media ini, yang dilengkapi dengan animasi, gambar, dan elemen interaktif, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Animasi 2D dipilih karena memberikan visualisasi yang jelas tanpa kerumitan berlebihan, lebih mudah diperbarui dibandingkan dengan animasi 3D yang lebih kompleks, serta efektif dalam menampilkan aksara Jawa. Pelajaran Bahasa Jawa bertujuan untuk mengenalkan dan mempelajari bahasa, budaya, serta nilai-nilai lokal masyarakat Jawa (Pokhrel, 2024). Materi yang diajarkan meliputi keterampilan berbahasa Jawa, baik lisan maupun tulisan, termasuk tata bahasa, kosa kata, aksara Jawa, serta kemampuan berkomunikasi. Namun, metode pengajaran di SD Negeri 02 Pandeyan saat ini sering kali kurang menarik dan belum optimal dalam membantu siswa memahami serta mempraktikkan penulisan aksara Jawa secara langsung.

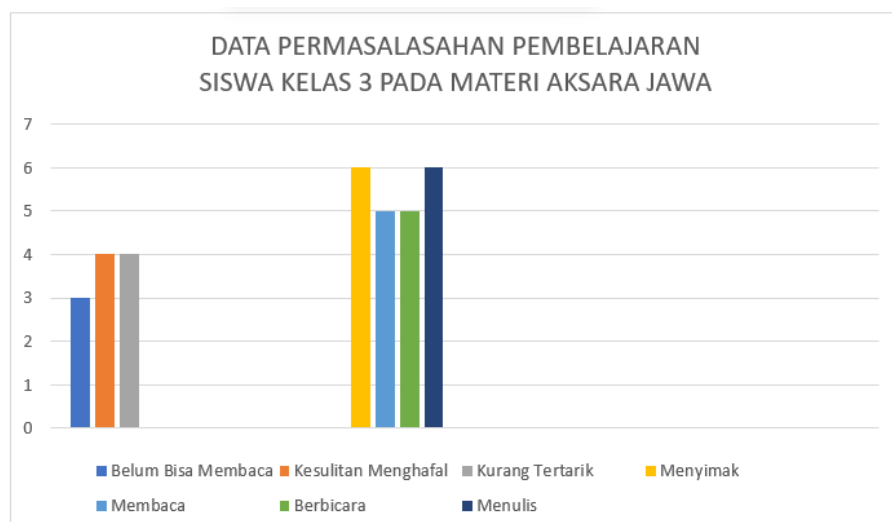
Bahasa Jawa merupakan bahasa lokal dengan jumlah pembicara terbesar di Indonesia. Materi utamanya adalah aksara Jawa atau Hanacaraka, merupakan bagian penting dari warisan budaya nasional (Salsabillah Fil Jannah & Solchan Ghozali, 2023). Penyebaran ini membuat Bahasa Jawa berinteraksi dengan berbagai bahasa lain. Hal tersebut menggambarkan bahwa bahasa dan masyarakat saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan (Tanuwijaya et al., 2023).

SD Negeri 02 Pandeyan adalah sekolah dasar yang terletak di Dusun Nglano Kulon, Pandeyan, Kec. Tasikmadu, Kab. Karanganyar. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 02 Pandeyan, diperoleh informasi bahwa jumlah peserta didik sebanyak 73 siswa dan sebagai obyek kelas 3 sebanyak 6 siswa dengan didukung oleh 9 orang guru sebagai tenaga pendidik serta 1 orang karyawan yang bertugas sebagai tukang kebun sekaligus penjaga keamanan. Sarana dan prasarana yang tersedia untuk menunjang proses pembelajaran dengan ruang kelas yang dilengkapi

meja dan kursi yang memadai sebagai penampung seluruh siswa pada setiap jenjang, 5 unit laptop, dan 1 unit proyektor yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. SD Negeri 02 Pandeyan memiliki perpustakaan dengan berbagai macam buku serta mushola untuk kegiatan keagamaan.

Dalam proses pembelajarannya, guru masih memanfaatkan buku paket dan LKS sebagai media utama, serta menyampaikan materi melalui papan tulis dengan metode ceramah. Kesulitan utama dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar terletak pada minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menunjang proses belajar mengajar di kelas, sehingga guru cenderung menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama (Nazhiroh et al., 2021).

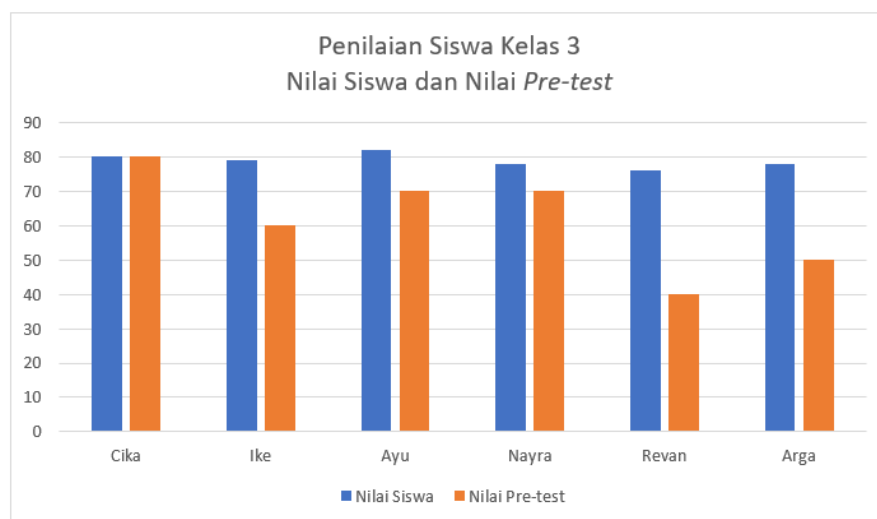
Dari hasil wawancara dengan guru kelas 3 yang bernama Sentot Pardiyo, S.Pd, siswa belum paham materi yang diajarkan oleh guru, khususnya pada pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa. Hal ini dibuktikan permasalahan data siswa kelas 3 pada Gambar 1.1 sebagai berikut



Gambar 1. 1 Data permasalahan siswa kelas 3

Sumber: SD Negeri 02 Pandeyan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 02 Pandeyan kelas 3 seperti gambar diagram diatas yaitu data siswa yang belum bisa membaca ada 3 siswa, data siswa kesulitan dalam menghafal ada 4 siswa, data siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran aksara jawa ada 4 siswa, data siswa dapat menyimak ada 6 siswa, data siswa dapat membaca ada 5 siswa, data siswa dapat berbicara aksara Jawa ada 5 siswa, serta data siswa mahir dalam menulis aksara Jawa ada 6 siswa. Selain itu, terdapat masalah lain dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa, yaitu waktu untuk pembelajaran Bahasa Jawa hanya 2 jam pelajaran setiap minggunya, setiap 1 jam pelajaran sekitar 35 menit. Penggunaan media dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga hasil belajar siswa belum tercapai. Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa dan nilai *pre-test* siswa yang terdapat pada Gambar 1.2 dibawah ini.



Gambar 1. 2 Rekap Nilai Siswa dan Nilai *Pre-test* Kelas 3

Sumber: SD Negeri 02 Pandeyan

Berdasarkan rekap nilai siswa kelas 3, dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan saat ini belum sepenuhnya efektif dalam mendukung

pemahaman siswa terhadap materi Aksara Jawa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *pre-test* yang telah dilakukan penulis didapatkan hasil bahwa pemahaman siswa terhadap aksara Jawa masih kurang, dengan hasil nilai *pre-test* yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dari nilai siswa yang diatas KKM. Dengan demikian, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis 2D, guna meningkatkan pahamiya siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Penerapan media pembelajaran interaktif 2D diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri 02 Pandeyan. Penggunaan media mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dengan memasukkan berbagai sensasi, memperpanjang durasi keterlibatan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi aksara Jawa, pasangan, dan sandangan. Media pembelajaran interaktif 2D mencakup berbagai komponen, seperti audio, visualisasi gambar, animasi, serta teks atau kalimat. Selain memuat materi pembelajaran, media ini juga dilengkapi dengan fitur kuis yang terdiri dari soal pilihan ganda dan soal benar-salah, yang dirancang berdasarkan materi yang dibahas dan dipelajari sebelumnya.

Media pembelajaran interaktif 2D ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate 2022*. Hasil akhirnya berupa aplikasi berbasis *.exe* yang hanya dapat diakses melalui PC atau laptop. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini dapat menggunakan fasilitas sekolah, seperti laptop dan proyektor, untuk mendukung proses pembelajaran. Sehingga, siswa dapat lebih mudah memperhatikan objek dan materi yang ditampilkan.

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE, sama dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Alfina et al., 2023). Alasan penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Dan Evaluation*) dikarena memiliki tahapan atau langkah-langkah yang lebih sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya. Sehingga, pada penelitian ini yang akan penulis lakukan juga menggunakan metode ADDIE, karena penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa metode ADDIE sangat sesuai untuk proses pengembangan produk berupa media pembelajaran interaktif.

Menurut (Rosmiati et al., 2023) Metode ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk merancang dan mengembangkan pembelajaran interaktif. Setiap tahapan model ini mudah dipahami dan digunakan, sehingga, cocok untuk mengembangkan berbagai produk pembelajaran seperti buku teks, modul, video belajar, multimedia, dan sejenisnya.

Penelitian ini akan menyempurnakan penelitian sebelumnya dari (Ismawati et al., 2024). Pada penelitian sebelumnya dilengkapi dengan fitur soal dan *game puzzle* yang sebagai bentuk interaktif dalam pembelajaran Aksara Jawa, namun masih terdapat beberapa kesalahan dalam soal, seperti jawaban pada soal pilihan ganda yang sama. Dalam penelitian yang peneliti buat, peneliti akan menambahkan soal latihan dan penyempurnaan *game puzzle* yang diperluas tidak hanya sebagai permainan mencocokkan huruf, tetapi juga sebagai sarana mengenal struktur kalimat beraksara Jawa melalui fitur susun aksara.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian yang diajukan membahas tentang membuat media pembelajaran Bahasa Jawa pada materi aksara

jawa yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 2D Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa” dengan studi kasus di SD Negeri 02 Pandeyan. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif 2D pada pelajaran Bahasa Jawa ini akan menarik minat siswa untuk belajar dan membantu guru dalam proses belajar mengajar.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif 2D pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa?
- b. Bagaimana tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa tentang materi Aksara Jawa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif 2D ini?
- c. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif Bahasa Jawa pada materi Aksara Jawa terhadap siswa dan guru?

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian perlu dilakukan batasan masalah supaya fokus penelitian tetap terjaga dan tujuan penelitian tidak terlalu meluas. Berikut beberapa batasan masalah penelitian ini:

- a. Subjek penelitian dalam media pembelajaran interaktif 2D hanya siswa kelas 3.
- b. Peneliti memfokuskan untuk menyajikan materi tentang Aksara Jawa.
- c. Media pembelajaran interaktif 2D dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate 2022* dengan menggunakan metode ADDIE.

- d. *Output* media pembelajaran interaktif 2D berupa aplikasi berbasis *.exe* (*Desktop*) yang hanya dapat dibuka melalui PC/Laptop dan tidak terhubung ke internet.
- e. Media pembelajaran interaktif 2D ini hanya untuk membantu siswa dalam pemahaman materi Aksara Jawa meliputi pengertian dan membaca Aksara Jawa, pasangan, dan sandangan.
- f. Terdapat fitur soal dan *game* untuk mengetahui pemahaman siswa dengan adanya media pembelajaran.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif 2D ini sebagai berikut:

- a. Menghasilkan media pembelajaran interaktif 2D mata pelajaran Bahasa Jawa mengenal aksara Jawa.
- b. Mengetahui tingkat pemahaman siswa sebagai pengguna media pembelajaran interaktif 2D.
- c. Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran interaktif 2D dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Dengan Hasil penelitian dapat menambah variasi media pembelajaran Bahasa Jawa, sehingga mampu meningkatkan minat siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi pembelajaran.

- b. Dengan adanya *output* penelitian ini, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Jawa secara interaktif.
- c. Dengan penelitian ini, penulis dapat memperoleh pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran 2D pada mata pelajaran Bahasa Jawa.
- d. Manfaat bagi kampus STMIK AMIKOM SURAKARTA, diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai referensi penulisan skripsi dan sebagai tambahan referensi perpustakaan STMIK AMIKOM SURAKARTA.