

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman *globalisasi* ini perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju. Dengan adanya perkembangan teknologi sangat pesat ini, setiap orang harus bisa menyesuaikan akan perkembangan teknologi tersebut dengan melakukannya secara bijak agar dapat bermanfaat. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang berkembang pesat (Harsiwi & Arini, 2020). Perkembangan teknologi di dunia pendidikan dapat memanfaatkan keterampilan agar pembelajaran menjadi menarik dan inovatif sehingga tujuan pembelajaran tercapai perkembangan dunia pendidikan (Wulandari, 2023).

Media pembelajaran merupakan sarana sangat penting yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Media pembelajaran digunakan sebagai cara dalam menyampaikan materi terhadap murid. Menurut (Latief & Lahinta, 2025) media pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang memiliki beragam komponen interaktif seperti simulasi, video, dan latihan menarik yang mampu melampaui keterbatasan ruang kelas konvensional sehingga memperluas lanskap pendidikan. Menurut penelitian yang dilakukan (Diah Kurniawati & Sekreningsih Nita, 2018) media pembelajaran interaktif telah dinilai layak secara teoritis yang mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi dan kemampuan dalam berpikir kritis.

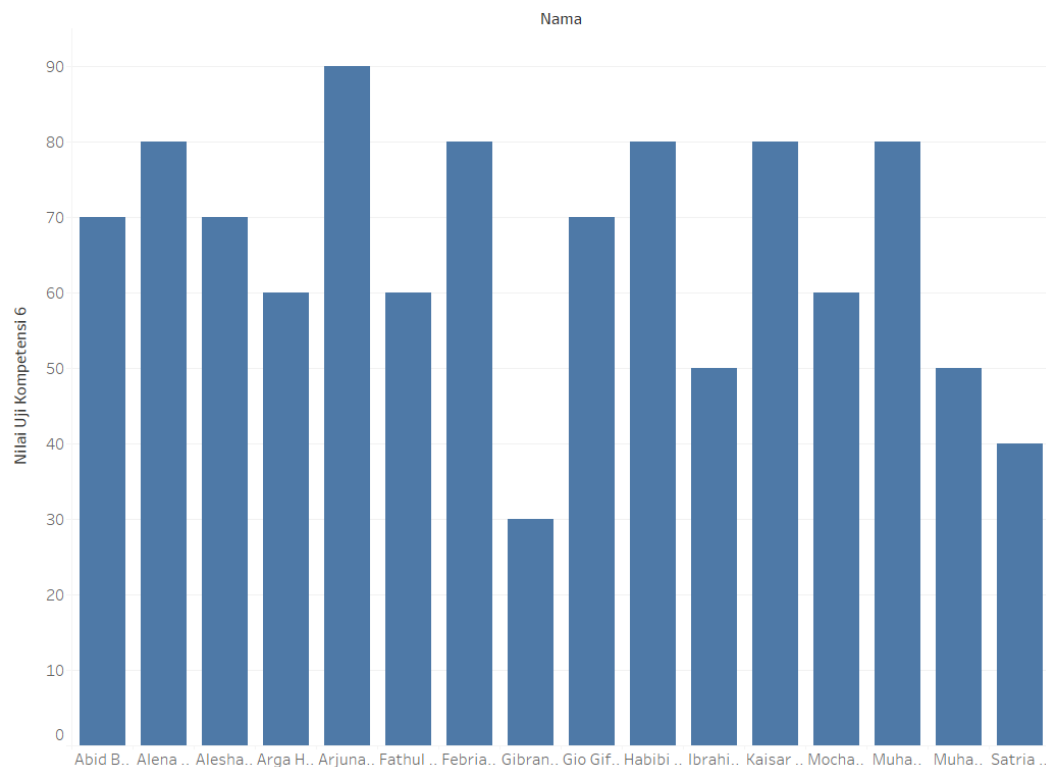
Perkembangan teknologi menciptakan media pembelajaran yang sangat menarik serta efektif. Dalam pembelajaran alat peraga menjadi kebutuhan yang disertakan untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien (Zildjianshi et al., 2021). Dengan adanya media pembelajaran interaktif mampu menciptakan pemahaman siswa terkait pembelajaran di sekolah dengan mudah serta menyenangkan dan meningkatkan minat dalam mempelajarinya. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan menciptakan pengalaman belajar menarik serta menyenangkan menurut (Indar Sawitri et al., 2024).

Penelitian ini mengambil objek di SDN Kepuh 01 yang terletak di Desa Kepuh, Nguter, Sukoharjo. Sekolah ini memiliki jumlah guru dan karyawan sejumlah 12 orang dan memiliki jumlah murid sebanyak 118 siswa. Kepala sekolah di SDN Kepuh 01 yaitu ibu Tri Yuliasuti. Pada SDN Kepuh 01 ini memiliki sejumlah bangunan yang digunakan sebagai fasilitas siswa di sekolah. Bangunan ini mencakup ruang olahraga, karawitan, UKS, perpustakaan, kantin, mushola, dan toilet. Pada SDN Kepuh 01 ini juga memiliki sebuah halaman sebagai tempat parkir sepeda siswa dan guru serta terdapat kolam ikan dibelakang sekolah. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas 3 yang mempunyai murid sebanyak 16 orang yang terdiri dari 3 murid perempuan dan 13 murid laki-laki. Kelas 3 tersebut mempunyai wali kelas bernama Ibu Natalia Kusuma Putri yang berasal dari kota Wonogiri.

Peneliti memilih objek kelas 3 SDN Kepuh 01 karena hanya di kelas 3 yang dilengkapi dengan fasilitas TV yang terpasang di dinding kelas. Pada objek penelitian di kelas 3 ini ditemukan masalah mengenai nilai rata-rata kelas pada salah satu uji kompetensi pada Lembar Kerja Siswa (LKS) pelajaran bahasa jawa masih sangat kurang dari nilai KKM sebesar 75. Sedangkan nilai pada uji kompetensi pada pelajaran lain mendapatkan rata-rata kelas yang baik. Nilai rata-rata yang sangat jauh dari KKM tersebut merupakan nilai pada uji kompetensi 6 pada pelajaran bahasa jawa dengan materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa.

Dalam wawancara dengan Ibu Natalia selaku wali kelas 3 SDN Kepuh 01 mengatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa masih kurang. Pemahaman siswa tersebut kurang dikarenakan minat siswa terhadap pelajaran sandangan swara dan pasangan aksara jawa yang kurang diminati karena media pembelajaran yang kurang menarik. Pembelajaran yang dilakukan hanya sekedar membaca dan menulis mengenai sandangan swara dan pasangan aksara jawa sehingga proses interaktif siswa dalam memahaminya terbatas. Dalam wawancara tersebut Ibu Natalia juga mengungkapkan bahwa penggunaan fasilitas TV yang mampu menampilkan gambar, audio, dan video dari sumber digital yaitu laptop belum berjalan dalam proses pembelajaran.

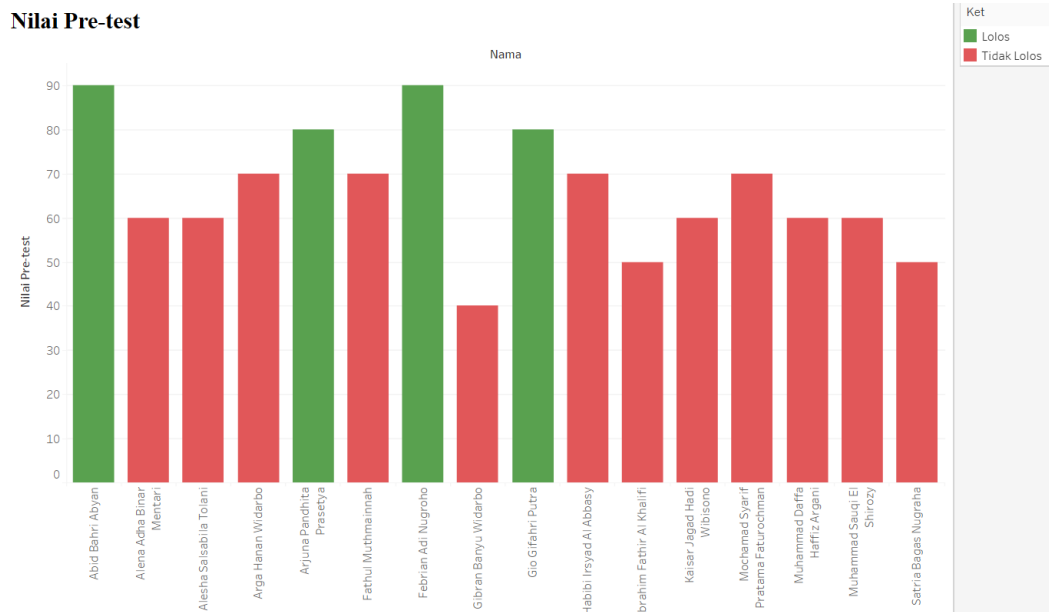
Nilai Uji Kompetensi 6 Materi Sandangan Swara dan Pasangan Aksara Jawa



Gambar 1.1. *Tableau Desktop* Grafik Nilai Uji Kompetensi 6

Pada gambar 1.1 diatas merupakan grafik nilai uji kompetensi 6 materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa siswa kelas 3 pada buku LKS. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa hanya 6 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 75 dari 16 siswa dengan nilai rata-rata kelas sebesar 65,62. Dari hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa masih kurang. Pada saat wawancara yang telah dilakukan mengenai proses pembelajaran yang dilakukan hanya secara interaksi langsung tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Siswa tersebut mengatakan bahwa materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa kurang diminati dan menyebabkan 11 siswa merasa bosan pada materi tersebut.

Hal tersebut yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami pelajaran tersebut.



Gambar 1.2. *Tableau Desktop* Grafik Nilai *Pre-test*

Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan sebuah *pre-test* untuk melihat secara langsung dan nyata mengenai hasil nilai tentang pemahaman siswa pada materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa. Grafik nilai diatas menunjukkan hasil nilai *pre-test* 16 siswa kelas 3 SDN Kepuh 1 pada materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa yang telah dilakukan. Diagram batang warna merah menggambarkan siswa yang tidak lolos *pre-test* dengan nilai kurang dari 75, sedangkan diagram warna hijau menggambarkan siswa yang lulus *pre-test* sandangan swara dan pasangan aksara jawa. Hasil *pre-test* yang dilakukan pada materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa menunjukkan bahwa 12 siswa tidak lolos *pre-test* dan hanya 4 orang siswa yang lolos *pre-test*. Rata-rata nilai kelas untuk *pre-test* Bahasa Jawa pada materi sandangan swara dan pasangan

aksara jawa adalah 66,25 yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi tersebut masih perlu ditingkatkan.

Untuk memudahkan pemahaman siswa dan mengatasi masalah keminatan siswa dalam pelajaran Bahasa Jawa pada materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa, maka perlu adanya pembuatan media pembelajaran interaktif yang menarik menggunakan elemen-elemen media pembelajaran interaktif. Dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut, penggunaan fasilitas TV di kelas dapat dimaksimalkan. Dengan solusi ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman mereka dalam materi yang diajarkan.

Indikator pemahaman siswa tersebut sesuai dengan capaian pembelajaran yaitu memahami aksara jawa, memahami sandangan swara, memahami pasangan aksara jawa, membaca kata-kata yang menggunakan sandangan swara & pasangan aksara jawa, dan dapat nulis sandangan swara & pasangan aksara jawa. Capaian pembelajaran tersebut berdasarkan buku LKS (Lembar Kerja Siswa) bahasa jawa pada BAB ke-6 dengan materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa semester 2 yang memakai kurikulum merdeka.

Tujuan penelitian ini yaitu membuat media pembelajaran interaktif Bahasa Jawa tentang sandangan swara dan pasangan aksara jawa yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran, video pembelajaran, dan Kuis. Media pembelajaran interaktif dibuat karena dalam media pembelajaran tersebut terdapat elemen teks, audio, video, gambar, dan animasi yang mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan dan memudahkan siswa SDN Kepuh 01 kelas 3 dalam

memahaminya. Interaktif yang dimaksud pada media pembelajaran ini yaitu media pembelajaran mampu membuat siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini siswa mampu terlibat secara langsung dan berinteraksi langsung terhadap media pembelajaran seperti menjawab *kuis*, mengerjakan latihan, mengulangi materi yang belum paham secara terus menerus. Selain itu siswa dapat mengetahui sejauh mana pemahamannya pada umpan balik dari media pembelajaran interaktif tersebut.

Pada pembuatan media pembelajaran interaktif sandangan swara dan pasangan aksara jawa ini menggunakan metode ADDIE sebagai metode penelitian yang dilakukan. Pembuatan media pembelajaran interaktif tersebut dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate* dengan *output* media pembelajaran berbentuk *desktop*. Media ini dapat diaplikasikan menggunakan laptop dari sekolah dan dapat ditayangkan menggunakan TV di kelas yang mampu menampilkan gambar, audio, dan video dari sumber digital laptop melalui kabel *HDMI*, sehingga siswa dapat melihat konten pembelajaran dengan jelas dan berinteraksi serta mencobanya secara langsung. TV di kelas dapat menampilkan tampilan yang lebih besar membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.

Dari permasalahan pada objek penelitian di kelas 3 SDN Kepuh 01 yang berupa pemahaman siswa pada materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa masih sangat kurang, minat belajar siswa kurang pada materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa, dan penggunaan fasilitas TV di kelas belum berjalan. Peneliti membuat media pembelajaran interaktif dengan pendekatan penelitian

dengan metode ADDIE. Pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas 3 SDN Kepuh 01 pada materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan perumusan masalah ini, penelitian memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap Bahasa Jawa. Berikut rumusan masalah yang akan dikaji oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif 2D untuk pelajaran Bahasa Jawa kelas 3 SD?
- b. Bagaimana tingkat pemahaman siswa dengan adanya media pembelajaran interaktif Bahasa Jawa?

1.3. Batasan Masalah

Dengan batasan masalah ini, penelitian dapat dilakukan dengan lebih terarah dan spesifik, serta memudahkan dalam proses pengumpulan data dan analisis. Adapun batasan peneliti sebagai berikut:

- a. Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan tools *Adobe Animate*.
- b. Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif meliputi materi pembelajaran, video, *game*, dan kuis.
- c. Video pembelajaran memiliki durasi maksimal 5 menit.
- d. Materi pembelajaran diambil pada LKS bahasa jawa BAB 6 yaitu sandangan swara dan pasangan aksara jawa semester 2 dengan menggunakan kurikulum merdeka.

- e. *Device* yang digunakan untuk mengakses media pembelajaran ini adalah menggunakan *desktop* atau *laptop*.
- f. Implementasi media pembelajaran dilakukan kepada siswa kelas 3 SDN Kepuh 01, ahli media dan ahli materi yaitu wali kelas 3 SDN Kepuh 01.
- g. Pengukuran tingkat pemahaman siswa menggunakan *n-gain*.
- h. Pengujian media pembelajaran ini menggunakan kuesioner dengan pengukuran menggunakan skala likert.
- i. Pengujian sistem dilakukan oleh pengembang dan ahli media dengan menggunakan *blackbox*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut tujuan penelitian dari “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Pada Siswa SDN Kepuh 01 Kelas 3” sebagai berikut:

- a. Menghasilkan media pembelajaran interaktif 2D pelajaran sandangan swara dan pasangan aksara jawa kelas 3 SD.
- b. Mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

1.5. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat penelitian dari “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Pada Siswa SDN Kepuh 01 Kelas 3” sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 SDN Kepuh 01 dengan adanya media pembelajaran interaktif Bahasa Jawa. Dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi sandangan swara dan pasangan aksara jawa dengan

adanya media pembelajaran interaktif. Mendorong siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran di kelas sehingga meningkatkan keterampilan siswa.

b. Bagi Guru

Memfasilitasi pembelajaran yang efektif dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jawa di kelas 3 SDN Kepuh 01. Memberikan alat bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang lebih variatif. Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi.

c. Bagi Peneliti

Memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif Bahasa Jawa di SDN Kepuh 01 kelas 3. Memberikan pengalaman dan wawasan peneliti dalam bidang pengembangan media pembelajaran.