

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jawa sebagai warisan budaya memiliki kekayaan sastra lisan yang tinggi, salah satunya adalah tembang macapat gambuh yang sarat nilai moral, spiritual, dan filosofi hidup masyarakat Jawa. Namun, di tengah kemajuan teknologi dan perubahan pola pembelajaran di era digital, eksistensi *macapat* mulai terpinggirkan, terutama di kalangan generasi muda. Transformasi sistem pembelajaran dari model konvensional ke digital membuka peluang sekaligus tantangan baru bagi pelestarian budaya lokal.

Media baru seperti platform daring, aplikasi edukasi, serta konten audiovisual di media sosial dapat menjadi sarana efektif untuk mengenalkan kembali *macapat* dalam format yang lebih menarik dan mudah diakses. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana integrasi *macapat* ke dalam sistem pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi strategi pelestarian budaya yang relevan dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Bruner (1960, 1966), pembelajaran yang efektif harus memperhatikan tiga tahap representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Ketiga tahap ini menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menyesuaikan bentuk penyajian materi dengan cara berpikir peserta didik. Pandangan ini diperkuat oleh Normarina Abd Rahman (2021) yang menekankan pentingnya pendekatan multimodal dalam mendukung pemahaman konsep secara

menyeluruh. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif yang memuat unsur tindakan, visual, dan simbolik dianggap relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat, pemahaman dan penerapan TI telah berkembang secara signifikan, memungkinkan efisiensi dan produktivitas yang lebih tinggi di berbagai sektor (Nurdin et al., 2024). Dalam dunia pendidikan, teknologi digital berperan sebagai alat yang mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Inovasi pembelajaran terus berkembang, terutama dengan hadirnya e-learning yang semakin memudahkan akses dan pelaksanaan pendidikan. Melalui teknologi ini, pengajar dapat mengembangkan berbagai ide dan metode pengajaran secara lebih kreatif dan luas (Ilham, 2022).

Menurut Muhammad Farid (2024), teknologi memegang peranan penting dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Integrasi teknologi memungkinkan transformasi metode pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, khususnya dalam asesmen formatif, kolaborasi antara guru dan siswa, serta pengembangan keterampilan abad 21 seperti digital, berpikir kritis, dan kreativitas. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan kemampuan guru perlu diatasi melalui pelatihan dan peningkatan fasilitas agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Media pembelajaran interaktif (MPI) adalah salah satu bentuk inovasi teknologi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran, seperti fitur animasi,

simulasi, dan kuis interaktif. MPI berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Sari & Putri, 2022; Wahyuni et al., 2023)

SD Negeri 1 Jatikuwung merupakan salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Wonosari, RT 02 RW 03, Desa Jatikuwung, Kecamatan Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini telah memperoleh akreditasi A. Sekolah ini mengadopsi kurikulum Merdeka yang memiliki 10 ruang kelas dengan jumlah siswa sebanyak 282 orang dan didukung oleh 16 orang pengajar. Berikut adalah data sarana dan kondisi umum SD Negeri 1 Jatikuwung yang disajikan pada Tabel 1:

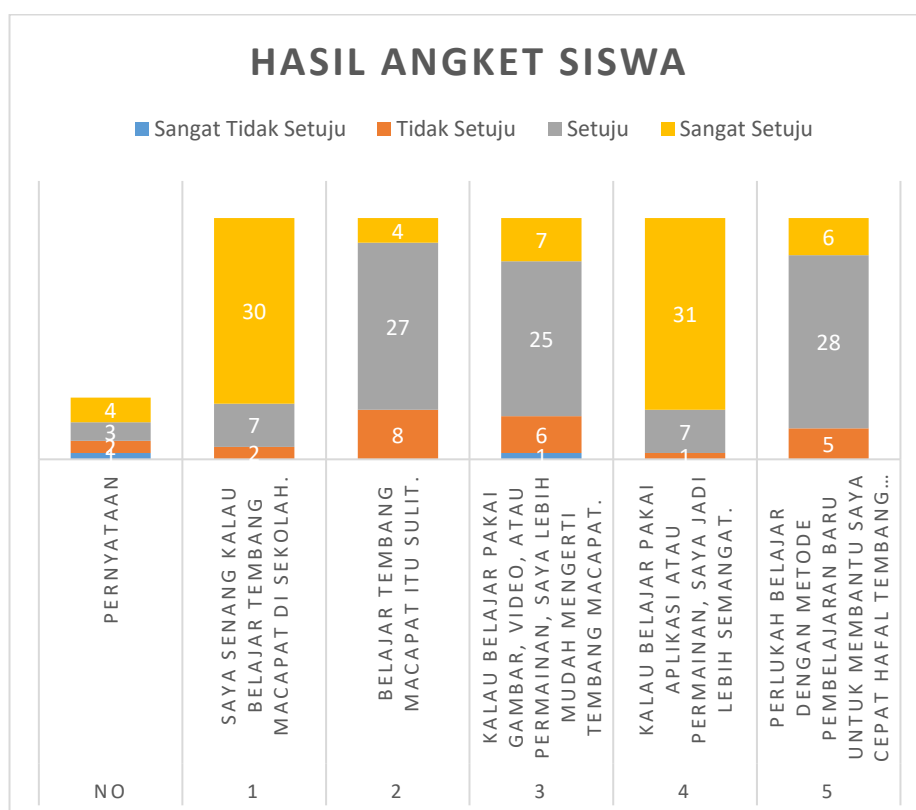
Tabel 1. 1 Kondisi SD N 1 Jatikuwung

Komponen	Jumlah/Keterangan
Akreditasi	A
Jumlah ruang kelas	10
Jumlah siswa	282
Jumlah guru/pengajar	16
Sarana prasarana	5 Sound system, 2 LCD, 2 komputer, 4 laptop

Sumber : SD N 1 Jatikuwung

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sutyem, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah, serta Bapak Fathoni Nur Fauzi, S.Pd., selaku guru kelas sekaligus pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa di SD Negeri 1 Jatikuwung, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi masih bersifat satu arah, sehingga kesempatan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran masih terbatas. Hal tersebut menjadi kendala dalam pembelajaran tembang *Gambuh* karena materi

tidak hanya membutuhkan pemahaman terhadap teks, tetapi juga pengenalan terhadap pelafalan, struktur, makna, dan karakteristik tembang yang lebih mudah dipahami melalui penyajian yang melibatkan unsur visual dan audio. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, sementara beberapa siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi selama pembelajaran berlangsung. Menurut Fitria dan Kurniawati (2021), Penggunaan media pembelajaran yang mengombinasikan gambar dan warna secara signifikan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena visual yang menarik memudahkan mereka untuk lebih fokus dan memahami materi pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan angket kepada siswa kelas dengan tujuan mengukur tingkat validasi pembelajaran serta kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran baru. Hasil angket tersebut disajikan pada Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 1 Grafik Hasil Angket

Berdasarkan wawancara dengan 39 siswa kelas 4, sebagian besar siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran tembang macapat, meskipun banyak yang merasa materi tersebut sulit dipahami dengan metode konvensional. Mayoritas siswa mengaku lebih mudah memahami dan lebih bersemangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran interaktif seperti gambar, video, aplikasi, dan permainan. Selain itu, pembelajaran interaktif juga dianggap membantu mereka lebih cepat menghafal tembang macapat. Temuan ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan efektivitas belajar siswa.. Sementara di pembelajaran kurikulum merdeka pengajar memiliki tuntutan mendidik siswa pada tabel 2. sebagai berikut.

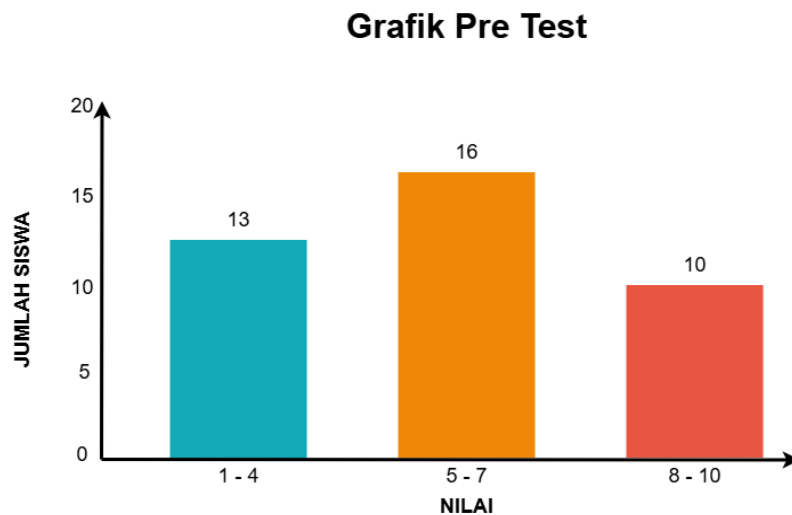
Tabel 1. 2 Pembelajaran Kurikulum Merdeka

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan
Mendengarkan tembang macapat gambuh gambuh	Tembang macapat gambuh gambuh	• Mendengarkan tembang macapat gambuh • Menirukan menyanyikan tembang macapat gambuh gambuh • Mencatat ciri khas macapat gambuh

Berdasarkan Tabel 1.2, siswa diharapkan mampu mendengarkan pelafalan tembang Gambuh serta mampu menirukan dan menyanyikan tembang Gambuh. Namun, berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, ketika guru melafalkan tembang Gambuh, siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mendengarkan, memahami, dan menirukan pelafalan tembang secara lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media yang mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka.

Untuk memperdalam penelitian ini, peneliti juga perlu mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan *pre-test* kepada 39 siswa dengan menggunakan 10 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan tembang macapat gambuh. Seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian berasal dari lingkungan sekitar sekolah dan memiliki latar belakang penggunaan Bahasa Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk menggunakan instrumen soal yang sama kepada seluruh siswa, sehingga pengukuran tingkat pemahaman awal dapat

dilakukan dengan materi dan tingkat kesulitan soal yang seragam. Hasil dari *pre-test* tersebut disajikan pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Hasil *Pre-test* Pemahaman Siswa tentang Materi *Macapat*

Hasil *pre-test* yang diberikan kepada 39 siswa menunjukkan variasi tingkat pemahaman terhadap materi macapat. Sebanyak 26% siswa berhasil meraih nilai baik, yaitu antara 8 hingga 10, sedangkan 41% siswa berada pada kategori cukup dengan nilai antara 5 hingga 7. Namun, masih terdapat 33% siswa yang mendapatkan nilai kurang, yaitu antara 1 hingga 4. Data ini menegaskan bahwa masih kurangnya tingkat pemahaman siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Jatikuwung terhadap materi tembang macapat gambuh.

Berdasarkan permasalahan di atas, pembelajaran materi tembang macapat *Gambuh* masih menghadapi hambatan dalam hal pemahaman siswa, yang disebabkan oleh metode pengajaran yang bersifat tradisional, kurang visual, dan minim partisipasi aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat serta motivasi belajar siswa dalam memahami nilai sastra, struktur tembang, dan makna yang

terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis *desktop* yang secara khusus dirancang untuk menyajikan materi tembang macapat *Gambuh* secara visual, audio, dan berbasis interaksi langsung antara siswa dengan materi.

MPI yang dikembangkan menekankan pada keterlibatan aktif siswa melalui berbagai elemen interaktif. Beberapa fitur utama yang disematkan dalam media ini meliputi navigasi mandiri, yang memungkinkan siswa memilih urutan materi sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya, latihan soal yang dilengkapi dengan umpan balik otomatis untuk memberikan penilaian langsung, ilustrasi animasi yang menyajikan lagu dan teks tembang secara menarik, serta mini games berbasis kuis interaktif yang memuat unsur-unsur penting dalam tembang *Gambuh*, seperti padanan guru lagu, watak tembang, dan konteks penggunaannya. Interaktivitas dalam media ini tidak hanya sebatas klik dan navigasi, tetapi melibatkan proses belajar yang responsif dan adaptif, di mana sistem memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa, menyajikan pembahasan materi, dan memungkinkan pengulangan bagian-bagian yang belum dipahami. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif sebagai subjek pembelajar.

Pemilihan platform *desktop* dipertimbangkan berdasarkan ketersediaan fasilitas laboratorium komputer di sekolah, yang memungkinkan pemanfaatan perangkat secara optimal tanpa ketergantungan pada koneksi internet. Selain itu, platform *desktop* mendukung pemutaran konten audio-visual dengan stabilitas tinggi, yang penting dalam menyajikan materi tembang macapat yang membutuhkan ketepatan antara suara dan tampilan teks. Media ini dikembangkan

menggunakan Adobe Animate dan Adobe Illustrator untuk menghasilkan tampilan visual yang atraktif dan interaktif, namun tetap mempertahankan nuansa budaya tradisional Jawa, sehingga sesuai dengan konteks materi yang disampaikan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. Ariyanti dkk. (2023) mengembangkan media berbasis short video learning dengan Articulate Storyline pada mata pelajaran IPA dan memperoleh hasil N-Gain sebesar 0,72 (kategori tinggi), menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian oleh Hasibuan dan Widyaningrum (2022) di SD Negeri 011 Rambah Samo juga membuktikan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kompetensi guru, dengan hasil validasi yang baik dari ahli materi dan media. Sementara itu, studi oleh Wulandari (2021) menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media interaktif, termasuk dalam pembelajaran tembang macapat, sebagai solusi inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi.

Maka dari itu, peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *desktop* yang dirancang khusus untuk yang Dimana terdiri atas tiga komponen utama: pertama penyajian materi berupa teks dan audio tembang yang didukung oleh animasi visual untuk membantu siswa memahami isi dan struktur tembang, kedua latihan soal interaktif yang dilengkapi dengan skor serta pembahasan otomatis sebagai bentuk evaluasi formatif dan mini games berbasis tarik tali dan pilihan ganda yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa

melalui pendekatan bermain sambil belajar. Melalui media ini, diharapkan proses pembelajaran tentang macapat *Gambuh* menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertera diatas maka rumusan masalah dapat ditentukan sebagai berikut

- a. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam pengenalan tentang macapat Gambuh, termasuk pengenalan ragam bahasa krama yang perlu dikenalkan kepada siswa?
- b. Seberapa efektif media pembelajaran interaktif tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tentang macapat Gambuh berdasarkan hasil evaluasi belajar?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, pembuatan media pembelajaran interaktif lebih berfokus kepada beberapa faktor, diantaranya :

- a. Materi yang dikembangkan terbatas pada tentang macapat Gambuh beserta unsur ragam bahasa kramanya.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis aplikasi sederhana, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

- c. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar, dengan fokus pada proses pengenalan dan evaluasi pembelajaran tembang macapat Gambuh.
- d. Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang dikembangkan adalah media *desktop* dengan fitur interaktif seperti navigasi mandiri, latihan soal, animasi, dan mini games.
- e. Evaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif dibatasi hanya pada penggunaan instrumen soal pilihan ganda yang dikerjakan oleh siswa dengan hasil nilai yang muncul secara otomatis, serta observasi keterlibatan siswa selama penggunaan media. Evaluasi ini tidak mencakup penggunaan kuesioner atau instrumen lain untuk mengukur persepsi dan kepuasan siswa terhadap media.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan diantaranya :

- a. Merancang dan mendeskripsikan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam pengenalan tembang macapat Gambuh, termasuk pengenalan ragam bahasa krama yang perlu dikenalkan kepada siswa.
- b. Menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tembang macapat Gambuh berdasarkan hasil evaluasi belajar.

1.5. Manfaat Penelitian

Dari pemaparan masalah yang ada diatas, manfaat yang diharapkan dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Diharapkan dapat memudahkan dalam penyampaian materi dan juga memberikan variasi dalam memberikan pembelajaran yang bisa berdampak positif pada intensitas siswa dalam menyimak materi yang disampaikan.

b. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan diharapkan lebih mudah untuk di pahami serta dapat menjadi variasi lain dalam memahami materi yang juga dipadukan dengan sarana perkembangan teknologi dalam belajar.

c. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa lain dalam penyusunan laporan skripsi dan juga menjadi referensi kedepannya di STMIK Amikom Surakarta.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam pengembangan multimedia interaktif untuk referensi kedepannya serta, untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar strata satu (S1) jurusan Informatika STMIK Amikom Surakarta.