

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan bagi manusia, yang mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan perkembangan kehidupan. Perubahan dan perkembangan ini termasuk berbagai aspek yang terlibat dalam bidang pendidikan, baik itu dari pelaksana pendidikan di lapangan maupun dari siswa sendiri. Selain itu, perubahan yang terkait dengan peningkatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Umam, 2021). Sumber daya manusia yang baik adalah ciri bangsa yang maju, jadi peningkatan kualitas pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang baik (Kuryanto et al., 2023). Pendidikan sangat penting untuk mengubah nilai-nilai agama, budaya, ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan untuk membuat manusia bermartabat, berpengetahuan, dan berkarakter baik. Untuk mencapai tujuan pendidikan, proses pembelajaran harus ditingkatkan. Ini termasuk peningkatan peran guru, keaktifan siswa, dan hasil belajar mereka (Pratiwi & Sumilah, 2020).

Menghadapi tantangan di era globalisasi saat ini, generasi mendatang harus memiliki kemampuan untuk bersaing dalam kehidupan nyata. Mempengaruhi siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka sebaik mungkin dan mengubah diri mereka sehingga mereka dapat berpartisipasi dengan baik dalam masyarakat dikenal sebagai pendidikan (Ma & Malang, 2022). Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi siswa untuk menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan mandiri. Akibatnya, perkembangan dan kemajuan suatu negara sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya (Mukrimaa et al., 2016).

Sebagai subjek belajar, siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki hubungan langsung dengan sumber belajar.

Peran guru sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator; mereka tidak hanya harus mengajar siswa tetapi juga membangun pengetahuan dalam pikiran mereka sendiri, membuat siswa menjadi aktif, kreatif, dan cerdas (Safitri & Kuryanto, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif, guru dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Guru memiliki banyak tugas dalam jenjang Sekolah Dasar (SD). Pada tahap ini, peserta didik harus ditanamkan karakter yang kuat agar mereka dapat mencapai potensi dan bakatnya sepenuhnya. Agar potensi dan bakat siswa tidak semakin terpendam, guru harus mengambil tindakan. Karena peserta didik di SD/MI tidak seperti orang dewasa yang dapat berpikir abstrak, guru harus memiliki keahlian khusus. Untuk menjadi guru kelas, guru SD/MI harus menguasai semua pelajaran, termasuk pelajaran muatan lokal. Agar pembelajaran berhasil dan efektif, guru harus kreatif saat memilih dan menggunakan media atau model pembelajaran.

Pemerintah provinsi Jawa Tengah telah menetapkan pelajaran Bahasa Jawa sebagai pelajaran muatan lokal. Pelajaran ini membahas bahasa, sastra, budaya dan Aksara Jawa. (Wulandari, 2019) Banyak seniman yang menggunakan Aksara Jawa sebagai model dalam karya mereka, seperti lukisan kaligrafi. Seperti yang disebutkan sebelumnya, Aksara Jawa termasuk dalam materi pelajaran Bahasa Jawa di sekolah mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Aksara Jawa adalah hasil budaya tulis dari suku bangsa Jawa. Sejak tahun 700 M, bangsa Jawa sudah mengenal tradisi tulis menulis. Aksara Jawa merupakan salah satu bentuk peninggalan budaya tulis masyarakat Jawa yang masih digunakan hingga saat ini. Bahkan, Aksara Jawa masuk sebagai materi dalam muatan lokal Bahasa Daerah di Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Aksara Jawa terdiri dari dua puluh aksara yang disebut aksara nglegena atau carakan. Aksara Jawa terdiri atas 20 huruf, mulai dari 'ha' dan berakhir dengan 'nga'. Aksara Jawa ditulis dari kiri ke kanan dan tanpa mengenal spasi. Setiap aksara mempunyai pasangan, yaitu aksara yang berfungsi untuk menghubungkan suku kata atau tertutup dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup dengan wignyan, layar dan cecak.

Salah satu warisan budaya yang paling berharga adalah Aksara Jawa. Selain itu, aksara dan seni pembuatannya adalah warisan budaya yang harus dilestarikan. Aksara Jawa mungkin tampak rumit bagi beberapa siswa karena bentuk-bentuk aksara, hafalan, pengucapan, dan penyusunan huruf yang kompleks. Digunakan metode seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam bahasa Jawa (Lestanti, 2019). Siswa masih merasa sulit dengan Aksara Jawa, jadi mereka pasif saat belajar. Seperti yang diketahui, bentuk huruf Aksara Jawa berbeda dari bentuk huruf abjad yang biasa digunakan siswa. Siswa harus mahir menghafal bentuk huruf Aksara Jawa. Metode ini dianggap tidak efektif karena tidak dilakukan dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Sebagian besar, mata pelajaran Bahasa Jawa yang diajarkan guru hanyalah tentang menghafalan bentuk huruf Aksara Jawa. Guru biasanya menulis huruf Aksara Jawa di papan tulis, lalu siswa menulis di buku tulis dan membaca huruf bersama-sama. Selain itu, guru seringkali tidak memiliki cukup waktu dan tidak dapat menyelesaikan materi dengan baik. Mayoritas siswa percaya bahwa Aksara Jawa adalah materi yang sulit karena memiliki banyak aturan penulisan yang rumit. Mereka juga mengalami kesulitan menghafal huruf Jawa karena pelajaran Bahasa Jawa tidak hanya membahas Aksara Jawa. (Soares, 2015)

SDN Tompomulyo 02 adalah salah satu SD Negeri di Kecamatan Batangan Kabupaten Pati tepatnya di Desa Tompomulyo Dukuh Trolu. Setelah peneliti melaksanakan hasil studi pendahuluan yaitu menggunakan pedoman observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di SDN Tompomulyo 02 pada tanggal 21 September 2023 ternyata siswa di SD tersebut masih menganggap pembelajaran Bahasa Jawa paling sulit karena dianggap rumit dan setiap pembelajaran Bahasa Jawa berlangsung guru masih menerapkan model pembelajaran yang masih monoton sehingga siswa mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa. Guru juga belum menyiapkan media pembelajaran yang menarik untuk mengisi pembelajaran Bahasa Jawa bagi siswa sehingga siswa masih sulit untuk memahami materi Bahasa Jawa yang sudah diajarkan oleh gurunya. Terutama pada materi Aksara Jawa siswa masih sangat kesulitan untuk

menulis dan membaca Aksara Jawa bahkan ada yang belum hafal huruf Aksara Jawa data tersebut peneliti ambil dari sampel siswa kelas IV. Kesulitan para siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa dapat dilihat dari sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran Aksara Jawa. Ketika mengikuti pembelajaran Aksara Jawa siswa terlihat malas untuk memperhatikan pembelajaran, kesulitan yang dihadapi siswa sebagian besar pada cara menulis Aksara Jawa karena belum terbiasa menulis Aksara Jawa dan juga karena belum hafal 20 Aksara Jawa beserta sandhgangannya. Siswa merasa kesulitan untuk menghafal Aksara Jawa, oleh karena itu siswa banyak yang kesusahan untuk menulis Aksara Jawa. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang dinyatakan oleh Wulantika & Subrata, (2022) bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dan belum terbiasa menulis aksara Jawa. Jika dilakukan berulang kali setiap hari, penerimaan materi akan menjadi lebih lamban. Ini akan terjadi karena penggunaan media belajar yang sebagian besar bergantung pada buku dan metode belajar yang berfokus pada penugasan siswa. Menurut Fardani, M. A., (2023) Penyebab kesulitan siswa dalam belajar aksara Jawa adalah kurangnya keinginan siswa untuk belajar Aksara Jawa, materi Aksara Jawa yang dianggap sulit untuk dipelajari, guru dianggap tidak memahami materi yang diajarkan dengan baik, tidak membuat model pembelajaran baru yang menarik bagi siswa, dan tidak menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Seorang guru juga harus dapat memilih media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, keadaan siswa, dan sumber daya yang tersedia untuk membuat pembelajaran menarik. Penggunaan media pembelajaran umumnya membantu guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswanya, membuat pesan lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan. Secara khusus, media pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, mendorong minat siswa untuk belajar, meningkatkan sikap dan keterampilan teknologi, dan membuat situasi belajar yang tidak dapat dilupakan.

Menurut (Ilfa et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh psikologis yang baik terhadap pembelajaran siswa, seperti meningkatkan motivasi, minat, dan rasa ingin tahu mereka.

Permainan ular tangga adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat belajar menjadi menyenangkan. Karena mereka memiliki bentuk yang mudah dimainkan dan warna-warna yang menarik, permainan ular tangga dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Bentuk dan aturan permainan ular tangga Aksara Jawa (PUTRA JAWA) diubah agar lebih sesuai dengan pembelajaran Aksara Jawa. Dalam permainan ular tangga, biasanya hanya ada gambar kartun kini disertai beberapa gambar yang menunjukkan materi Aksara Jawa dan tanda tanya (?). Bidak akan mendapatkan kartu pertanyaan jika dia berhenti pada gambar tanda tanya (?) dia akan mendapatkan kartu pertanyaan yang harus dijawab untuk mendapatkan poin. Jika bidak berhenti pada gambar Aksara Jawa maka akan mendapatkan kartu materi. Pemenang dalam permainan ular tangga Aksara Jawa adalah siswa yang paling cepat mencapai finish. Kebaharuan lainnya dari media PUTRA JAWA ini yaitu dibuat dengan bahan banner agar tidak mudah rusak dan di desain khusus sesuai dengan materi Aksara Jawa menggunakan aplikasi *corel draw*. Media PUTRA JAWA ini dicetak dengan ukuran 2x2 meter, jadi nantinya siswa yang akan berjalan di atas banner ular tangganya langsung untuk menjadi bidak. Dadu yang digunakan pada media PUTRA JAWA juga lebih besar dari media ular tangga pada umumnya, bentuknya menyerupai boneka dan terbuat dari kain flanel jadi tidak mudah rusak ketika digunakan. Pada media PUTRA JAWA juga terdapat kartu pertanyaan dan kartu materi dengan desain yang menarik dan dicetak menggunakan kertas glossy paper agar tidak mudah rusak. Oleh karena itu, media PUTRA JAWA tidak mudah rusak walaupun digunakan dalam waktu yang lama.

Oleh karena itu, di penelitian ini dalam pengembangan media permainan ular tangga yang dapat menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang lebih

menarik dan diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa untuk belajar khususnya materi Aksara Jawa. Dalam pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (Putra et al., 2014). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu: (1) Analisis (Analysis), (2) Desain/perancangan (Design) (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi/eksekusi (Implementation), dan (5) Evaluasi/umpan balik (Evaluation). Pada penelitian pengembangan ini digunakan dua macam teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fardani et al., (2020) yang mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ular Tangga Aksara Jawa (Palu Andha Aja) Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V”, yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa hasil dari angket respons siswa pada uji coba produk dan uji pemakaian produk menunjukkan skor 96% dan 98.8% dengan kategori nilai "A", masing-masing, yang menunjukkan bahwa skor validasi ahli materi adalah 37 dan termasuk dalam kriteria sangat baik sehingga tidak memerlukan revisi. Hasilnya menunjukkan bahwa alat pengembangan media pembelajaran Palu Andha Aja ini memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ada nilai rata-rata minat sebelum pembelajaran sebesar tujuh puluh, dan nilai rata-rata minat sesudah pembelajaran sebesar sembilan puluh. Nilai ini diperoleh dari data nilai minat sebelum dan sesudah pembelajaran subjek uji pemakaian produk. perbedaan besar antara hasil pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa siswa lebih baik dalam belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa alat pembelajaran Palu Andha Aja ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fadila et al., (2021) yang mengenai “Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar”, yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa peneliti mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Borg dan Gall, media ular tangga digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam membaca dan menulis aksara nglegena, dengan rata-rata presentasi 94%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga memenuhi kriteria "baik sekali" dan oleh karena itu dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Persamaan dari penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu menggunakan metode RND, menggunakan media ular tangga, dan menggunakan pembelajaran Bahasa Jawa. Sedangkan untuk perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu subjek yang digunakan berbeda tingkatan, pada penelitian terdahulu subjek yang digunakan itu kelas V, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan peneliti menggunakan subjek kelas IV. Berdasarkan uraian latar belakang dan penelitian terdahulu tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media PUTRA JAWA Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV SDN Tompomulyo 02”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan ular tangga Aksara Jawa (PUTRA JAWA) untuk meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa kelas IV SDN Tompomulyo 02 ?
2. Bagaimana kelayakan media permainan ular tangga Aksara Jawa (PUTRA JAWA) untuk meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa kelas IV SDN Tompomulyo 02 ?

3. Bagaimana efektifitas media permainan ular tangga Aksara Jawa (PUTRA JAWA) untuk meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa kelas IV SDN Tompomulyo 02 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media permainan ular tangga Aksara Jawa (PUTRA JAWA) untuk meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa kelas IV SDN Tompomulyo 02.
2. Mendeskripsikan kelayakan penerapan media permainan ular tangga Aksara Jawa (PUTRA JAWA) untuk meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa kelas IV SDN Tompomulyo 02.
3. Mendeskripsikan efektifitas penerapan media permainan ular tangga Aksara Jawa (PUTRA JAWA) untuk meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa kelas IV SDN Tompomulyo 02.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari pengembangan media permainan ular tangga Aksara Jawa ialah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari pengembangan media permainan ular tangga Aksara Jawa ini diharapkan dapat menambah referensi dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, seru, dan menyenangkan sehingga para siswa tidak mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran serta pembelajaran yang disampaikan oleh guru bisa diterima dan dipahami para siswa dengan mudah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan dikembangkannya media permainan ular tangga Aksara Jawa ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa belajar aktif dan

tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran. Serta meningkatkan daya ingat siswa akan materi yang dipelajari.

b. Bagi Guru

Media permainan ular tangga Aksara Jawa ini dapat memudahkan guru sebagai pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penggunaan media permainan ular tangga Aksara Jawa adalah bentuk pembelajaran yang inovatif, sehingga guru-guru dapat menciptakan pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, meningkatkan sikap kerja sama dalam tim belajar, dan membangun pengetahuan sendiri.

d. Peneliti Lain

Dapat memberikan pemahaman baru mengenai pengembangan media permainan ular tangga Aksara Jawa untuk siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN Tompomulyo 02 yang beralamat di Ds.Tompomulyo Dk.Trolu Kecamatan Batangan Kabupaten Pati. SDN Tompomulyo adalah salah satu SD Negeri yang ada di Kecamatan Batangan Kabupaten Pati. Peneliti memilih untuk melaksanakan penelitian di SDN Tompomulyo 02 dikarenakan peneliti dulu sudah pernah bersekolah di SD tersebut dan merupakan SD yang ada di desa peneliti jadi peneliti sudah mengetahui sedikit kendala yang ada di SD tersebut. Subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas IV SDN Tompomulyo 02.

b. Jadwal Penelitian

Penelitian ini diperkirakan akan menghabiskan waktu kurang lebih selama 6 bulan dimulai dari proses penyiapan proposal, pengumpulan data awal, mulai mendesain media, melakukan uji validitas ahli media dan ahli materi, revisi produk, uji coba produk ke lokasi penelitian, mengumpulkan

data wawancara dari siswa dan guru terhadap media yang telah di uji cobakan , evaluasi produk, setelah itu baru menganalisa data dan penulisan laporan .

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu suatu konstruk atau variabel didefinisikan dengan menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan yang diperlukan untuk mengukur konstruk variabel tersebut. Definisi ini menjelaskan batasan atau arti variabel dengan menjelaskan apa yang harus dilakukan peneliti untuk mengukur variabel tersebut. Oleh karena itu untuk menghindari salah pengertian dalam penelitian ini maka dikemukakan definisi operasional dari variabel-variabel penelitian sebagai berikut :

1. Media permainan ular tangga Aksara Jawa (PUTRA JAWA) merupakan permainan ular tangga yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dapat mendidik anak untuk berkompetisi dan bekerja sama. Media ular tangga berasal dari permainan ular tangga yang diadopsi dan dimodifikasi, seperti dengan menambahkan kartu soal dan mengubah aturan main. Di dalam media permainan ular tangga Aksara Jawa ini nantinya ada kartu pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok dan kelompok yang sampai finish lebih awal serta mendapat point lebih banyak akan menang permainan.
2. Keterampilan menulis Aksara Jawa merupakan warisan budaya nenek moyang kita yang harus terus dilestarikan secara berkelanjutan agar tidak punah. Jangan sampai negara lain mengambil pelajaran dan mengakui sebagai milik mereka. Aksara Jawa biasanya digunakan untuk menulis karya keagamaan dan terjemahan Sansekerta, serta naskah dengan berbagai topik, seperti cerita (serat), catatan sejarah (babad), tembang kuno (kakawin), atau ramalan (primbon).
3. Aksara Jawa merupakan kumpulan huruf dan angka yang digunakan orang Jawa untuk berkomunikasi pada masa lalu. Aksara Jawa adalah aksara yang digunakan pada zaman dahulu untuk menulis, dan rangkaian abjad ini sekarang sulit ditemukan kecuali di kitab, lontar, atau potongan naskah

kuno. Dentawyanjana, Hanacaraka, dan Carakan adalah nama lain untuk aksara ini.

