

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mendorong motivasi belajar peserta didik agar mampu meraih hasil belajar yang lebih optimal (Harefa et al., 2022). Menurut (Kaniawati et al., 2023) Proses pembelajaran terjadi melalui interaksi antara peserta didik dengan pendidik, media pembelajaran, dan lingkungan, juga bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran juga merupakan proses untuk mendapatkan ilmu, pemahaman dan pembentukan karakter peserta didik yang dibantu oleh pendidik. Adanya pembelajaran yaitu untuk menciptakan suasana belajar secara internal sebagai pendukung dalam proses belajar. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran ditujukan untuk pendidik dan peserta didik dalam lingkup proses belajar (Harahap et al., 2023).

Bahasa Jawa yang diajarkan di sekolah dasar adalah metode pengembangan karakter juga bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik dengan budaya daerahnya dan mendukung keterampilan yang akan membantu membangun kepribadian dan memperkuat identitas sebagai orang Jawa (Prabingesti et al., 2024). Pembelajaran Bahasa Jawa juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik dan menumbuhkan rasa hormat terhadap budaya lokal. Cakupan materi pembelajaran Bahasa Jawa yaitu terdiri dari unggah unggah bahasa, aksara bahasa Jawa, wayang, tokoh pahlawan Jawa, tembang Jawa serta kesenian Jawa (Wardhanika et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Jawa adalah salah satu mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan kepada peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar

hingga sekolah menengah atas di provinsi Jawa Timur dan Jawa Tengah. Mata pelajaran Bahasa Jawa termasuk dalam kategori muatan lokal wajib yang diselenggarakan di lembaga pendidikan, dengan tujuan mengajarkan materi serta kegiatan pembelajaran yang mencerminkan kekayaan dan ciri khas daerah setempat. Sesuai dengan peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 tahun 2014 yaitu bahwa diperlukannya menetapkan mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal wajib untuk seluruh sekolah dasar di wilayah Jawa Timur dengan tujuan untuk menumbuhkan nilai-nilai pendidikan yang berkaitan dengan moralitas, etika, estetika, dan karakter. Selain itu, pelajaran Bahasa Jawa diajarkan untuk melestarikan dan mengembangkan Bahasa Jawa (Rachmadina & Mulyani, 2023).

Masyarakat Jawa Timur telah menggunakan Bahasa Jawa secara turun-temurun sebagai alat komunikasi dalam aktivitas sehari-hari. Menurut Kartini (dalam Hikmah & Yermiandhoko, 2022) Bahasa Jawa paling banyak digunakan di antara berbagai bahasa daerah di Indonesia. Karena memiliki nilai-nilai budaya yang kuat, bahasa Jawa sangat penting bagi kehidupan orang Jawa.

Pemerintah melakukan upaya untuk melestarikan budaya Jawa dengan mengajarkan bahasa Jawa di sekolah dasar, khususnya dalam mempertahankan penggunaan aksara Jawa. Aksara Jawa adalah bagian penting dari warisan budaya bangsa yang sangat berharga. Muatan lokal Bahasa Jawa memiliki lima standar kompetensi dimana peserta didik perlu menguasai sejumlah keterampilan berbahasa, seperti berbicara, mendengarkan, menulis, membaca, serta menyimak secara efektif (Sugiarti et al., 2024).

Menulis aksara Jawa merupakan standar kompetensi yang harus dikuasai dalam pelajaran Bahasa Jawa karena mencakup keberhasilan proses edukasi dalam Bahasa Jawa. Cara penyampaian materi Bahasa Jawa di sekolah dasar umumnya masih menggunakan metode yang tradisional, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung (Nadhiroh, 2021). Agar peserta didik mahir menulis aksara Jawa, pembelajaran harus dirancang menarik dan menyenangkan, serta didukung oleh media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan penyesuaian media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik terutama pada mata pelajaran aksara Jawa.

Media pembelajaran memegang peran krusial dalam kegiatan belajar mengajar. Guru memanfaatkan media ini sebagai sarana untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Wulandari et al., 2023). Menurut Ahmad Rohani (2023) media adalah segala bentuk alat atau sarana yang berperan sebagai perantara dalam komunikasi selama proses belajar mengajar berlangsung. Sejalan dengan pendapat Junaidi (dalam Wiratmojo & Sasonohardjo, 2019) Pemanfaatan media pembelajaran di awal proses pengajaran sangat mendukung efektivitas pembelajaran serta kelancaran penyampaian materi pelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan pemanfaatan media pembelajaran akan menunjang efektivitas, efisiensi dan daya tarik dalam pembelajaran.

Merujuk pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Kamis, 17 Oktober 2024 di SD Negeri 1 Kedungbanteng menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran aksara Jawa lebih menitikberatkan pada guru (*teacher-centered*). Peserta didik hanya mendengarkan ceramah tentang materi pembelajaran dan membaca bentuk-bentuk aksara Jawa di papan tulis. Akibatnya, peserta didik tidak tertarik untuk belajar aksara Jawa selama proses pembelajaran. Kurangnya minat peserta didik dalam pelajaran berdampak pada pemahaman pelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh respon yang kurang aktif terhadap guru selama pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami dan menghafal jawa aksara.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui pengamatan dan wawancara, ditemukan bahwa keterlibatan peserta didik akan berdampak pada proses belajar mengajar dan pelaksanaan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, perlu ide baru untuk membantu peserta didik belajar bahasa Jawa. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan *game* edukasi interaktif. Menurut Fajri (dalam Wardani et al., 2024) Media pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial dan mendukung pengajar dalam menyampaikan isi pelajaran. Sejalan dengan hal ini, menurut (Rahmadhea, 2024) *game* edukasi yang mengkombinasikan unsur permainan dengan tujuan pendidikan, memiliki kemampuan yang tinggi untuk menambah ketertarikan peserta didik dan memperluas pemahaman tentang materi pelajaran. Penggunaan *game* edukasi dalam pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya

game edukasi yang menyenangkan sebagai media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan daya tarik proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi telah berkembang pesat sehingga dapat dimanfaatkan pada dunia pendidikan termasuk sekolah dasar. Teknologi memiliki peranan tersendiri pada pendidikan salah satunya dengan memanfaatkan media *game* edukasi. Pembelajaran melalui *game* menjadi lebih mudah dipahami karena peserta didik merasa tertarik pada aktivitas bermain yang dikombinasikan dengan aspek edukasi dalam proses belajar (Wardana et al., 2023).

Game edukasi merupakan *game* yang digunakan sebagai media yang menyenangkan dengan menggunakan permainan dalam mengajarkan suatu materi pembelajaran. Sedangkan menurut Novaliendry (dalam Windawati & Koeswanti, 2021) *game* edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk mengajarkan peserta didik tentang suatu pembelajaran tertentu dengan membantu memahami konsep, membantu meningkatkan keterampilan, dan membuat tertarik dengan cara bermain. *Game* edukasi bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui aktivitas permainan yang terkandung di dalamnya. *Game* edukasi juga bermanfaat untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Game edukasi “Sinau Aksara Jawa” disajikan dalam bentuk pembelajaran melalui permainan interaktif sekaligus mempermudah peserta didik dalam mengingat bentuk huruf Jawa. Dengan mengembangkan *game* edukasi dan mengintegrasikan multimedia interaktif, diharapkan dapat membantu peserta didik melalui bermain sambil belajar. Penggunaan media

interaktif memfasilitasi proses belajar aksara secara visual, auditori dan kinestetik.

Penggunaan multimedia interaktif sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dengan menghadirkan suasana yang menyenangkan selama proses belajar. Dengan berbasis permainan, belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Berbagai perkembangan teknologi multimedia dapat mengubah cara orang belajar, mengadaptasi, dan mendapatkan informasi. Dengan hadirnya multimedia interaktif, diharapkan proses pembelajaran dapat terbantu serta peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran (Ariyani Raharjo et al., 2022).

Menurut beberapa penjelasan di atas, penelitian ini terkait dengan studi sebelumnya yang dilakukan oleh (Triyono & Priatna, 2021) yang berjudul “Rancang Bangun *Game* Edukasi Sinau Basa Lan Aksara Jawa (SIBAKJA) Berbasis Android Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Peserta didik Sekolah Dasar di Kebumen”. Penelitian aplikasi edukasi berbasis android untuk membantu peserta didik saat mempelajari bahasa dan huruf Jawa. Aplikasi *game* edukasi ini dapat membantu atau menunjang daya ingat peserta didik. Penelitian ini didasarkan pada hasil survei dan kuesioner mengenai materi yang terdapat dalam program aplikasi, yang disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Juhaeni et al., 2023) yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Peserta didik Madarasah

Ibtidaiyah”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis permainan digital. Media ini dikembangkan guna memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan dalam matematika secara lebih interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan tingkat kelayakan dari ahli media sebesar 90% dan dari ahli materi mencapai 87%. Selain itu, terdapat peningkatan signifikan pada rata-rata capaian belajar peserta didik, yaitu sebesar 84%.

Media ini juga mengalami pembaharuan, seperti: a. Sinau Aksara Jawa adalah *game* edukasi yang menggabungkan materi aksara dengan sandhangan interaktif berbasis multimedia, b. *Game* edukasi Sinau Aksara Jawa memiliki dua menu tingkatan level yang berbeda, dan c. Pada tingkatan anak sekolah dasar, permainan ini menggabungkan elemen seperti teks, warna, audio, gambar, animasi, dan kinestetik untuk menarik minat serta memperdalam persepsi dan penyerapan peserta didik terhadap pelajaran yang disampaikan saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat *game* pembelajaran "Pengembangan *Game* Edukasi Sinau Aksara Jawa Mengintegrasikan Multimedia Interaktif Pada Materi Aksara Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Bagaimana Pengembangan *Game* Edukasi Sinau Aksara Jawa Mengintegrasikan Multimedia Interaktif Pada Materi Aksara Kelas IV Sekolah Dasar?”.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disusun sebelumnya, arah dari penelitian pengembangan ini difokuskan untuk mencapai tujuan sebagai berikut: “Untuk Menghasilkan *Game* Edukasi Sinau Aksra Jawa Mengintegrasikan Multimedia Interaktif Pada Materi Aksara Kelas IV Sekolah Dasar”.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Konten

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Fase B

Elemen: Menulis

Peserta didik dapat mengekspresikan narasi dan deskripsi berbahasa Jawa dengan menerapkan tata krama bahasa yang sesuai, menggunakan berbagai jenis kalimat dan memberikan peserta didik mampu memahami dan menyajikan informasi secara lebih detail dan tepat terkait berbagai materi.

Juga memiliki keterampilan dalam menuliskan dua puluh aksara Jawa (legena), beserta pasangan, sandhangan swara, dan sandhangan panyigeg wanda. Selain itu, kemampuan menulis sambung tegak juga menunjukkan peningkatan yang signifikan.

b. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menulis 20 aksara Jawa (legena) dan sandhangan swara.

c. Indikator Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan tanya jawab, peserta didik mampu menyebutkan 20 aksara Jawa dengan benar. (C1)
2. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu menjelaskan fungsi sandhangan swara dengan benar. (C2)
3. Melalui kegiatan penugasan, peserta didik mampu mengaitkan pemakaian sandhangan swara pada aksara Jawa dengan tepat. (C4)
4. Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik mampu membuat kalimat sederhana aksara Jawa menggunakan sandhangan swara dengan tepat. (C6)

2. Konstruksi

Media *game* edukasi sinau aksara Jawa yang dikembangkan dalam penelitian ini digunakan sebagai alat untuk mengajar peserta didik kelas IV. *Game* edukasi sinau aksara Jawa dirancang sesuai dengan muatan materi pada tingkat kelas IV, pembelajaran difokuskan pada aksara dalam Bahasa Jawa. *Game* edukasi berfungsi sebagai media yang menggabungkan suatu permainan sambil belajar dengan mengintegrasikan multimedia interaktif, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Rincian spesifikasi produk *game* edukasi sinau aksara Jawa pada pembelajaran aksara sebagai berikut:

- a. Media berupa *game* edukasi dengan mengintegrasikan multimedia interaktif.
- b. Media *game* edukasi dibuat menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk menambahkan animasi, gambar dan audio pada media.

Tampilan produk *game* edukasi:

- a. Cover *game* tampilan “*Game* Edukasi Sinau Aksara” dengan tambahan audio disetiap halaman.
- b. Petunjuk penggunaan *game* untuk mempermudah peserta didik dalam memulai permainan.
- c. Terdapat dua menu pilihan utama yaitu Sinau dan Dolanan.
- d. Dalam halaman menu Sinau terdapat tampilan menu:
 - 1) Membaca aksara yang dimulai dengan pengenalan 20 huruf aksara dan membaca aksara secara keseluruhan.
 - 2) Membaca sandhangan yang digunakan untuk perubahan vokal.
 - 3) Menggunakan aksara Jawa sesuai dengan peraturan permainan.
- e. Dalam menu Dolanan sebagai *game* multimedia interaktif yang melibatkan peserta didik dalam permainan. Tujuan dalam *game* ini adalah untuk memahami peserta didik dalam belajar aksara yang disajikan dalam bentuk soal dengan tambahan gambar dan membuat kalimat sederhana sesuai dengan sandhangan yang digunakan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan *game* edukasi sinau aksara Jawa ini penting dilakukan untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kedungbanteng. Sebagai bagian dari pengenalan aksara Jawa keterbatasan penggunaan media berpengaruh pada pembelajaran dan peserta didik merasa bosan serta kurang menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menghadirkan *game* edukasi ini, peserta didik dapat

lebih mudah memahami serta mengingat materi aksara Jawa, sekaligus menumbuhkan minat dan partisipasi dalam belajar bagi peserta didik.

Game edukasi ini juga bisa menjawab kebutuhan peserta didik mengenai media pembelajaran yang interaktif, menantang, serta mampu menyajikan materi “Aksara Jawa” secara jelas sehingga proses pembelajaran berlangsung secara optimal. *Game* berbasis edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan pada proses pengembangannya *game* edukasi dengan mengintegrasikan multimedia interaktif yang memberikan inovasi untuk guru dalam proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan *game* edukasi Sinau Aksara Jawa adalah sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengintegrasika multimedia interaktif pada materi aksara.

1. Asumsi
 - a. Peserta didik hafal 20 Aksara Jawa.
 - b. Peserta didik mampu mengaplikasikan media pembelajaran melalui laptop/ handphone.
 - c. Sarana dan prasarana mendukung setiap kegiatan proses pembelajaran.
2. Keterbatasan
 - a. Materi pada *game* edukasi hanya mencakup 20 aksara Jawa (legena) beserta sandhangan swara.
 - b. *Game* edukasi hanya diujicobakan pada peserta didik kelas IV yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Kedungbanteng.

G. Definisi Operasional

1. *Game* Edukasi

Game edukatif merupakan salah satu jenis media pendidikan yang menarik perhatian serta dikemas dalam wujud permainan dengan menyesuaikan materi pembelajaran bertujuan untuk membantu proses belajar dan menumbuhkan minat peserta didik.

2. Sinau Aksara Jawa

Sinau Aksara Jawa adalah media pendidikan untuk belajar yang berisi aksara Jawa serta sandhangan yang telah diubah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Multimedia Interaktif

Pemanfaatan multimedia interaktif dirancang menggunakan antarmuka yang dimanfaatkan guna menyampaikan pesan secara dinamis melalui kombinasi berbagai elemen multimedia yang bersifat interaktif yaitu teks, gambar, suara dan animasi, dll.

4. Aksara Jawa

Salah satu nama lain dari aksara Jawa adalah aksara Legena. Aksara Jawa terdiri dari 20 aksara pokok (ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, nga) dan sandhangan swara untuk merubah vokal dasar aksara jawa (wulu, pepet, suku, taling, taling tarung, layar, wigyan, cecak dan pangkon).