

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bahasa Jawa

a. Pengertian Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa lokal yang termasuk dalam budaya nasional dan masih digunakan secara luas oleh masyarakat penuturnya di berbagai daerah di Indonesia (Permatasari et al., 2022). Bahasa Jawa memiliki peran yang sangat krusial dalam kehidupan masyarakat Jawa karena menyimpan nilai-nilai budaya yang tinggi. Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang dipakai oleh masyarakat dalam aktivitas sehari-hari sebagai komunikasi satu sama lain. Bahasa Jawa termasuk dalam bahasa lokal yang perlu dijaga supaya tidak lenyap keberadaannya (Mufidah et al., 2021).

Menurut Nadhiroh (2021:02) Orang-orang di daerah Jawa, terutama di Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta, berbicara bahasa Jawa. Pengajaran Bahasa Jawa di jenjang sekolah dasar dan menengah berfungsi sebagai media untuk membentuk karakter peserta didik. Pengenalan dan pembelajaran bahasa Jawa sejak usia dini sangat penting karena menjunjung tinggi nilai-nilai budaya, membantu peserta didik tumbuh di lingkungannya, dan membangun dan memperkuat karakter kebangsaan.

Di tingkat Sekolah Dasar, bahasa Jawa adalah pelajaran muatan lokal (Fadliyani et al., 2024). Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 menetapkan Bahasa Jawa sebagai muatan lokal yang harus

diajarkan di semua lembaga pendidikan. Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah membentuk sikap peserta didik karena mengajarkan cara menggunakan unggah-ungguh bahasa yang baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dilakukan dengan tujuan untuk melestarikan dan mempertahankan warisan budaya serta tradisi bangsa Indonesia. Pelajaran Bahasa Jawa mengandung unsur pendidikan karakter, sehingga sangat krusial dan harus diajarkan kepada peserta didik di sekolah dasar sebagai dasar pembentukan budi pekerti yang baik (Pamukir et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa orang Jawa menggunakan Bahasa Jawa untuk berkomunikasi secara sehari-hari dan membangun moral di sekolah dasar. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pelajaran Bahasa Jawa yang diberikan di sekolah akan mempertahankan tradisi dan budaya Indonesia.

b. Tujuan Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa yang digunakan masyarakat Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Upaya melestarikan Bahasa Jawa yaitu melalui pendidikan dengan mengintegrasikan dalam jenjang sekolah dasar, pengajaran muatan lokal memiliki peran penting dan perlu diberikan secara menyeluruh. Mata pelajaran Bahasa Jawa diajarkan dengan tujuan memperkuat peran Bahasa Jawa sebagai bagian penting dari budaya masyarakat Jawa. Selain itu, pelajaran ini juga bertujuan agar peserta didik terbiasa menggunakan Bahasa Jawa secara lancar dalam berkomunikasi, khususnya di daerah Jawa (Rosita et al., 2023).

Menurut Wardhanika (2022) Bahasa Jawa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam bahasa Jawa dan mencerminkan sikap yang menghargai budaya yang ada pada lingkungan daerahnya sendiri. Sejalan dengan pendapat Sudjawardi (dalam Cahyani & Subrata, 2022) yang menyatakan bahwa tujuan Bahasa Jawa bagi sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menghargai dan menghormati Bahasa Jawa sebagai bahasa lokal dan memiliki kewajiban untuk mengembangkan dan melestarikan bahasa tersebut.
- 2) Peserta didik memiliki pemahaman tentang struktur, arti, dan peran bahasa Jawa dipahami serta diterapkan secara tepat sesuai dengan berbagai kebutuhan, keperluan, dan situasi, seperti di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat secara baik dan benar.
- 3) Peserta didik terampil dalam berbahasa Jawa sebagai sarana untuk mengembangkan kecakapan, kapasitas intelektual (seperti berpikir secara kreatif dan logis, mengaplikasikan pengetahuan yang bermanfaat, memahami gagasan abstrak, serta menyelesaikan persoalan), serta membentuk kematangan dalam aspek emosional dan sosial.
- 4) Peserta didik dapat memperlihatkan perilaku positif dalam aktivitas sehari-hari di lingkungan tempat tinggalnya.

Dari penjelasan di atas, salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Jawa adalah untuk menjaga kelestarian bahasa tersebut serta mengembangkan kemampuan berpikir, emosional, dan sosial peserta didik

dalam mempertahankan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari. Melalui berbagai tujuan tersebut, Bahasa Jawa memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

c. Karakteristik Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Mata pelajaran bahasa Jawa meliputi berbagai kompetensi, seperti keterampilan berbahasa, kemampuan memahami karya sastra, dan penggunaan bahasa Jawa itu sendiri, yang terbagi ke dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, serta menulis (Widyastuti, 2016). Kegiatan menyimak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan melalui bacaan atau teks lisan. Setelah menyimak, peserta didik diharapkan mampu menangkap isi, pesan, maupun instruksi yang terkandung di dalamnya. Sementara itu, aspek berbicara difokuskan untuk melatih peserta didik dalam mengungkapkan gagasan secara jelas dan tepat, misalnya dalam bentuk pidato atau diskusi. Juga dibimbing agar dapat menggunakan ragam bahasa yang sopan dan sesuai konteks, seperti ngoko lugu, alus, maupun krama. Dalam aspek membaca, pembelajaran diarahkan untuk mengevaluasi keterampilan membaca aksara Jawa. Sedangkan tujuan dari kegiatan menulis adalah untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam menuliskan aksara Jawa, menyusun cerita, laporan, dan berbagai bentuk tulisan lainnya (Ariani, 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Bahasa Jawa mencakup beberapa aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari beberapa aspek tersebut masing-

masing aspek memiliki tingkatan kemampuan yang dicapai. Salah satu tujuan Bahasa Jawa adalah membaca untuk menilai kemampuan peserta didik dalam membaca aksara Jawa pada tingkat sekolah dasar.

2. Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah sistem penulisan yang terbentuk dari pengaruh budaya Hindu-Buddha serta Islam. Tulisan ini digunakan untuk mempelajari Bahasa Jawa, yaitu salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat di wilayah Pulau Jawa. Asal-usulnya dapat ditelusuri hingga aksara Brahmi kuno dari India, sehingga memiliki kesamaan bentuk dengan beberapa sistem tulisan di kawasan Asia Tenggara. Selain untuk menulis Bahasa Jawa, aksara ini juga dimanfaatkan dalam penulisan teks berbahasa Sanskerta, Jawa Kuno, Kawi, serta digunakan untuk menulis Bahasa Sunda dan Sasak (Ramadani & Huda, 2020).

Bahasa Jawa memiliki tulisan yaitu aksara Jawa yang memiliki bentuk unik dan seni tinggi. Menurut Nimah (2023) Aksara Jawa merupakan materi pokok yang dipelajari di pembelajaran Bahasa Jawa. Dalam budaya Jawa, huruf-huruf tradisional dikenal sebagai aksara Jawa, yang merupakan bagian penting dari warisan budaya dengan nilai historis dan filosofis yang tinggi. Keindahan bentuk dan seni dalam aksara ini menjadikannya bagian dari kekayaan budaya nasional Indonesia yang perlu dijaga dan dilestarikan. Masyarakat Jawa mengenal aksara ini dengan sebutan *Hanacaraka* (Asrianti & Fauziah 2023).

Dalam bahasa Jawa ada dua puluh suku kataan atau aksara silabik yang digunakan. Setiap aksara terdiri dari satu suku kata. Aksara Jawa, juga

disebut sebagai carakan atau abjad Jawa, adalah sistem huruf yang digunakan untuk menulis Bahasa Jawa. Sistem huruf ini terdiri dari huruf yang dimulai dengan huruf "Ha" dan berakhir dengan huruf "Nga" (Sari & Nartani, 2020).

Secara lebih rinci, aturan untuk menulis dalam aksara Jawa adalah sebagai berikut:

a. Aksara Jawa Legena

Aksara Jawa juga dikenal dengan istilah aksara legena, yaitu dua puluh huruf dasar dalam aksara Jawa yang belum dilengkapi dengan sandhangan atau tanda tambahan lainnya. Berikut ini merupakan dua puluh karakter dasar yang termasuk di dalamnya:



Gambar 2.1 Aksara Jawa Legena

Sumber: <https://images.app.goo.gl/gXLXM>

b. Sandhangan

Aksara legena adalah dua puluh aksara Jawa. Sandhangan diperlukan agar aksara dapat menghasilkan bunyi yang berbeda. Sandhangan adalah tanda baca atau pelengkap huruf dalam aksara Jawa. Juga dapat disebut sebagai penanda, yang mengubah bunyi tanda baca dalam aksara Jawa. Menurut Masjid (dalam Sari & Nartani, 2020) menyatakan bahwa, sandhangan dalam aksara Jawa terbagi menjadi

empat macam, yaitu sandhangan swara (untuk vokal), sandhangan panyigeg wanda (penanda konsonan akhir), sandhangan wyanjana, dan sandhangan pangkon (untuk mematikan suku kata atau paten). Berikut merupakan macam-macam dari sandhangan aksara Jawa:

1) Sandhangan *Swara* (Bunyi Vokal)

Sandhangan swara terdiri dari lima jenis, yang digunakan untuk melambangkan bunyi vokal i, u, e/é, ê, dan o. Berikut ini adalah jenis-jenis sandhangan swara yang berbeda:

a) Sandhangan *Wulu* ($\overset{\circ}{\dots}$)

Wulu merupakan *sandhangan* yang menunjukkan vokal "i" pada suatu suku kata. Umumnya, tanda ini dituliskan di atas bagian akhir dari huruf dasar.

b) Sandhangan *Suku* ($\overset{\cdot\cdot}{\underset{\cdot}{\dots}}$)

Suku digunakan untuk melambangkan bunyi vokal "u" dalam suatu suku kata, dan penulisannya digabungkan dengan bagian bawah huruf pokok yang mengikutinya.

c) Sandhangan *Pepet* ($\overset{\circ}{\dots}$)

Pepet merupakan *sandhangan* ini menyimbolkan vokal "ê" dalam suku kata tertentu. Letaknya berada di atas ujung aksara utama sebagai bagian dari bentuk tulisannya.

d) Sandhangan *Taling* ($\lrcorner \dots$)

Taling adalah jenis *sandhangan* yang digunakan untuk menunjukkan vokal é. Letaknya berada di sisi awal huruf yang mengandung lafal é dalam suku kata.

e) *Sandhangan Taling-Tarung* ($\text{ᮊ} \cdot 2$)

Taling-tarung dipakai untuk melambangkan vokal 'o' dalam sebuah suku kata. Tanda ini diletakkan di bagian depan dan belakang huruf, menciptakan kesan seolah membingkai aksara.

2) *Sandhangan Panyigeg Wanda* (Konsonan Penutup Kata)

Ada empat bentuk *sandhangan panyigeg wanda*, yaitu *wignyan*, *layar*, *cecak*, dan *pangkon*, yang masing-masing berfungsi untuk melambangkan konsonan mati di akhir kata.

a) *Wignyan* ($\text{ᮊ} \cdot 3$)

Tanda *wignyan* digunakan untuk menunjukkan konsonan h yang terletak di akhir kata dan ditulis di belakang huruf utama.

b) *Layar* ($\text{ᮊ} /$)

Layar merupakan *sandhangan* yang menunjukkan konsonan r sebagai bunyi penutup dalam suku kata dan biasanya ditempatkan di atas bagian akhir aksara.

c) *Cecak* ($\text{ᮊ} \cdot \text{ˆ}$)

Sandhangan cecak berfungsi untuk menandai konsonan **ng** sebagai penutup suku kata dan dituliskan di sisi atas bagian akhir aksara.

3) Sandhangan *Wyanjana*

Jenis-jenis sandhangan wyanjana meliputi cakra, keret, serta pengkal.

a) Cakra (ق)

Sandhangan cakra digunakan untuk melambangkan suara ra pada aksara tertentu. Penulisan Sandhangan cakra dilakukan dengan cara menempel langsung pada aksara tersebut.

b) Keret (ق)

Sandhangan keret digunakan untuk menandai bunyi rê yang diikuti oleh vokal pepet dalam satu suku kata bersama konsonan lain. Penulisannya dilakukan dengan melekatkan langsung pada aksara utama yang terkait.

c) Pengkal (الق)

Sandhangan pengkal digunakan guna menunjukkan konsonan ya agar digabungkan terkait konsonan lain yang muncul dalam satu suku kata. Penulisan *sandhangan* ini dilakukan dengan menyambungkannya langsung pada aksara utama.

4) Sandhangan *Pangkon* (Paten) (الق)

Sandhangan pangkon berperan sebagai penanda konsonan yang tidak bersuara atau sebagai penutup dalam satu suku kata. *Sandhangan* ini biasanya diletakkan setelah aksara yang diakhiri.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa sandhangan digunakan sebagai tambahan atau penanda dalam melengkapi aksara Jawa. Sandhangan berfungsi untuk merubah suara vokal dari aksara Jawa yang belum diberikan sandhangan pada aksara Jawa.

3. Multimedia Interaktif

a. Multimedia

Kata "multimedia" tersusun dari dua bagian, yaitu "multi" dan "media". "Multi" berasal dari bahasa Latin yang berarti banyak atau lebih dari satu. Sementara itu, "media" juga berasal dari bahasa Latin, yaitu "*medium*" yang artinya adalah perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan, mengantarkan, atau membawa sesuatu.

Menurut Necdet Inceday (dalam Riyadi et al., 2024) mengatakan multimedia bisa dipahami sebagai media pembelajaran sekaligus sarana komunikasi. Dalam proses belajar, produk multimedia dan layanan daring dapat dimanfaatkan secara inovatif dan penuh pemikiran. Selanjutnya multimedia dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dan meningkatkan materi pembelajaran. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan alat ajar yang sangat efektif untuk digunakan secara kreatif.

Munir (dalam Gunawan et al., 2023) berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat diartikan bahwa "multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain-lain, kemudain disatukan berbentuk file digital yang berguna untuk

menyampaikan informasi atau pesan.” Multimedia ini adalah media dengan berbagai bentuk konten (kombinasi berbagai media). Dalam istilah kontemporer, istilah ini merujuk pada penyajian informasi berupa teks, suara, gambar, dan ilustrasi yang menggunakan teknologi elektronik seperti digital dan komputer. Selain itu, juga mencakup presentasi elektronik interaktif yang melibatkan teks, audio, video, animasi, serta berbagai jenis konten interaktif.

Berdasarkan definisi oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, suara, gambar, animasi, dan video yang disajikan secara interaktif melalui komputer atau perangkat elektronik. Multimedia ini berfungsi untuk menyampaikan informasi sekaligus mendukung proses pembelajaran.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia adalah suatu alat pembelajaran yang menghasilkan presentasi yang interaktif dan menumbuhkan antusias peserta didik dengan mengintegrasikan grafik, teks, animasi, video, dan audio. Multimedia dapat diklasifikasikan menjadi dua tipe, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan jenis multimedia yang tidak menyediakan alat kendali bagi pengguna untuk mengatur alur penyajiannya. Multimedia linier dapat diartikan sebagai jenis penyajian yang berlangsung secara berurutan atau mengikuti urutan tertentu, contohnya seperti tayangan televisi dan film. Multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang dilengkapi dengan kontrol sehingga pengguna bisa mengatur jalannya proses sesuai keinginannya. Dengan kata lain,

pengguna memiliki kebebasan untuk memilih atau menentukan alur multimedia tersebut. Contohnya termasuk presentasi pembelajaran yang memungkinkan pengguna memilih topik yang ingin dipelajari, aplikasi permainan, dan lain sebagainya (Manurung, 2021).

Multimedia interaktif juga bisa diartikan sebagai jenis multimedia yang dirancang dengan tampilan yang mampu menyampaikan informasi atau pesan, sekaligus menyediakan fitur interaksi bagi penggunanya (Irfan & Latief, 2023). Multimedia disebut interaktif ketika penggunanya bisa menentukan sendiri bagaimana alur konten tersebut berjalan. Selain itu, para ahli pendidikan memandang multimedia interaktif sebagai inovasi yang tepat untuk digunakan saat ini seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, sehingga pendidikan diharapkan bisa berjalan sesuai dengan perkembangan teknologi tersebut (Munawaroh et al., 2020).

Dari penjelasan beberapa pakar diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang berperan dalam penyampaian informasi dan dilengkapi dengan kontrol yang memungkinkan pengguna bebas mengendalikan proses multimedia tersebut. Multimedia interaktif dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan melibatkan interaktifitas bagi penggunanya.

c. Elemen Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah pemanfaatan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dipadukan dengan elemen interaktif guna menyampaikan informasi. Munir (dalam Anggraini

et al., 2023) mengungkapkan bahwa suatu multimedia harus memiliki beberapa elemen yang membuatnya menjadi interaktif. Berikut adalah penjelasan elemen multimedia antara lain yaitu:

1) Teks

Teks adalah salah satu komponen yang ada pada multimedia interaktif yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami oleh para pembacanya. Teks merupakan elemen dasar dalam pengolahan kata yang berperan penting dalam suatu multimedia. Teks dapat juga dipakai untuk memberikan penjelasan terhadap gambar.

2) Grafik

Grafik adalah suatu elemen yang dibutuhkan dalam merancang multimedia. Grafik adalah sebuah representasi visual yang menyerupai lukisan, digambarkan melalui garis atau ilustrasi, sehingga menjadikannya lebih menarik dan efisien saat dimanfaatkan dalam media pembelajaran berbasis multimedia. Grafik merupakan representasi data yang menggabungkan elemen garis, angka, serta simbol untuk menyampaikan informasi secara visual.

3) Gambar

Gambar merupakan bentuk informasi berupa visual. Gambar dikembangkan dengan bertujuan untuk membuat sajian multimedia menjadi menarik sehingga pembaca tidak bosan untuk melihatnya. Bentuk gambar yang disajikan dalam multimedia dapat berbentuk garis, kotak, bulatan, bayangan, warna, dan sebagainya.

4) Video

Video adalah media yang dapat memvisualisasikan pada benda nyata. Video dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Penyajian video dalam multimedia digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi pelajaran.

5) Animasi

Animasi dapat diartikan penggabungan antara teks, gambar dan suara dalam suatu pergerakan. Animasi merupakan bagian penting yang digunakan dalam multimedia. Animasi digunakan sebagai menjelaskan dan memvisualisasikan sesuatu selain dengan menggunakan video.

6) Audio

Audio digunakan dalam multimedia untuk menyajikan suara atau efek suara dari media tersebut. Audio diartikan sebagai berbagai jenis bunyi dalam format digital, seperti musik, suara, narasi, dan lain sebagainya. Penggunaan audio berfungsi sebagai pengisi suara dalam media untuk menyampaikan informasi atau pesan. Audio dapat membantu meningkatkan daya ingat bagi individu yang mengalami kesulitan dalam penglihatan.

7) Interaktivitas

Interaktivitas adalah komponen penting dari media interaktif. Komponen seperti tulisan, visual, audio, video, dan foto bisa

disalurkan melalui berbagai media seperti televisi atau pemutar VCD, namun fitur interaktif hanya dapat disajikan melalui perangkat komputer. Berbagai bentuk interaktivitas mencakup fitur navigasi, aktivitas permainan, serta sesi latihan. Dapat dikatakan multimedia interaktif jika melibatkan pengguna dalam memanfaatkan multimedia tersebut.

Dalam multimedia interaktif, terdapat berbagai unsur yang mendukung keterlibatan pengguna dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Kehadiran elemen-elemen ini membuat tampilan multimedia menjadi lebih menarik serta menambah sifat interaktifnya.

d. Manfaat Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memberikan daya tarik tersendiri dalam kegiatan belajar, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan durasi mengajar bisa dipersingkat. Pemahaman peserta didik terhadap materi juga meningkat karena dapat belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun. Dengan mengintegrasikan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Khuzaini & Sulistyono, 2020).

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik selama kegiatan pembelajaran yang dikemas melalui kegiatan belajar

sambil bermain. Menurut Maesaroh & Mulyadiprana (2020) tujuan multimedia interaktif adalah menyampaikan materi pembelajaran dengan menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas.

Menurut Munir (dalam Irfan & Latief 2023:252-253), terdapat beberapa keuntungan yang didapat dari penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran meliputi:

1. Proses pembelajaran akan lebih interaktif dan inovatif.
2. Guru sebagai tenaga pengajar harus selalu mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menemukan terobosan baru untuk proses pembelajaran.
3. Pemanfaatan multimedia memungkinkan penggabungan berbagai jenis media seperti teks, suara, gambar, video, dan animasi dalam satu kesatuan yang saling mendukung demi mencapai tujuan pembelajaran.
4. Mendorong semangat dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran agar tujuan pembelajaran bisa diraih.
5. Mempermudah penyampaian materi yang kompleks yang sulit divisualisasikan melalui alat bantu konvensional atau tradisional.
6. Mendorong peserta didik untuk mandiri dalam mengeksplorasi dan memperoleh pengetahuan secara aktif.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran sejalan dengan berbagai gaya belajar peserta didik. Multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran. Dengan memanfaatkan multimedia interaktif dapat memberikan wawasan yang lebih luas dalam mempelajari topik tertentu.

4. *Game* Edukasi

a. Pengertian *Game* Edukasi

Perkembangan teknologi yang begitu cepat memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi salah satunya merupakan *game* edukasi yang dimanfaatkan sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Sehingga peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi (Endarto & Martadi, 2022).

Game edukasi adalah sebuah jenis permainan yang berfungsi sebagai media pendukung pendidikan guna mempermudah proses belajar mengajar (Baskoro & Ariadi, 2023). Sejalan dengan pendapat Suci Aniyawati (2023) *game* edukasi merupakan permainan digital yang dibuat khusus untuk membantu meningkatkan pengetahuan melalui pembelajaran sekaligus melatih konsentrasi, dengan memanfaatkan teknologi multimedia dan dirancang secara teliti sesuai standar pendidikan yang ditetapkan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* edukasi adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk mendukung proses belajar dengan mengintegrasikan elemen permainan bersama materi pembelajaran. Dengan demikian,

peserta didik dapat memperoleh pengetahuan baru dan mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan cara yang menyenangkan.

b. Fungsi *Game* Edukasi

Game edukasi adalah salah satu media yang memberikan manfaat bagi berbagai kelompok usia. Menurut Pane, ada dua manfaat utama dari *game* edukasi yang bisa didapatkan secara umum (dalam Oktary et al., 2024) sebagai berikut: 1) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik, 2) Membantu menjaga fokus peserta didik dalam jangka waktu yang lebih panjang. Menurut Redy & Ariningsih (2020) mengemukakan bahwa terdapat tiga keuntungan dari pemanfaatan permainan edukatif sebagai sarana selama tahap belajar:

- 1) Peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam diskusi dan bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan dengan lebih mudah.
- 3) Mendorong antusiasme peserta didik dalam menyelesaikan semua tugas atau kegiatan yang diberikan.

Bermain *game* edukasi adalah suatu proses pembelajaran yang dikemas menjadi permainan yang melibatkan peserta didik. Bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki banyak manfaat bagi peserta didik. Beberapa di antaranya adalah membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

c. Kriteria *Game* Edukasi

Game edukasi dirancang khusus digunakan pada suatu pembelajaran untuk memberikan pemahaman dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Aziz et al., (2020) Pembuatan *game* edukatif yang efektif perlu memperhatikan sejumlah syarat tertentu. Berikut adalah beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh *game* edukasi:

1) Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)

Nilai keseluruhan dari sebuah *game* bergantung pada rancangan permainan dan waktu yang dibutuhkan untuk memainkannya.

2) Dapat Digunakan (*Usability*)

Kemudahan dalam penggunaan dan aksesibilitas merupakan aspek krusial bagi pengembang *game*.

3) Keakuratan (*Accuracy*)

Keakuratan merujuk pada sejauh mana sebuah model atau konsep *game* berhasil direalisasikan dalam proses perancangan atau uji coba.

4) Kesesuaian (*Appropriateness*)

Kesesuaian mengacu pada bagaimana konten dan rancangan *game* dapat diadaptasikan secara optimal sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Game* edukatif ini dilengkapi dengan menu serta fitur yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan permainan tersebut.

5) Relevan (*Relevance*)

Bisa mengimplementasikan bagian *game* terhadap pengguna demi mampu membimbing dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

6) Objektivitas (*Objectivities*)

Objektivitas berperan dalam menetapkan sasaran serta tolak ukur untuk menilai keberhasilan maupun kegagalan dalam sebuah *game*.

7) Umpan Balik (*Feedback*)

Agar pengguna dapat memahami apakah permainan sesuai dengan tujuan *game* atau tidak, maka umpan balik perlu disediakan.

Selama proses pembelajaran, *game* edukasi yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan, materi, kemampuan, dan karakteristik peserta didik. Dengan mempertimbangkan beberapa persyaratan, *game* edukasi dapat dimaksimalkan.

5. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Salah satu hal penting yang harus diketahui oleh seorang pendidik adalah karakteristik peserta didik. Semua peserta didik memiliki ciri-ciri unik, sehingga pendidik harus memahami karakteristik setiap peserta didik. Hal ini dikarenakan karakteristik merupakan pedoman yang digunakan untuk mempermudah dalam menentukan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan sifat atau ciri peserta didik. Karakteristik peserta didik merujuk pada ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh peserta didik, yang berpengaruh terhadap keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Septianti & Afiani, 2020).

Peserta didik tingkat kelas IV merupakan peserta didik dari kelas tinggi (kelas 4,5,6). Menurut Piaget berpendapat bahwa peserta didik sekolah dasar yang berusia 7-12 tahun merupakan masa-masa mulai berpikir konkret yang memiliki arti masa peserta didik untuk fokus pada hal-hal yang sifatnya objektif atau nyata. Mengamati dan berpikir tentang perkembangan peserta didik untuk memperoleh kemampuan baru yang bermanfaat pada dirinya sendiri untuk mengkomunikasikan mengenai peristiwa yang pernah di alami (Novita et al., 2023).

Secara umum, peserta didik sekolah dasar biasanya sangat menyukai aktivitas yang menghibur, seperti bermain. Oleh karena itu, guru perlu merancang proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bergerak leluasa, namun tetap berada dalam suasana atau lingkungan yang mendukung kegiatan edukatif. Dengan mengetahui karakteristik peserta didik, guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan mutu dan efektivitas pembelajaran, sekaligus menyesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik di tingkat sekolah dasar (Safitri et al., 2022)

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik yang dimiliki peserta didik kelas IV atau kelas tinggi memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terkait objek operasional konkret dari suatu kejadian yang pernah di alami. Oleh sebab itu semakin bertambahnya perkembangan peserta didik bertambah pula pemikiran serta rasa ingin tahu peserta didik. Dengan keunikan dan keceriaannya, karakter peserta didik kelas IV sekolah dasar menjadi sumber kegembiraan di ruang kelas.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

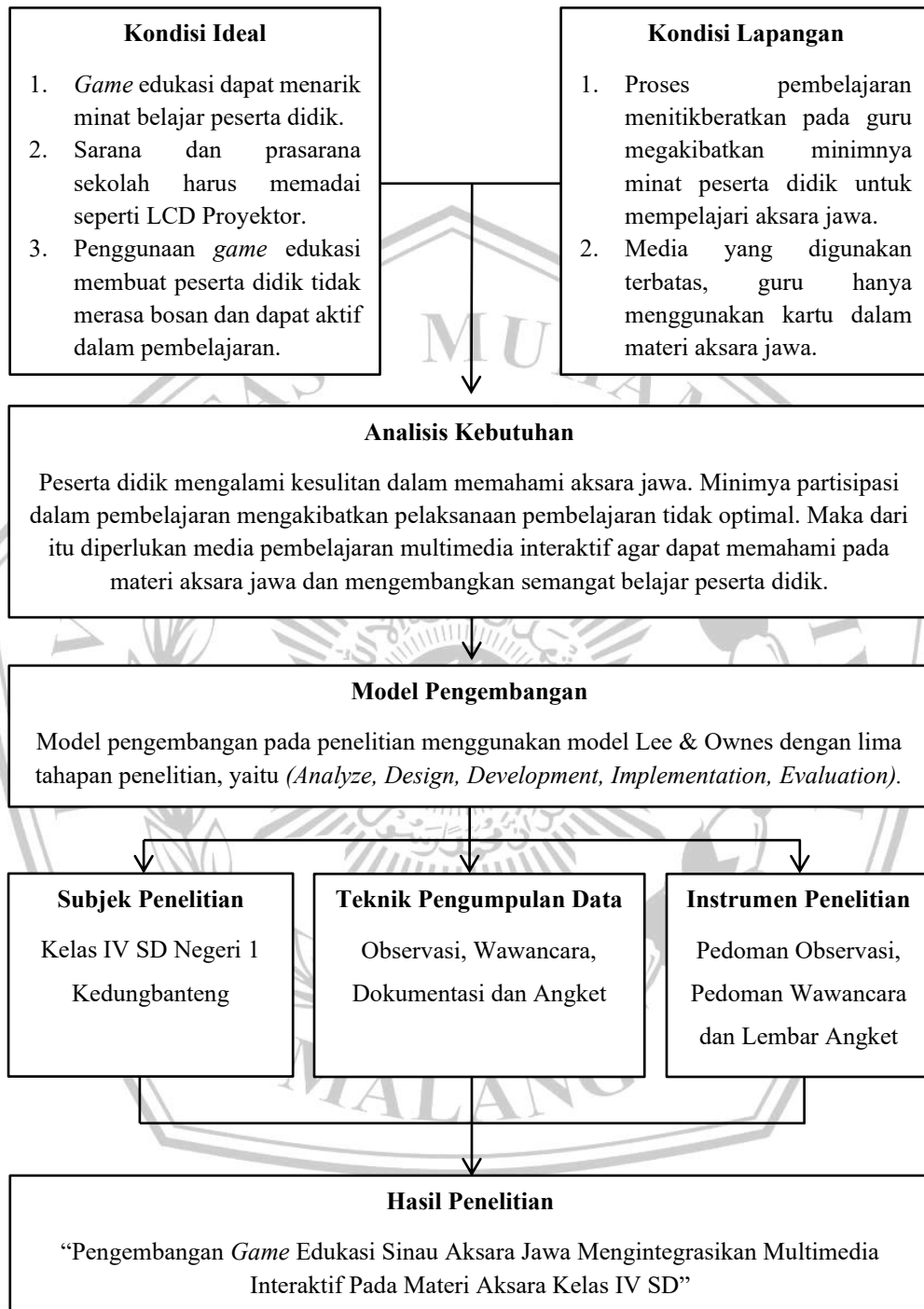
Untuk mendukung penelitian ini maka diperlukan kajian yang relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan. Adapun berikut adalah beberapa penelitian yang relevan:

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Triyono & Priatna. “Rancang Bangun <i>Game</i> Edukasi Sinau Basa Lan Aksara Jawa (SIBAKJA) Berbasis Android Menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i> Untuk Peserta didik Sekolah Dasar di Kebumen”. (2020)	Mengembangkan <i>game</i> edukasi pada pembelajaran di sekolah dasar.	1. Menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i> . 2. Ditujukan untuk platform Android. 3. Cakupan materi yang diajarkan.
2.	Khoirunnisa & Huda. “Rancang Bangun <i>Game</i> Edukasi Bahasa Jawa (DINGGO) Berbasis Mobile Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> Untuk Sekolah Dasar”. (2023)	Sama-sama menggunakan <i>game</i> edukasi.	1. Cara kerja dan isi dari <i>game</i> . 2. Berbasis mobile menggunakan metode <i>waterfall</i> .
3.	Juhaeni et al., “Pengembangan Media <i>Game</i> Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah”.	Mengembangkan <i>game</i> edukasi	1. Pembelajaran yang diteliti yakni matematika. 2. <i>Game</i> yang digunakan berupa kuis.

C. Kerangka Berpikir

Bagan berikut menunjukkan kerangka pikir penelitian dan pengembangan:



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir