

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Guru dalam melakukan proses pembelajaran melakukan berbagai macam upaya untuk menciptakan proses belajar yang maksimal pada diri siswa (Yulianingsih and Lumban Gaol, 2019). Tetapi, pembelajaran di sekolah dasar memiliki karakter yang berbeda dibandingkan dengan di sekolah menengah pertama maupun atas. Maka dari itu, agar tujuan pembelajaran terpenuhi, maka harus terjadi proses belajar yang dilakukan oleh siswa, dan pembelajaran menyesuaikan dengan karakter dan tingkat perkembangan siswa pada setiap level.

Salah satu mata pelajaran yang sering dijumpai di sekolah adalah Bahasa Jawa yang diajarkan dan dilaksanakan di Sekolah Dasar, Maupun menengah dan termasuk kedalam materi kurikulum yang terintegrasi dengan tematik dan disesuaikan dengan kurikulum nasional (Pergub Jawa Timur No.19 Tahun 2014, pasal 1). Selain itu, Bahasa Jawa adalah salah satu pembelajaran muatan lokal yang ada di Pulau Jawa dan diajarkan mulai dari kelas 1-6 dengan salah satu materinya adalah Aksara Jawa. Materi Aksara Jawa sudah diajarkan di pembelajaran sejak di kelas 3 dan terdiri dari 20 huruf, dimulai dari Ha-Nga (Adyningsih, Rusmawati and Nurjati, 2022). Dalam sistem penulisan Bahasa Jawa, terdapat dua puluh huruf dasar aksara Jawa yang memiliki arti setiap huruf mewakili satu suku kata, bukan hanya satu bunyi. Karakteristik ini membedakan aksara Jawa dari aksara Latin lainnya, di mana satu huruf mewakili satu bunyi tertentu. Aksara Jawa

juga memiliki perbedaan mencolok dalam bentuk visual huruf-hurufnya, jika dibandingkan dengan bentuk huruf aksara Latin yang cenderung lebih sederhana. Keunikan ini menjadikan pembelajaran aksara Jawa memerlukan pendekatan khusus agar siswa mampu mengenali, memahami, dan menggunakannya dengan baik dalam konteks kebahasaan dan kebudayaan.

Pelajaran Bahasa Jawa memiliki peran penting dalam pendidikan tingkat sekolah dasar, karena menjadi sarana untuk melestarikan warisan budaya daerah. Materi yang diajarkan bukan hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa, namun juga meliputi karya sastra dan unsur budaya Jawa yang kaya nilai. Melalui pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat menggunakan Bahasa Jawa dengan baik, santun, dan sesuai situasi, sekaligus menumbuhkan sikap dan perilaku yang mencerminkan kebijaksanaan budaya Jawa. Menurut Siswantari dan Mukarromah (2021), mata pelajaran ini juga menjadi sarana pelestarian budaya daerah. Peran peserta didik sangat krusial karena merekalah generasi penerus yang akan menjaga eksistensi Bahasa Jawa. Oleh karena itu, pengenalan dan pengajaran Bahasa Jawa sejak dini, terutama di tingkat sekolah dasar, sangatlah penting.

Pembelajaran Bahasa Jawa di tingkat Sekolah Dasar mempunyai peran krusial dan perlu dilaksanakan dengan maksimal, agar tujuan dari kompetensi dasar dan inti dapat tercapai secara efektif. Salah satu aspek penting dalam pencapaian kompetensi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran (Abdul Wahid, 2018), karena media dapat membantu

meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar (Nurrita, 2018). Materi aksara Jawa dalam materi bahasa Jawa membutuhkan penguasaan yang tidak sederhana, karena siswa perlu menghafal bentuk aksara dan memahami berbagai kaidah penulisannya (Sunarsih, 2017). Sayangnya, pada praktiknya pembelajaran aksara Jawa sering kali tidak didukung dengan media yang memadai (Tendean, 2013). Akibatnya, guru dan siswa kerap mengalami kendala dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran Bahasa Jawa menjadi sulit dipahami dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas III di SDN Gadang 4 pada tanggal 13 Juni 2022, ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya pada materi aksara Jawa. Siswa kelas III menunjukkan minat belajar yang masih rendah. Banyak dari mereka mengalami kesulitan dalam membaca huruf-huruf Aksara Jawa serta merasa kurang termotivasi karena metode pengajaran yang monoton. Selama ini, guru cenderung mengandalkan buku *Pepak Basa Jawa* sebagai satu-satunya sumber belajar. Penyampaian materi dilakukan dengan cara menuliskan huruf Aksara Jawa di papan tulis, kemudian siswa diminta menyalinnya ke buku tulis tanpa adanya penggunaan media atau strategi pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

Peneliti memilih SDN Gadang 4 sebagai tempat pelaksanaan observasi dan penelitian karena di sekolah ini masih terdapat cukup banyak siswa yang belum mampu mengenali dan membaca bentuk-bentuk huruf

dalam aksara Jawa. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut juga masih terbatas. Fokus penelitian diarahkan pada kelas III, karena pada jenjang ini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan membaca dan memahami berbagai jenis teks, baik melalui kegiatan membaca nyaring, membaca ekspresif, hingga membaca aksara Jawa dengan ketepatan. Kompetensi dasar yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam membaca huruf Jawa *nglegena*, yakni huruf-huruf dasar tanpa penggunaan *sandhangan*.

Di SDN Gadang 4, mata pelajaran Bahasa Jawa dimasukkan sebagai bagian dari muatan lokal yang penting. Selain Bahasa Indonesia, siswa di sekolah ini juga kerap menggunakan Bahasa Jawa dalam percakapan sehari-hari. Mengingat adanya permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, dibutuhkan sebuah inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang lebih menarik agar dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Untuk itu, peneliti berupaya mengembangkan sebuah media berbasis permainan yang menyenangkan. Media tersebut diberi nama MONAJA (Monopoli Aksara Jawa), yang dirancang agar dapat membantu siswa dalam mengenal dan memahami huruf-huruf Aksara Jawa dengan cara yang lebih seru dan mudah dipahami.

Tujuan dari pengembangan media MONAJA adalah untuk memberikan manfaat dan pengalaman nyata kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran yang telah dicanangkan terkait materi aksara Jawa dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Kelebihan dari media MONAJA adalah tampilan yang menarik, inovatif, dan berbasis permainan terkait

materi aksara jawa, sehingga dapat menggugah minat belajar siswa dan membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran materi aksara jawa dan melatih siswa untuk mengingat bentuk huruf aksara jawa.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Bangkit Joko Widodo pada tahun 2020 dengan judul "*Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara di Kelas IV Sekolah Dasar*". Perbedaan utama antara penelitian yang dilakukan oleh Bangkit dan penelitian saat ini terletak pada cara penggunaan media, isi materi dalam media tersebut, serta metode yang digunakan dalam penerapan media pembelajaran. Salah satu kelemahan dari media yang dikembangkan dalam penelitian Bangkit adalah kurangnya daya tarik untuk memotivasi siswa dan minimnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Namun demikian, persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama fokus pada pengembangan media monopoli yang digunakan untuk mempelajari materi Aksara Jawa.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti berusaha untuk menciptakan dan juga mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis permainan yakni (MONAJA) dan akan uji cobakan di kelas III SDN Gadang 4 Kec. Sukun, Kota Malang.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran (MONAJA) untuk mendukung pembelajaran Bahasa Jawa di kelas III SD?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran (MONAJA) dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa di kelas III SD?

## **C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

1. Untuk mengetahui tahapan proses pengembangan media pembelajaran (MONAJA) dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa pada siswa kelas III SD.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran (MONAJA) dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas III SD.

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Peneliti berupaya merancang media pembelajaran berbasis permainan yang bersifat menarik dan menyenangkan, agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar dengan semangat yang tinggi. Dengan suasana belajar yang positif, diharapkan penyampaian materi dapat berlangsung secara efektif dan mudah dipahami. Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan media *Monopoli Aksara Jawa* yang dirancang dengan sejumlah karakteristik khusus sebagai berikut:

1. Dilihat dari konten (isi)

Media pembelajaran Monopoli aksara Jawa (MONAJA) dirancang untuk membantu siswa dalam mempelajari huruf-huruf Aksara Jawa yang

dikenal sebagai hanacaraka. Materi yang disajikan dalam media ini mencakup 20 huruf dasar Aksara Jawa. MONAJA menggabungkan konsep permainan Monopoli dengan pendekatan eksploratif atau berjelajah. Selain materi utama, permainan ini juga dilengkapi dengan pos-pos tantangan yang mengharuskan siswa menjawab soal-soal dari kartu permainan. Tujuan dari tantangan ini adalah untuk mengasah sekaligus mengevaluasi pemahaman siswa selama menggunakan media tersebut dalam proses belajar. Berikut ini merupakan penjabaran Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang telah ditentukan.

**Tabel 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator**

KD	Indikator
3.4 Memahami bentuk serta makna dari aksara Jawa legena sebagai bagian dari kekayaan budaya daerah.	3.4.1 Siswa dapat mengidentifikasi serta menganalisis lima huruf <i>Aksara Jawa nglegena</i> secara tepat.
4.4 Menunjukkan kemampuan dalam membaca dan menulis aksara Jawa legena	3.4.2 Siswa menunjukkan kemampuan mengenali lima huruf dasar <i>Aksara Jawa nglegena</i> dengan benar.
	4.4.1 Siswa mampu membaca kata-kata sederhana yang ditulis menggunakan <i>Aksara Jawa nglegena</i> dengan lancar dan jelas.
	4.4.2 Siswa mampu menuliskan kata-kata sederhana menggunakan huruf <i>Aksara Jawa nglegena</i> secara akurat.

## 2. Dilihat dari konstruk (tampilan)

MONAJA atau Monopoli Aksara Jawa adalah salah satu media yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi aksara Jawa, yang terinspirasi dari konsep permainan monopoli pada umumnya. Media ini telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakter siswa sehingga berbentuk seperti papan yang memiliki bahan triplek dengan ukuran 40x40 cm, dan memuat materi inti pembelajaran. Di dalam permainan MONAJA,

terdapat berbagai tantangan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi Aksara Jawa. Selain itu, desain pada papan permainan disusun dengan pendekatan teknik penjelajahan, yang memungkinkan pemain bergerak dari satu titik ke titik lainnya selama proses bermain berlangsung.

## **E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan**

Pentingnya penelitian & Pengembangan dapat dilihat dari aspek teoritis dan aspek praktis.

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian dan pengembangan media MONAJA akan memberikan dampak stimulus yang signifikan kepada siswa terkait proses belajar mengajar materi aksara Jawa, sehingga transfer pengetahuan dari guru kepada siswa melalui media dapat berjalan dengan efektif.

### **2. Secara Praktis**

Penelitian ini secara praktis amat sangat berguna bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

#### **a. Peneliti lain**

Pengembangan media MONAJA dapat menjadi acuan dalam menciptakan media pembelajaran serupa pada penelitian-penelitian berikutnya, sehingga dapat memberikan manfaat yang relevan dengan permasalahan pembelajaran yang ditemukan di sekolah lain. Selain itu, melalui kegiatan ini, peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran materi aksara Jawa.

b. Sekolah

Bagi sekolah media ini menambahkan ketersediaan media disekolah untuk membantu mengajarkan siswa kelas III agar siswa akan lebih antusias dalam belajar sehingga siswa mampu bersaing dengan siswa sekolah lain.

c. Guru

Menjadi perantara guru dengan siswa untuk memberikan ilmu pengetahuan terkait materi aksara jawa di dalam kelas dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, dan efektif.

**F. Asumsi dan Batasan Penelitian & Pengembangan**

1) Asumsi

a. Peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media **MONAJA** secara efektif dalam proses pembelajaran materi Aksara Jawa, sehingga kegiatan belajar berlangsung dengan lancar dan menyenangkan.

b. Guru

Guru memiliki kemampuan untuk menggunakan media ini secara efektif dalam mengajarkan materi Aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa kepada peserta didik.

2) Keterbatasan

Media **MONAJA** memiliki keterbatasan yang diuraikan sebagai berikut :

- a. Media yang dikembangkan hanya memuat materi aksara Jawa di kelas III.

- b. Media MONAJA ini hanya dapat digunakan secara kelompok.

## G. Definisi Operasional

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah sebuah perjalanan oleh seseorang untuk menciptakan produk atau media lainnya sehingga dapat berguna kepada manusia lainnya, dan terdapat mekanisme pengujian sebelum produk tersebut disebarluaskan.

### 2. Media

Media pembelajaran adalah suatu produk untuk keefektifan proses pembelajaran yang berupa alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi belajar.

### 3. Media MONAJA

MONAJA, singkatan dari *Monopoli Aksara Jawa*, adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat untuk mendukung kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan belajar, khususnya pada topik aksara Jawa. Media ini berbentuk permainan papan seperti monopoli yang telah disesuaikan dan dimodifikasi dengan tampilan visual yang menarik serta muatan materi aksara Jawa. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

### 4. Bahasa Jawa

Salah satu bahasa yang dimiliki oleh Negara Indonesia, yakni bahasa Jawa dan biasa digunakan pada kehidupan sehari-hari warga yang menjadi suku Jawa.

5. Pembelajaran bahasa Jawa

Proses interaksi edukatif antara guru dan siswa dalam mentransfer pengetahuan terkait mata pelajaran Bahasa Jawa.

6. Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu sistem tulisan tradisional yang telah diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat Jawa. Sistem ini terdiri dari 20 huruf dasar, yang dimulai dari huruf 'ha' dan berakhir pada huruf 'nga'. Setiap huruf memiliki bentuk dan fungsi khusus dalam penulisan, yang memungkinkan masyarakat Jawa menyampaikan bahasa mereka secara tertulis dengan cara yang unik dan khas (Hadiwirodarsono, 2010).

7. Peserta Didik

Siswa memegang peranan vital dalam proses pembelajaran, karena mereka merupakan subjek utama di dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa kehadiran siswa, pembelajaran tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini dikarenakan proses belajar terjadi melalui interaksi antara guru yang berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima sekaligus pengelola informasi.