

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, pendidikan tidak ada habisnya (Yayan Alpian, M.Pd., Sri Wulan Anggraeni, M.Pd., Unika Wiharti., 2019: 67). Menurut Faizah, (2017:176) Pendidikan pada dasarnya berfungsi untuk membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya kearah yang positif, baik bagi diri maupun lingkungannya. Pada proses Pendidikan tidak luput dari beberapa aktivitas diantaranya adalah belajar dan pembelajaran. Menurut Setiawati (2018:32) Belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang ada di alam serta belajar membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Dalam hal ini peserta didik merasa bahwa dirinya sedang belajar dan menyadari bahwa dirinya mengalami perubahan, misalnya pengetahuannya dirasa semakin meningkat.

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh seorang Guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran digunakan peserta didik untuk mengembangkan potensi pada dirinya, serta di dalam kegiatan pembelajaran melibatkan seorang Guru dan peserta didik. Menurut Rohani, (2019: 5) Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar, serta di dalam proses pembelajaran terdapat dua pihak yaitu peserta didik sebagai *audient* dan Guru sebagai *fasilitator*. Proses pembelajaran secara makro dilakukan setidaknya harus mengarah pada 4 pilar

sebagaimana yang dicanangkan UNESCO, yaitu *Learning to Know* (belajar untuk mengetahui), *Learning to Do* (belajar untuk bekerja), *Learning to Be* (belajar untuk diri sendiri), *Learning to Life Together* (belajar hidup bersama) (Ardayani, 2017:188). Proses pembelajaran akan berlangsung menarik apabila menggunakan model, metode maupun pendekatan yang sesuai dengan materi yang diajarkan, salah satunya dengan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Jawa.

Bahasa Jawa adalah Bahasa Ibu (*mother tongue*) dengan jumlah penutur yang besar, yang mana tingkat tuturnya membentuk watak yang luhur, rendah hati dan menghormati orang lain (Setyawan, 2019: 32). Bahasa Jawa memiliki banyak logat variasi tergantung dengan daerahnya. Bahasa Jawa mengajarkan peserta didik mengenal kebudayaan Jawa dan *unggah-ungguh* basa yang merupakan bentuk kesantunan dalam berbicara. Menurut (Arafik & Rumidjan, 2016: 56) pemahaman peserta didik terhadap kosa kata Bahasa Jawa sangat minim, karena pengetahuan dan penerapan *unggah-ungguh* sangat sulit dan kaku. Salah satu cara untuk memperkenalkan kebudayaan Jawa yaitu dapat melalui pewayangan.

Wayang merupakan salah satu budaya peninggalan nenek moyang yang kaya akan cerita. Menurut (Arifin & Rahman Hakim, 2021: 614) Wayang adalah seni dekoratif yang mengekspresikan kebudayaan Nasional, selain itu wayang merupakan media pembelajaran karena ditinjau dari segi isinya yang banyak memberi ajaran-ajaran budi pekerti. Dalam kisah pewayangan Mahabarata memiliki tokoh utama protagonis yang populer, yaitu Pandawa lima. Pandawa lima adalah anak dari Pandu yang merupakan seorang raja Hastinapura sedangkan Kurawa adalah anak dari Dretarastra, saudara dari Pandu. Media wayang dapat dikembangkan seiring kemajuan teknologi agar lebih menarik perhatian peserta didik.

Dalam mengembangkan media pembelajaran, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu dari pengembangan media yang sudah berjalan dalam pendidikan di Indonesia (Astuti et al., 2017: 58). Menurut (Nurrita, 2018: 171) manfaat dari media pembelajaran yaitu untuk memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Klasifikasi umum dari jenis-jenis media dapat dibagi menjadi 3, yaitu : 1) Audio, 2) Visual, 3) Gerak. Dalam mengembangkan sebuah media harus memiliki pemikiran yang kreatif dan inovatif agar media yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik.

Adanya kreativitas dan inovatif membuat media menjadi multimedia interaktif akan dapat membantu lancarnya proses pembelajaran agar bisa digunakan menarik daya perhatian siswa. Multimedia interaktif merupakan gabungan berbagai media dari tulisan, gambar, suara, video dan animasi (Pratama et al., 2021: 120). Sebuah multimedia dapat disebut sebagai multimedia interaktif jika siswa dapat berinteraksi dengan multimedia tersebut (Anomeisa & Ernaningsih, 2020: 19). Multimedia interaktif merupakan suatu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, dengan multimedia interaktif pembelajaran akan lebih menarik karena siswa dapat mencobanya secara langsung dengan multimedia yang digunakan (Sakiah & Effendi, 2021: 41). Salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ialah *mobilephone*.

*Mobilephone* memiliki berbagai fungsi berbasis internet, selain itu dapat menggunakan layanan media social, permainan dan sejenisnya (Ardiansyah & Nana, 2020: 49). *Mobilephone* merupakan salah satu perangkat dari pembelajaran elektronik atau yang lebih dikenal dengan *m-learning* (Ibrahim & Ishartiwi, 2017: 81). *Mobile learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi *Mobilephone* yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran (Posumah et al., 2021: 213). Menurut (Widiastika et al., 2020: 49) *Mobile learning* dijelaskan sebagai media yang dilakukan dengan menggunakan perangkat tanpa kabel semacam *mobilephone/smartphone*, laptop dan komputer.

Berdasarkan data observasi awal dan wawancara dengan Guru kelas 5 di SD 5 Muhammadiyah Batu, memiliki sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran seperti layar proyektor dan LCD, serta menunjukkan bahwa Bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang membosankan, tidak terbiasa dengan kosakata Bahasa, media yang digunakan kurang menarik, guru hanya menggunakan metode ceramah saja, dan guru hanya berpedoman pada buku ajar saat proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa kondisi peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. Sehingga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *mobilephone* yang menarik.

Multimedia interaktif berbasis *Mobilephone* yang dikembangkan oleh peneliti pada SD 5 Muhammadiyah Batu memiliki beberapa fitur yang menarik, yaitu : 1) Pada halaman pertama terdapat nama dari multimedia, 2) Pada halaman kedua terdapat menu dari multimedia ini, dimana ada menu materi, menu *quizgame* dan identitas pengembang, 3) Di dalam menu materi terdapat tokoh wayang Pandawa, 4) Di menu *quizgame* terdapat

soal yang dikemas menjadi sebuah permainan, 5) Di menu identitas pengembang terdapat profil dari pengembang media. Multimedia ini diupayakan memudahkan dan melancarkan proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 5.

Penelitian terdahulu yang digunakan peneliti untuk mendukung rancangan ini merupakan penelitian dari Nor Saleha (2020). Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif *flash* pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Persamaan dengan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif. Perbedaan pada penelitian terdahulu terletak pada tingkat kelas 1 serta materi yang disampaikan yaitu Tematik.

Peneliti juga mengambil dari Dewi Asmarani (2019) yang membahas tentang pengembangan media berbasis *Android* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan dengan penelitian ini adalah jenjang sekolah dasar dan menghasilkan produk media berbasis *Mobilephone*. Perbedaan pada penelitian terdahulu berada di mata pelajaran yang disampaikan yaitu Bahasa Indonesia.

Peneliti juga mengambil dari Agustina Puspitasari (2020) yang membahas tentang Pengembangan media pembelajaran "Pragawati" pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 1 SD. Persamaan dengan penelitian ini adalah jenjang sekolah dasar dan mata pelajaran yang diambil yaitu Bahasa Jawa. Perbedaan pada penelitian terdahulu berada di kelas yang dijadikan objek penelitian dan media yang dikembangkan.

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang didapat dalam penelitian ini yaitu **"Bagaimana pengembangan multimedia interaktif TOWAP pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 5 ?"** mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD?"

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian yaitu:  
“Bagaimana pengembangan multimedia interaktif *TOWAP* pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 5?”

## C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:  
“Mengembangkan multimedia interaktif *TOWAP* pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 5”

## D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

### 1. Kontruksi Produk (Tampilan Multimedia)

Multimedia interaktif yang digunakan peneliti merupakan multimedia interaktif berbasis *mobile phone* yang disusun menggunakan *software Smart Apps Creator 3 (SAC)*. Resolusi yang digunakan dari multimedia interaktif ini berkisar pada 1920 x 1080 pixel. Multimedia interaktif ini dibuat dengan system *slide and connect* yang disusun secara detail. Format multimedia interaktif dapat berupa *.html*, *.exe* dan *.apk device* atau perangkat yang digunakan.

Multimedia interaktif berbasis *mobile phone* memiliki beberapa bagian isi yang dirancang menarik siswa, diantaranya : 1) Pada halaman pertama terdapat nama dari multimedia, 2) Pada halaman kedua terdapat menu dari multimedia ini, terdapat menu materi, menu *quizgame* dan identitas pengembang, 3) Di dalam menu materi terdapat tokoh wayang Pandawa, 4) Di menu *quizgame* terdapat soal yang dikemas menjadi sebuah permainan, 5) Pada menu identitas pengembang terdapat profil dari pengembang

media. Multimedia ini diupayakan memudahkan dan melancarkan proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 5.

## 2. Konten

### a. Kompetensi Dasar dan Indikator

**Tabel 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Memahami teks wayang “Bale Sigala-Gala”	3.2.1 Mengidentifikasi teks wayang “Bale Sigala-Gala” (C1) 3.2.2 Memahami teks wayang “Bale Sigala-Gala” (C2) 3.2.3 Memerinci kata-kata sulit dari teks “Bale Sigala-Gala” (C4)
4.2 Memerankan tokoh drama dengan tema sehari-hari	4.2.1 Menirukan tokoh drama dengan tema sehari-hari (P1) 4.2.2 Memerankan tokoh drama dengan tema sehari-hari (P3) 4.2.3 Menciptakan drama dengan tema sehari-hari dalam kehidupan sehari-hari (P5)

(sumber : olahan peneliti dan Standar isi kurikulum 13 muatan lokal bahasa jawa SD/MI)

### b. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca, siswa dapat mengartikan kata-kata sulit dalam teks cerita wayang secara teliti.
2. Dengan berdiskusi, siswa dapat meringkas cerita wayang dengan percaya diri.
3. Dengan berdiskusi, siswa dapat membedakan karakter tokoh-tokoh dalam cerita wayang dengan tepat.
4. Dengan demonstrasi, siswa dapat bermain peran/drama dengan percaya diri.

## **E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan**

### **a. Manfaat Teoritis**

Tindakan penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi serta menjadi informasi tentang bagaimana cara membuat, memanfaatkan dan mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jawa kepada siapapun yang berada dalam ruang lingkup pendidikan.

### **b. Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran Bahasa Jawa kepada siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

#### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa.

#### **3. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru dan meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

#### **4. Bagi Peneliti**

Memberikan pengetahuan tentang multimedia interaktif sebagai bahan dalam proses pembelajaran, yang nantinya akan menjadi bekal menjadi guru.



### 5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Mobilephone*.

## F. Asumsi Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif yang berbasis *Mobilephone* memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

### a. Asumsi

1. Multimedia interaktif yang berbasis *Mobilephone* memberikan pengalaman baru pada guru sekaligus peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Guru sekaligus peserta didik mampu menggunakan perangkat seperti *Handphone/smartphone*, Laptop dan *Tablet*.
3. Guru dapat menjadikan multimedia interaktif sebagai pendamping materi dan variasi dalam proses pembelajaran.

### b. Keterbatasan Pengembangan

1. Multimedia interaktif berbasis *Mobilephone* ini hanya dapat dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas V SD.
2. Uji coba yang dilakukan hanya pada siswa kelas V SD 5 Muhammadiyah Batu.

## G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian, berikut ini beberapa definisi oprasional :

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun

perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

## 2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, dengan multimedia interaktif pembelajaran akan lebih menarik karena siswa dapat mencobanya secara langsung dengan multimedia yang digunakan.

## 3. *Mobilephone*

*Mobilephone* merupakan salah satu perangkat dari pembelajaran elektronik atau yang lebih dikenal dengan *m-learning*. *Mobilephone* sebagai media yang dilakukan dengan menggunakan perangkat tanpa kabel semacam *mobilephone/smartphone*, laptop dan komputer.

## 4. Tokoh wayang Pandawa

Dalam kisah pewayangan Mahabarata memiliki tokoh utama *protagonis* yang populer, yaitu pandawa lima. Pandawa lima adalah anak dari Pandu yang merupakan seorang raja Hastinapura sedangkan Kurawa adalah anak dari Dretarastra, saudara dari Pandu.

## 5. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah Bahasa Ibu (*mother tongue*) dengan jumlah penutur yang besar, yang mana tingkat tuturannya membentuk watak yang luhur, rendah hati dan menghormati orang lain. Bahasa Jawa mengajarkan peserta didik mengenal kebudayaan Jawa dan *unggah-ungguh* basa yang merupakan bentuk kesantunan dalam berbicara.