

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk menentukan suatu sistem pendidikan. Karena kurikulum adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan sekaligus juga untuk pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis dan tingkat pendidikan.¹ Tanpa adanya kurikulum akan sulit untuk mencapai suatu tujuan dan sasaran pendidikan yang diinginkan. Tujuan pendidikan dalam pasal 3 UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 berisikan, bahwa untuk berkembangnya potensi anak agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.² Maka dari itu kurikulum sebagai alat yang penting untuk mencapai suatu tujuan pendidikan hendaknya adaptif terhadap perubahan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan serta perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan, pendidikan dituntut untuk harus selaras dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan.³ Sejalan dengan pentingnya teori dan

¹ Murmadiyah MA, "Kurikulum Pendidikan Agama Islam" III (II) (2014): 41.

² Ilmi Yani, "Peranan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Siswa SMP Negeri 18 Kota Bengkulu" (IAIN Bengkulu, 2021).

³ Unik Hanifah salsabila dan Niar agustian, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran" 3 (1) (2021): 24.

praktik pendidikan, di samping itu kurikulum harus bisa memberikan arahan dan memberikan pegangan keahlian ilmu, maupun keterampilan kepada peserta didik. Oleh karena itu wajar apabila kurikulum selalu berubah dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman, dan pesatnya teknologi yang sedang terjadi.⁴ Hal ini peran guru sebagai implementasi dari kurikulum harus mengupayakan, berinovasi dan memunculkan ide kreatif, afektif dan inovatif dalam mengembangkan sistem pembelajaran dengan salah satunya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dirancang dan dikembangkan, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyajikan isi materi pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik.⁵ Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Media juga sebagai alat untuk memperagakan fakta maupun konsep belajar pada peserta didik. Membangun minat dan memaksimalkan daya tangkap peserta didik dalam proses pembelajaran.⁶ Dalam penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah proses belajar mengajar.

Salah satu inovasi media pembelajaran dengan menggunakan media yang tidak asing lagi dalam dunia pendidikan yaitu dapat menggunakan Microsoft *powerpoint* interaktif Aplikasi ini adalah salah satu dari beberapa program Microsoft yang biasanya digunakan untuk presentasi dengan berbasis multimedia. Aplikasi Powerpoint di lengkap dengan fitur-

⁵ Abi Hamid, R Ramadhani, dan dkk, *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

⁶ Auliya, Zetriuslita, dan dkk, "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Dalam Menggunakan Aplikasi Scratch Pada Materi Trigonometri" 4(3) (2021): 205–14.

fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti untuk mengedit teks, menyisipkan gambar, audio, animasi dan terdapat beberapa efek yang bisa diatur sesuai dengan keinginan.⁷ Media powerpoint ini dikemas sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna untuk tercapainya suatu keberhasilan dalam pembelajaran.⁸

Aksara Jawa menurut Djati Prihananto ialah aksara atau huruf yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa, merupakan salah satu bentuk kesenian tulis. Aksara Jawa seringkali dianggap sebagai materi yang sulit untuk dipelajari, karena jumlah aksara Jawa yang banyak, bentuk dan penulisan yang rumit membuat peserta didik enggan untuk mempelajarinya. Aksara Jawa juga jarang untuk keperluan berkomunikasi, atau sebagai alat bahan baca. Tidak heran jika banyak peserta didik di zaman sekarang ini tidak memiliki kerampilan membaca aksara Jawa.⁹

Berdasarkan hasil observasi, bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media buku cetak saja dan isi dalam buku cetak juga kurang lengkap, tidak adanya penjelasan maupun pemahaman menulis aksara legena. Media yang diterapkan bersifat monoton dikarenakan media tersebut dilakukan sehari-hari dalam pembelajaran aksara Jawa,

⁷ Eka Wulandari, "Pemanfaatan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning" 1(2) (2022): 27–28.

⁸ Donny Indra Purnama Jati, "Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia," 2013, 4.

⁹ Istri Suratmi, "Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Dengan Media permainan Dadu Gambar Pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2018/2019" (Universitas Widya Dharma, 2018).

menyebabkan siswa ramai sendiri dan tidak memperhatikan. Hal tersebut dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik itu sendiri. Pada saat wawancara kepada guru mapel Bahasa Jawa bahwa nilai yang didapatkan siswa masih dalam taraf kurang atau masih banyak yang rata KKM. Maka diperlukannya inovasi media yang dapat menarik perhatian siswa, Dengan menggunakan media interaktif.

Dalam penelitian ini alasan mengapa memilih media interaktif sebagai media pembelajaran karena mudah dibuat dan digunakan oleh pendidik., dalam media interaktif berisi suara, gambar, animasi, dan video hal tersebut dapat menarik perhatian siswa¹⁰. Serta memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di kelas seperti LCD yang tidak dipakai. selain itu dikembangkannya media interaktif akan memberikan interaksi antara guru maupun peserta didik.

Bedasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah di paparkan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Aksara Jawa Berbasis *Multimedia* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

¹⁰ Nur Afifah dan dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Ineraktif Pada Pebelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar” 1(1) (2022): 35.

1. Bagaimana mengembangkan media interaktif aksara jawa berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media interaktif aksara jawa berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media interaktif aksara jawa berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri
4. Bagaimana keefektifan pengembangan media interaktif aksara jawa berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengetahui pengembangan media interaktif aksara jawa berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri
2. Mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan multimedia aksara jawa berbasis powerpoint terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di MI Al-Irsyad Al-Islamiyyah Kota Kediri

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif aksara jawa berbasis Powerpoint. Adapun spesifikasi produk pengembangnya ialah

1. Pengembangan media interaktif aksara jawa berbasis multimedia menggunakan Microsoft PowerPoint sesuai dengan strandart kompetensi dan Kompetensi dasar pada materi aksara jawa kelas 3 SD/MI
2. Media interaktif aksara jawa berbasis powerpoint di kembangkan dengan memenuhi syarat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan sehingga media tersebut memiliki kualitas yang baik.
3. Media interaktif aksara jawa berbasis powerpoint di kembangkan berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
4. Media interaktif aksara jawa berbasis powerpoint di kembangkan mengandung unsur pembelajaran. Media ini disusun bukan untuk menggantikan tugas guru tetapi ingin mempermudah peserta didik memahami materi dan pembelajaran akan lebih menarik.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan pada penelitian ini yaitu

1. Bagi siswa
 - a. Media ini memberikan pengaruh yang baik terhadap peserta didik, melalui media ini diharapkan dapat dijadikan fasilitator dan sumber belajar, akan mudah belajar aksara jawa dan dapat memepengaruhi hasil belajarnya.
 - b. Dalam penggunaan media ini peserta didik akan mendapatkan suasana baru dan agar tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton
2. Bagi Guru

- a. Media interaktif aksara jawa berbasis multimedia menjadi salah satu media alternatif dalam pembelajaran
 - b. Memudahkan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar
3. Bagi Peneliti
- Mendapatkan pengalaman baru dalam mengembangkan media interaktif aksara jawa berbasis multimedia

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

- 1. Asumsi pengembangan
 - a. Validator yaitu dosen dan guru Bahasa Jawa kelas 3, yang akan di validasi yaitu media interaktif aksara jawa berbasis *multimedia*
 - b. Validator memvalidasi materi dan kuis yang digunakan dalam media interaktif aksara jawa berbasis *multimedia*
- 2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk yang akan dihasilkan berupa media interaktif berbasis *multimedia* dikembangkan hanya khusus untuk mata pelajaran bahasa jawa materi aksara jawa
 - b. Uji validasi hanya dilakukan oleh validasi ahli dan uji coba lapangan
 - c. Untuk mengetahui keefektifan media interaktif aksara jawa berbasis powerpoint hanya dilihat berdasarkan hasil belajar siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu tentang penggunaan media interaktif berbasis powerpoint menunjukkan bahwa media tersebut efektif untuk pembelajaran, dapat di buktikan dari penelitian Imam nuarini, Sutarna & sabra narimo

dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Inspiring Suite 8 di Sekolah Dasar, berisikan frekuensi persentase hasil belajar menunjukkan 78,26% peserta didik memperoleh diatas 85 hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif powerpoint Inspiring Suite 8 dikatakan efektif.¹¹

Media yang dikembangkan oleh Romi, & Elvira hoesien radia yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil uji validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 100% dengan kategori sangat layak, hasil uji validasi ahli materi memperoleh skor rata-tara 100% dengan kategori sangat layak dan hasil dari uji desain pembelajaran memperoleh skor rata-rata 100% dengan kategori sangat layak, maka dari itu dapat dikatakan media inetraktif berbasis powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹²

Hasil penelitian lainya yang dilakukan oleh Arina Aulia, Trisniawati, & Retno utaminingsih dengan judul Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V, peelitian tersebut menunjukkan bahwa validasi ahli materi mendapatkan 4,38 termasuk dalam kategori baik, hasil validasi ahli media didapatkan 3,56 termasuk dalam kategori baik. Hasil dari uji coba kelompok mendapatkan 4,23 termasuk

¹¹ Imam Nuraini, Utama, dan Sabar Narimo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Inspiring Suite8 Di Sekolah Dasar," 2019, 62, <https://doi.org/10.23917/varidika.v31vi2i.10220>.

¹² Romi dan Elvira Hoesien radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD" 4(5) (2022): 6921.

dalam kategori baik, berdasarkan hasil tersebut maka pembelajaran tematik powerpoint interaktif layak digunakan dalam pembelajaran.¹³

Penelitian yang sama terhadap kelayakan media interaktif berbasis powerpoint yang dilakukan oleh Adam yunus & Nanang nabhar yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Materi Peluang. Menunjukkan bahwa uji kelayakan materi mendapatkan skor 38,5 memiliki kategori layak, uji coba awal mendapatkan skor 66,4 dan uji lapangan mendapatkan skor 69, maka media interaktif berbasis powerpoint ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran.¹⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Setiyo adi & Risti wulandari dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia, dalam penelitian ini menggunakan CD interaktif *Company Profile*, menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dibuktikan pada persentase kelayakan sebesar 92,5% dari ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90% dan hasil uji coba pengguna didapatkan persentase 81%.¹⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Maisaroh Farida Nurrohmah dalam dengan judulnya Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III SD. Menunjukkan bahwa pengembangan

¹³ Arina aulia Niswatul muniroh, Trisniawati, dan Retno Utaminingsih, "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V" 35(2) (2021): 130, <https://doi.org/doi.org/10.21009/PIP.352.5>.

¹⁴ Adam yunus Al hilal dan Nanang nabhar fakri, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Materi Peluang" 4(2) (2021): 227, <http://dx.doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12131>.

¹⁵ Setiyo Adi Nugroho dan Risti Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia" 13(2) (2020): 35.

dinyatakan layak digunakan dibuktikan dengan skor terhadap produk sebesar 4,3 dengan kategori sangat baik dan ahli media memperoleh skor 4,2 dengan kategori baik.¹⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Kiki Marisa Puji, dkk yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. Data yang diperoleh oleh peneliti menghasilkan data yang baik dengan presentase 86,79 % dalam kategori sangat praktis dan 88,44% dari hasil presentase keefektifan menggunakan multimedia interaktif.¹⁷

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dikemas dengan bentuk yang menarik agar dapat menumbuhkan semangat dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang efektif dan optimal.
2. Multimedia Interaktif adalah media yang menggabungkan beberapa unsur yang menimbulkan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran.
3. Microsoft Powerpoint adalah salah satu perangkat lunak yang di dalamnya memiliki cukup banyak fitur untuk membuat media pembelajaran yang diharapkan, terdapat gambar, suara maupun desain teks.

¹⁶ Maisaroh Nurrohmah Farida, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III SD," 2018, 758.

¹⁷ Kiki Marisa Puji dan dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA." 1(1) (2014): 59.

4. Hasil belajar adalah bentuk dari kemampuan siswa yang diperoleh dari sikap, pengetahuan maupun keterampilan, setelah dilakukanya pembelajaran.
5. Aksara jawa yaitu bisa disebut dengan hanacara digunakan untuk menulis dalam Bahasa jawa dengan jumlah 20 huruf.