

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bahasa adalah sarana komunikasi yang memungkinkan orang memberi dan menerima pesan dari orang lain. Terlebih, bahasa merupakan lambang kebanggaan, identitas suatu daerah tertentu dan alat penghubung dalam keluarga dengan masyarakat. Bahasa memegang peranan penting dalam kebudayaan suatu daerah tertentu. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia.<sup>1</sup> Bahasa Jawa yang memiliki nilai-nilai tata krama, sopan santun yang nantinya dipelajari, dilestarikan, dan dikembangkan menjadi nilai-nilai positif yang membawa dampak baik dalam kehidupan sosial. Generasi penerus bangsa agar tidak melupakan warisan budaya yang ada di Indonesia. Adanya teknologi yang mendukung dan canggih akan menjadi penyebab berkurangnya minat peserta didik untuk mempelajari budaya. Pengaruh globalisasi yang sangat pesat akan memudahkan generasi bangsa Indonesia untuk meninggalkan budaya yang ada, termasuk budaya Jawa. Perkembangan teknologi yang maju dengan kecanggihan di era revolusi industri 4.0 akan semakin mudah untuk para generasi penerus bangsa perlahan akan melupakan budaya Jawa. Revolusi industri 4.0 merupakan penggunaan alat-alat digital yang memanfaatkan jaringan. Indonesia memasuki era revolusi industri 4.0 saat ini, dan revolusi ini

---

<sup>1</sup> Krisnowati Djojosoedarsono, Bahasa Indonesia Ilmiah Naskah Bidang Biomedik 2008, Jakarta: UI-Press, hal 9

akan membantu aktivitas manusia karena hampir semua pekerjaan dilakukan menggunakan teknologi digital.<sup>2</sup>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 menuliskan bahwa salah satu satuan pendidikan yang harus menerapkan mata pelajaran muatan lokal adalah Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa muatan lokal diajarkan dengan tujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan, keterampilan yang diperlukan untuk mengenal dan mencintai lingkungan alam, sosial, budaya, spiritual di daerahnya serta melestarikan, mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi dirinya serta lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional. Muatan lokal dikembangkan atas prinsip kesesuaian dengan peserta didik, keutuhan kompetensi, fleksibel (jenis, bentuk, dan pengaturan waktu penyelenggaraan), dan bermanfaat untuk kepentingan nasional dan menghadapi tantangan global.<sup>3</sup>

Muatan lokal merupakan salah satu mata pelajaran atau bahan kajian pada satuan pendidikan yang berisi keunikan lokal yang untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan di daerah. Muatan lokal salah satunya adalah Bahasa Jawa. Bahasa Jawa mulai diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), dan dalam pembelajaran

---

<sup>2</sup> Sumartono dan Huda, *Manajemen Pendidikan di Indonesia sebagai Implementasi Triple Helix untuk Mempersiapkan Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Andi Djemma, 2020, hal 3

<sup>3</sup> Kemendikbud, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013".

Bahasa Jawa ini terdapat materi tentang Aksara Jawa.<sup>4</sup> Aksara Jawa menjadi salah satu peninggalan budaya yang wajib untuk dilestarikan. Peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) ini masih memiliki keinginan bermain saat melakukan apapun. Untuk menarik perhatian peserta didik perlu adanya segala sesuatu saat belajar dengan ada permainan di dalam penyampaian materi. Sebagai pendukung adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat permainan untuk menarik perhatian peserta didik. Media akan menjadi pusat perhatian peserta didik untuk meningkatkan minat saat belajar serta membantu peserta didik memahami materi dengan baik.<sup>5</sup>

Bahasa Jawa merupakan bahasa sehari-hari, akan tetapi perlu pendalaman lebih sehingga dimasukkan ke dalam kurikulum. Sehingga tujuan dimasukkannya bahasa Jawa ke dalam kurikulum yaitu agar peserta didik tidak kehilangan budaya Jawa sebagai orang Jawa yang paham akan kebudayaan Jawa. Melestarikan bahasa Jawa dengan mempelajarinya di sekolah akan memudahkan peserta didik untuk mengenal budaya Jawa. Pengenalan bahasa Jawa di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah kelas III, yang dinilai sudah cukup mudah untuk diarahkan.<sup>6</sup> Materi aksara Jawa pada kurikulum dimulai dari kelas III semester genap yang memiliki kompetensi dasar memahami huruf Jawa. Peserta didik diharuskan untuk bisa menghafal 20 aksara Jawa. Materi aksara Jawa merupakan suatu hanacaraka yang telah

---

<sup>4</sup> Ekowati, Venny Indria, *Javanese Letters: Symbols of Javanese Civilization: (Introduction, History, Philosophical Values, Learning Methods, Utilizations, Touch of Technology I Javanese Letter*, 2012, hal 22

<sup>5</sup> Susilana, Rudi dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima, 2007, hal 10

<sup>6</sup> Ida Widiastuti dan Muhammad Khosyi'in, "Aplikasi Interaktif Pembelajaran Aksara Jawa", Vol 50, No 127, 2012.

digunakan untuk menulis pesan pada masa kerajaan dan masih diajarkan pada dunia pendidikan hingga saat ini di semua tingkat pendidikan. Dalam proses pembelajaran peserta didik merasa bahwa materi bahasa jawa terutama aksara jawa dianggap sebagai materi yang sulit, karena peserta didik memerlukan waktu untuk memahami menulis hurufnya seperti menggambar.<sup>7</sup> Teori tersebut dapat dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh pendidik mata pelajaran bahasa jawa kelas III MI A l Hikmah Ketami Kota Kediri.

Dari hasil wawancara kepada pendidik mata pelajaran bahasa jawa kelas III MI A l Hikmah Ketami Kota Kediri memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dalam menulis dan menghafal. Sehingga peserta didik merasa tidak tertarik dengan materi aksara jawa, dan minat belajar peserta didik menurun. Pembelajaran aksara Jawa ini dilakukan pendidik dengan metode ceramah, pendidik mengharuskan peserta didik untuk paham aksara Jawa. Materi ini cukup sulit bagi peserta didik, dilihat dari huruf aksara Jawa yang hampir mirip. Metode ceramah untuk materi aksara Jawa tidak sesuai dan tidak mempermudah peserta didik untuk menghafal aksara Jawa. Hal seperti ini pasti akan membuat peserta didik tertekan. Sehingga pengaruhnya nilai aksara Jawa peserta didik banyak yang kurang memuaskan. Pembelajaran aksara Jawa di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah masih menggunakan metode ceramah dan pendidik sebagai pusat belajar mengajar. Pendidik pembelajaran Bahasa Jawa ini masih menggunakan media tradisional untuk mengenalkan aksara Jawa. Penggunaan media tradisional ini yang sering digunakan adalah

---

<sup>7</sup> Tommy Raharjo, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Android Aksara Jawa Kelas X SMK Negeri V Malang*”, *Kajian Teknologi Pendidikan*, No. 3 (Agustus 2019):197

buku pelajaran Bahasa Jawa sebagai buku panduan berupa buku cetak, lembar kerja siswa (LKS) dan buku Pepak Basa Jawa.<sup>8</sup> Peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah membutuhkan media aksara Jawa yang dapat untuk membuat minat belajar Bahasa Jawa, mengembangkan kreatifitas, daya ingat dan pemahamannya. Media aksara Jawa yang dibuat berguna untuk peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah harus dapat membuat para peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga ilmu dapat diterima dengan baik. Media ini dituntut untuk bisa dijadikan alat permainan akan tetapi tidak mengurangi materi inti dari aksara Jawa. Pengembangan media 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) sebagai sarana pembantu penyampaian materi aksara Jawa di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah akan tepat. Media 3D RAJA ini juga menyesuaikan dengan kondisi peserta didik, mulai dari tingkat kemampuan peserta didik, bahan yang dipilih aman untuk peserta didik, serta warna yang menarik perhatian peserta didik. Media 3D RAJA ini akan meningkatkan kreatifitas peserta didik dan memudahkan peserta didik untuk mengenal aksara Jawa. Sehingga peserta didik akan mudah mengingat setiap huruf aksara Jawa karena adanya media 3D RAJA. Media ini mengajak peserta didik secara aktif untuk menyusun setiap komponen huruf aksara Jawa. Apabila peseta didik berulang kali menyusun aksara Jawa menggunakan media 3D RAJA ini maka peserta didik pasti dapat menghafal aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rofiq Nur Ikhsan pada tingkat SD/MI ditemui permasalahan pada peserta didik tidak kondusif dalam

---

<sup>8</sup> Slamet Ds, Trias Yusuf, Anhari Basuki, Sri Rahayu Prihatmi, "*Peribahasa Jawa sebagai Cermin Watak, Sifat, dan Perilaku Manusia Jawa*", (Jakarta: Pusat Bahasa, 2003), hal 1

mengikuti pembelajaran aksara Jawa. Pendidik juga belum menerapkan media, metode, strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal tersebut memang sering terjadi pada diberbagai lembaga, karena asumsi peserta didik belajar Bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa ini dianggap hal yang tidak menarik, padahal memang semua anak di Jawa butuh melestarikan hal tersebut.<sup>9</sup> Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rachma Ainus Salma mengemukakan bahwasanya peserta didik masih sangat banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi aksara Jawa. Sehingga mengakibatkan kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari Bahasa Jawa terlebih materi aksara Jawa.<sup>10</sup> Sedangkan dalam penelitian Leily Hanum Fikriah menyatakan bahwa materi aksara Jawa termasuk materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Kesulitan tersebut terjadi karena kurangnya fasilitas pembelajaran seperti media pembelajaran yang digunakan pendidik serta kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa. Kesulitan tersebut juga terjadi karena pendidik hanya menggunakan metode ceramah, dimana selain memberikan penjelasan secara langsung kepada peserta didik juga disertai dengan metode tanya jawab, diskusi dan juga latihan. Hal ini menyebabkan suasana kelas kurang kondusif.<sup>11</sup> Penelitian yang diteliti oleh Bangkit Joko Widodo dan Binti'arifatul Hanifah mengemukakan bahwa peserta didik masih belum bisa membaca aksara

---

<sup>9</sup> Rofiq Nur Ikhsan, "*Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*", (Surakarta, 2022)

<sup>10</sup> Rachma Ainus Salma, "*Pengembangan Media Interaktif "Marbel RAJA" untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri*", (Malang, 2021)

<sup>11</sup> Leily Hanum Fikriah, "*Peningkatan Pemahaman Materi Aksara Jawa Mata Pelajaran Bahasa Daerah melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match Kelas III-A MI At-Taqwa Kebonagung Sidoarjo*", (Surabaya, 2020)

Jawa.<sup>12</sup> Sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh Angela Wyda Setiyani, dkk mengemukakan bahwa peserta didik tidak tertarik pada materi aksara Jawa, sehingga peneliti tersebut membuat media untuk menarik peserta didik dalam memudahkan menghafal aksara Jawa.<sup>13</sup> Penelitian yang diteliti oleh Yeni Dwi Wulandari, dkk mengemukakan kurangnya minat peserta didik dalam belajar Bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa, akibatnya peserta didik belum bisa membaca aksara Jawa dengan benar. Sehingga dilakukan mengembangkan media terkait materi aksara Jawa.<sup>14</sup>

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian menggunakan media pembelajaran ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan peserta didik kelas III MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri dalam mengidentifikasi macam-macam bentuk aksara Jawa, meningkatkan minat belajar aksara Jawa, serta dapat menjadi contoh inovasi pembelajaran bagi pendidik yang lain. Oleh karena itu peneliti membuat judul “Pengembangan Media 3 Dimensi Aksara Jawa (3D RAJA) untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jawa pada Peserta Didik Kelas III MI Al Hikmah”. Jika pengenalan bentuk aksara Jawa dilakukan sejak awal, disertai dengan pelatihan bertahap dan berkelanjutan maka untuk tahap pendidikan selanjutnya para peserta didik diharapkan tidak akan kesulitan membaca tulisan aksara Jawa.

---

<sup>12</sup> Bangkit Joko Widodo dan Binti'arifatul Hanifah, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, No. 2 (Februari 2020) : 19-28

<sup>13</sup> Angela Wyda Setiyani et.al, "Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang", *Journal of Javanese Learning and Teaching*, No 1 (2020) : 18-24

<sup>14</sup> Yeni Dwi Wulandari et.al, "Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, No. 1 (April 2018) : 75-87

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang akan menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Jawa pada kelas III di MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) mata pelajaran Bahasa Jawa pada kelas III di MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil pengembangan 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Jawa pada kelas III di MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri.
2. Mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah mengembangkan media pembelajaran 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) mata pelajaran Bahasa Jawa pada kelas III di MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri.

## **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian diantaranya yaitu:

Media 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) merupakan media pembelajaran untuk materi aksara Jawa. Nama 3D RAJA (3 Dimensi Aksara

Jawa) dipilih berdasarkan dengan aspek media itu sendiri. Aspek media berbentuk kubus, untuk menyusun aksara Jawa. Bentuk media 3D bangun kubus yang buat untuk belajar tentang aksara Jawa. Produk 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) yaitu media yang dirancang aman dan mudah digunakan untuk peserta didik. Media pembelajaran ini sudah memenuhi standar KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), dan IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) dalam mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa yang berlaku di MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri. Media pembelajaran ini sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas III. Media pembelajaran ini berisikan tentang penjelasan materi yang menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik kelas III. Media ini dilengkapi dengan rangkaian paparan materi yang menarik agar peserta didik semangat dan belajar dengan senang dalam materi aksara Jawa. Media ini juga disertai hal yang menarik yang akan membuat peserta didik merasa senang ketika belajar dan mudah untuk memahami materi.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Bagi Peneliti**

- a. Dapat mengetahui dan mengimplementasikan secara langsung pengembangan media pembelajaran 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas III SD/MI serta dapat dijadikan masukan bagi peneliti.
- b. Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam hal pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan sehingga bermanfaat dalam proses pembelajaran.

- c. Dapat memperluas pengetahuan perkembangan teknologi, perkembangan karakter peserta didik khususnya dalam pelajaran Bahasa Jawa kelas III SD/MI.

## 2. Bagi Pendidik

- a. Penelitian dan pengembangan ini dapat bermanfaat bagi pendidik sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, inovatif, dan mengikuti perkembangan teknologi sehingga peserta didik merasa senang belajar, pendidik dengan mudah menyampaikan materi.
- b. Membantu pendidik menyampaikan materi dengan mudah dan memberikan pengetahuan kepada pendidik mengenai media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi modern khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa materi akasra Jawa.
- c. Membantu pendidik dalam membangun situasi efektif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## 3. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik dapat belajar dengan situasi yang menyenangkan, dapat mengakses materi yang disajikan kapan saja dan dimana saja serta mudah untuk dipahami.
- b. Peserta didik dapat mengenal penggunaan teknologi modern dalam proses pembelajaran serta dapat mempraktikkan media pembelajaran secara langsung sehingga memudahkan peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- c. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan oleh

pendidik dengan merasa senang dan menganggap pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa mudah untuk dipahami.

#### 4. Bagi Sekolah

- a. Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi sekolah selaku lokasi penelitian dan pengembangan.
- b. Dengan adanya media pembelajaran 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) diharapkan dapat menjadi motivasi bagi pihak sekolah untuk menjadikan acuan atau standar dalam setiap pembelajaran yang berlangsung. Serta memberikan layanan pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk menumbuhkan minat serta memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

#### 5. Bagi Bidang Keilmuan

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi penelitian selanjutnya.
- b. Dapat mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dalam penelitian dan pengembangan ini, sehingga dalam penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

1. Asumsi dari penelitian media pembelajaran ini adalah pengembangan media ini untuk kelas III semester genap. Media ini digunakan agar peserta didik mampu memahami materi aksara Jawa dengan baik serta diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media ini.

2. Keterbatasan pengembangan media ini digunakan untuk menunjang pembelajaran peserta didik kelas III pada materi aksara Jawa.

## **G. Penelitian Terdahulu**

### **1. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang pertama yaitu penelitian yang diteliti oleh Rofiq Nur Ikhsan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”. Menurut penelitian yang dilakukan Rofiq Nur Ikhsan dengan menghasilkan produk berupa aplikasi android. Hasil penelitian diperoleh dari pengujian media pembelajaran uji Aikens V dengan nilai V sebesar 0,87, sehingga hasilnya dinyatakan layak. Penilaian menggunakan angket SUS diperoleh hasil 92,33, dan untuk menunjukkan perbedaan nilai rata-rata yang signifikan kelompok A dan kelompok B, untuk kelompok A mendapat nilai rata-rata mean sebesar 85,17, sedangkan untuk kelompok B mendapat rata-rata sebesar 73,50, maka di simpul bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran untuk aksara Jawa. Sedangkan perbedaannya yaitu mengembangkan produk yang berupa aplikasi android untuk siswa kelas IV SD. Namun pada penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan menghasilkan produk 3D

RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) pada peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.<sup>15</sup>

Penelitian yang kedua yaitu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Marbel Raja untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri” yang diteliti oleh Rachma Ainus Salma. Menurut penelitian yang dilakukan Rachma Ainus Salma dengan menghasilkan produk berupa media interaktif Marbel Raja yang diperoleh hasil penilaian menunjukkan bahwa rata-rata penilaian kategori sangat menarik, hasil penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital yang sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan dan telah memenuhi kriteria validitas media dengan persentase dari validasi desain sebesar 94%, validasi materi 90,6% dan praktisi 94,6%. Tingkat kemenarikan diperoleh rata-rata sebesar 91,8%. Untuk analisis uji-t, media interaktif mendapatkan taraf signifikansi sebesar 0,107 (lebih dari 0,05), artinya media sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama membahas tentang pengembangan media untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran aksara Jawa. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian oleh Rachma Ainus Salma ini mengembangkan produk berupa media interaktif digital untuk kelas V SDN. Namun pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu mengembangkan produk 3D

---

<sup>15</sup> Rofiq Nur Ikhsan, “Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”, (Surakarta, 2022)

RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) pada peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah swasta.<sup>16</sup>

Penelitian yang ketiga yaitu penelitian yang diteliti oleh Leily Hanum Fikriah dengan judul “Peningkatan Pemahaman Materi Aksara Jawa Mata Pelajaran Bahasa Daerah melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* Kelas III-A MI At-Taqwa Kebonagung Sidoarjo”. Menurut penelitian yang dilakukan Leily Hanum Fikriah siklus pertama perolehan hasil aktivitas pendidik mendapat nilai sebesar 79,41 (kriteria sedang). Sedangkan perolehan hasil aktivitas peserta didik mendapat nilai sebesar 77,78 (kriteria sedang). Sedangkan pada siklus kedua, perolehan hasil aktivitas pendidik mendapat nilai sebesar 93,42 (kriteria sangat tinggi) dan perolehan hasil aktivitas peserta didik mendapat nilai sebesar 92,50 (kriteria sangat tinggi). Pada penilaian pemahaman peserta didik pada siklus pertama sebesar 76,58 dan meningkat pada rata-rata siklus kedua sebesar 85,89. Sedangkan ketuntasan belajar peserta didik pada siklus pertama mencapai 76,32 % (kriteria sedang), dan pada siklus kedua persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 92,11 % (kriteria sangat tinggi). Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama membahas tentang materi aksara Jawa pada kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang diteliti oleh Leily Hanum Fikriah ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman materi aksara Jawa melalui model pembelajaran kooperatif

---

<sup>16</sup> Rachma Ainus Salma, “Pengembangan Media Interaktif “Marbel RAJA” untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Jawa pada Siswa Kelas V SDN Tunge 1 Wates Kediri”, (Malang, 2021)

teknik *make A match*. Namun pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu untuk meningkatkan minat belajar aksara Jawa melalui produk 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa).<sup>17</sup>

Penelitian yang keempat yang diteliti oleh Bangkit Joko Widodo dan Binti'arifatul Hanifah dengan judul "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar". Dalam penelitian ini diperoleh bahwa hasil dari perhitungan soal pretest dan posttest rata-rata dari peserta didik SDN Cermo III diatas KKM yaitu 85 % dan hasil angket respon peserta didik sebesar 88%. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli aksara Jawa ini dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Adapun persamaan penelitian ini yaitu diterapkan pada tingkat kelas III dengan materi aksara Jawa. Namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu penelitian dilakukan di sekolah dasar dengan menggunakan media yang dikembangkan berupa monopoli sedangkan pada penelitian yang hendak dilakukan yaitu dilaksanakan pada madrasah ibtidaiyah dengan mengembangkan media 3 dimensi aksara Jawa (3D RAJA).<sup>18</sup>

Penelitian yang kelima yaitu penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar di

---

<sup>17</sup> Leily Hanum Fikriah, "Peningkatan Pemahaman Materi Aksara Jawa Mata Pelajaran Bahasa Daerah melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match Kelas III-A MI At-Taqwa Kebonagung Sidoarjo, (Surabaya, 2020)

<sup>18</sup> Bangkit Joko Widodo dan Binti'arifatul Hanifah, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, No. 2 (Februari 2020) : 19-28

Kabupaten Semarang". Penelitian ini diteliti oleh Angela Wyda Setiyani, dkk. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu *Research and Development (RnD)*. Media Pansus Raja dikemas dengan sangat menarik dan efektif, media ini menggunakan bahan akrilik yang ringan yang tentunya mudah dibawa kemana-mana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pansus Raja mendapatkan nilai maksimal sehingga layak untuk dijadikan media pembelajaran aksara Jawa. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Angela Wyda Setiyani, dkk dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama-sama melaksanakan penelitian di tingkat kelas III dan menggunakan materi aksara Jawa. Namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada bagian media pembelajarannya, penelitian ini menggunakan papan susun sedangkan penelitian yang hendak dilakukan menggunakan media 3 dimensi aksara Jawa (3D RAJA) selain itu tingkat kelas III dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan pada jenjang madrasah ibtidaiyah.<sup>19</sup>

Penelitian yang keenam yaitu penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar". Penelitian ini ditulis oleh Yeni Dwi Wulandari, dkk. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media dakon dapat membantu peserta didik dalam belajar membaca aksara Jawa. Adapun persamaan penelitian

---

<sup>19</sup> Angela Wyda Setiyani et.al, "Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang", *Journal of Javanese Learning and Teaching*, No 1 (2020) : 18-24

ini yaitu sama-sama membahas materi tentang aksara Jawa. Perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Yeni Dwi Wulandari, dkk yaitu media yang dikembangkan berupa dakon. Namun pada penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media 3 dimensi aksara Jawa (3D RAJA).<sup>20</sup>

Penelitian yang ketujuh yaitu penelitian yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa Dengan Sandhangan".<sup>21</sup> Penelitian ini dikembangkan oleh Wisnu Lazuardi Yusuf. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini membuat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Hasil dari penelitian yaitu dengan adanya media interaktif terdapat 89% dari peserta didik berhasil menuntaskan kriteria yang telah ditentukan dan terdapat 2 peserta didik yang tidak dapat menuntaskan kriteria yang telah ditentukan. Berdasarkan dari data yang telah dijabarkan menunjukkan bahwa media multimedia interaktif dinilai efektif untuk digunakan ketika proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu terdapat pada bagian media. Penelitian ini menggunakan media multimedia interaktif sedangkan penelitian yang hendak dilakukan menggunakan media 3 dimensi aksara Jawa (3D RAJA).

## H. Definisi Istilah dan Definisi Operasional

1. Adapun definisi istilah pada penelitian pengembangan ini adalah:

---

<sup>20</sup> Yeni Dwi Wulandari et.al, "Pengembangan Media Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, No. 1 (April 2018) : 75-87

<sup>21</sup> Wisnu Lazuardi Yusuf et.al, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa Dengan Sandhangan", *Jinotep*, No. 2 (April 2018) : 94-98

- a. Media 3D RAJA (3 Dimensi Aksara Jawa) yang dibuat untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Jawa materi aksara Jawa pada peserta didik madrasah ibtidaiyah, dan dibuat sederhana yang dapat dijalankan sesuai keinginan.
  - b. Aksara Jawa huruf Jawa dalam bahasa Jawa yang terdiri dari 20 aksara, 20 aksara pasangan serta beberapa sandhangan yaitu tambahan berupa bunyi vokal untuk mengubah bunyi asli aksara Jawa.
  - c. Minat belajar menjadi suatu dorongan dan keinginan untuk memahami, memperoleh informasi yang diinginkan, dan melakukan sesuatu yang dapat membuat seseorang tertarik baik berupa ide, konsep, atau deskripsi mengenai sesuatu.
2. Adapun definisi operasional pada penelitian pengembangan ini adalah : Pengembangan alat yang mentransfer informasi pembelajaran aksara jawa untuk meningkatkan keunggulan dibandingkan yang lain, peserta didik memiliki berbagai kebutuhan tersendiri untuk memenuhi kebutuhannya, peserta didik mempunyai suatu kepentingan atau keinginan dalam dirinya. Oleh karena itu dengan keinginan tersebut peserta didik akan termotivasi melaksanakan aktivitas untuk memenuhi tujuan yang diinginkan dalam mempelajari bahasa jawa pada peserta didik kelas III MI Al Hikmah.