

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri siswa untuk belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi dalam proses pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting untuk mengaktifkan perkembangan prestasi dan kemampuan siswa dalam pendidikan.

Tujuan pendidikan adalah untuk memberikan arah hidup kepada setiap orang dan memungkinkan mereka mencapai sesuatu, dan hal ini dicapai melalui semua pendidikan. Tentu saja dalam dunia pendidikan peran pendidik tidak bisa dipisahkan. Pendidik memegang peranan penting dan selalu terlibat dalam seluruh proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD). Anak-anak pada usia ini lebih membutuhkan pengalaman belajar dan pemahaman dalam belajar yang menarik dan berkesan bagi siswa. Proses belajar mengajar yang baik didasarkan pada kurikulum yang sesuai dan penggunaan sumber daya manusia sebagai pendidik.¹

Dalam proses pembelajaran, diperlukan peran seorang guru yang profesional untuk menunaikan tanggung jawab seorang guru.

¹ Trianto, Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 3.

Guru yang profesional dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif, sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan tidak cepat bosan dengan proses pembelajaran yang terlalu cepat.² Guru adalah perantara antara berbagai sumber informasi dan materi. Oleh karena itu, peran guru dalam proses belajar mengajar lebih menyeluruh dan lebih cenderung memotivasi siswa untuk belajar. Guru diharapkan dapat lebih melibatkan siswa dalam pembelajarannya melalui pengajaran. Guru dituntut kreatif dan mempunyai wawasan yang sangat luas agar dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan memberikan rasa untuk mengumpulkan ide, pengalaman dan fakta dalam kehidupan sehari-hari. Agar siswa lebih aktif, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru hendaknya berupaya merancang media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak malas saat belajar dan memberikan makna kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dapat membangkitkan interaksi antara siswa dan guru dengan tujuan agar siswa dapat terlibat dalam pembelajaran secara optimal dapat mendapat perhatian serupa. Media juga dapat mengatasi keterbatasan konten yang sulit dipahami siswa. Misalnya saja materi pembelajaran bahasa daerah.³

Bahasa menjadi alat komunikasi bagi semua orang untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap bangsa memiliki bahasa resmi bahkan memiliki bahasa daerah tersendiri. Identitas sebuah negara dapat dilihatkan. Hampir di tiap

² Agus Zaenal Fitri..*Pendidikan karakter berbasis Nilai&Etika di Sekolah*,Jogjakarta 2020, hlm 89

³ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 20018), hlm. 121

wilayah Indonesia bisa kita jumpai banyak sekali Bahasa daerah. Adanya Bahasa daerah menjadi salah satu tanggung jawab pemerintah untuk menjaga dan mengedukasikan kepada masyarakat supaya nilai dari suatu kebudayaan ini tidak punah.⁴

Bahasa yang umum digunakan oleh masyarakat di Pulau Jawa saat ini adalah bahasa Jawa yang masih dilestarikan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Jawa juga digunakan dalam upacara adat, pernikahan, pertunjukan budaya tradisional, dan wayang kulit. bahasa Jawa dibentuk berdasarkan huruf (aksara) Jawa yang format hurufnya sangat berbeda dengan huruf latin. Untuk saat ini aksara Jawa jarang digunakan tidak seperti waktu abad ke-7 masehi, pada abad 7 bangsa Jawa sudah mengenal tradisi menulis sehingga sekarang yang lebih banyak di gunakan adalah bentuk dokumen tertulis latin. Mayoritas masyarakat Jawa melaksanakan translasi untuk menerjemahkan huruf latin kedalam Bahasa Jawa untuk digunakan sehari-hari. Aksara Jawa merupakan bukti kongkret budaya yang dimiliki peninggalan dari leluhur bahasa Indonesia pada masyarakat Jawa. Wajib diajarkan pada kalangan anak sekolah begitu juga di kalangan sekolah dasar.⁵

Berdasarkan hasil observasi pada 14 Juni 2024 di SD Negeri Baye Kabupaten Kediri ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jawa yaitu kurangnya motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat

⁴ W. Ramansyah, "Pengembangan Game Edukasi 'Aksara Jawa' Berbasis Unity Untuk Siswa Kelas 3 Sdn Mulyoarjo 3 Lawang," *Eduatic - Sci. J. Informatics Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 31–42, 2018,

⁵ Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2019).

ketika diminta guru untuk menghafalkan aksara Jawa, mereka ramai dan gaduh bersama temannya. Ketika mengerjakan soal yang mengharuskan menulis dan menghafalkan aksara Jawa, siswa merasa malas dan tidak bisa padahal belum dicoba. Selain itu, terdapat 3 siswa dari 19 siswa yang selalu tidak ingin mengikuti pembelajaran aksara Jawa karena menurut mereka susah untuk difahami. Kurangnya motivasi di dalam aksara Jawa ini membuat siswa tidak semangat akan terlaksananya pembelajaran. Selain itu guru masih menggunakan pepak dan buku LKS(Lembar kerja siswa) sebagai satu-satunya sumber mereka belajar, sehingga kurang menarik bagi siswa. Guru kelas III juga belum memberikan media yang tepat untuk memudahkan siswa menghafalkan dan menulis aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Siswa masih mempelajari aksara Jawa dengan cara mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan tulisan di papan. Sehingga perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran aksara Jawa untuk memudahkan siswa berlatih menulis dan menghafal aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan.⁶

Salah satu media yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa terutama pada materi aksara Jawa yaitu media aksara Jawa lingkaran. Media ini adalah suatu permainan yang menggunakan bentuk lingkaran yang angka dan aksara Jawa jika ingin mengetahui huruf aksara apa itu ditekan tombol yang ada di atas setiap aksara Jawa nanti bisa berbunyi sesuai huruf aksara Jawa. Media aksara Jawa lingkaran dapat di tempatkan di dalam kelas, supaya siswa tertarik dan tidak

⁶ Erika Oktaviani Prasetyo. "Pengembangan Bahasa Melalui Media Roda Putar Aksara Pada Materi Aksara Jejawon Bahasa sasak Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah dasar. ". vol. 9 No. 3 (2023)

bosan untuk menghafalkan aksara Jawa. Siswa bisa langsung mendengarkan dan melihat tulisannya, dari sini siswa yang belajarnya tidak suka mendengarkan mereka bisa melihat dan menulis aksara Jawa beserta latinnya dengan mudah.⁷

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Erika Oktafiani Prasetyo Dkk mengembangkan media roda aksara berputar pada materi aksara Jawa, sehingga peneliti melakukan pembaruan berupa media aksara Jawa lingkaran yang dilengkapi audio. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah media yang dikembangkan berupa lingkaran aksara Jawa yang dilengkapi audio.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **"Media Pembelajaran Aksara Jawa Lingkaran (Akswaran) Berbasis Audio Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di SD Negeri Baye Kabupaten Kediri"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran aksara Jawa lingkaran berbasis audio dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas III di SD Negeri Baye Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran aksara Jawa lingkaran berbasis audio dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata

⁷ Wina, S. (2019). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Perdana Media Grup.

pelajaran Bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas III di SD Negeri Baye Kabupaten Kediri?

3. Bagaimana penggunaan media pembelajaran aksara Jawa lingkaran berbasis audio dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Bahasa Jawa materi Bahasa Jawa kelas III di SD Negeri Baye Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian meliputi:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran aksara Jawa lingkaran berbasis audio dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas III di SD Negeri Baye Kabupaten Kediri
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran aksara Jawa lingkaran berbasis audio dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas III di SD Negeri Baye Kabupaten Kediri.
3. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran aksara Jawa lingkaran berbasis audio dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa kelas III di SD Negeri Baye Kabupaten Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifik Produk yang akan disajikan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berupa aksara Jawa lingkaran berbentuk lingkaran yang menyerupai jam dinding.

2. Media pembelajaran aksara Jawa lingkaran memiliki ukuran diameter 50 cm.
3. Media pembelajaran aksara Jawa lingkaran menggunakan bahan dari kayu jati.

Spesifikasi pengembangan produk sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup beberapa komponen pembantu seperti teks dan audio untuk memudahkan pembelajaran siswa dalam belajar.
2. Materi setiap satuan pengajaran disajikan sesuai tujuan pembelajaran yang dikembangkan.
3. Hasil produk pembelajaran berupa media aksara Jawa lingkaran berbasis audio yang dapat didengarkan dengan cara menekan tombol yang sesuai dengan huruf aksaranya.
4. Media aksara Jawa lingkaran memiliki 20 aksara Jawa dan terdapat keterangan angka di setiap aksaranya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Secara teoritis, penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat untuk memberikan alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Secara praktis, hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membawa manfaat antara lain:
 - a. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian dan pengembangan media aksara Jawa lingkaran ini dapat memberikan acuan dalam pembuatan dan

pengembangan materi pembelajaran selanjutnya terutama pada mata pelajaran bahasa Jawa.

b. Bagi Siswa

Penelitian dan pengembangan dari media aksara Jawa lingkaran ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa terutama dalam hal menghafal.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian dan pengembangan aksara Jawa lingkaran ini dapat dijadikan sebagai sarana oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran, dan dapat untuk meningkatkan kreatifitas guru untuk memanfaatkan media pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dan pengembangan aksara Jawa lingkaran ini dapat dijadikan masukan oleh kepada sekolah bahwa sebuah media pembelajaran berperan penting sebagai penunjang dari suatu proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembang

Pengembangan media pembelajaran aksara Jawa lingkaran ini didasarkan pada beberapa hipotensi pengembangan berikut.

- a. Media pembelajaran aksara Jawa lingkaran ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran aksara Jawa lingkaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan interaktivitas siswa sehingga mendatangkan motivasi belajar yang baik.

- b. Penggunaan media pembelajaran aksara Jawa lingkaran dapat mengubah materi yang abstrak menjadi materi yang lebih konkrit sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran aksara Jawa lingkaran dirancang dengan kombinasi teks, audio, untuk menghilangkan kebosanan dalam belajar siswa.

2. Keterbatasan pengembangan

Penelitian dan Pengembangan ini juga mempunyai beberapa keterbatasan yaitu diantaranya ialah:

- a. Produk ini dikembangkan dengan disesuaikan berdasarkan karakteristik dari siswa SD, sehingga produk yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh siswa kelas III SD.
- b. Produk ini dikembangkan oleh peneliti hanya dengan bantuan Audio agar media tersebut dapat berfungsi.
- c. Produk yang dikembangkan hanya digunakan pada materi aksara Jawa.

G. Penelitian Terdahulu

Studi yang baik dan sempurna itu adalah studi dari salah satu hasil yang relevan. Sebab ini merupakan sebuah kerangka awal dari kerangka yang digunakan untuk menambah, mengembangkan dan

menyempurnakan penelitian yang sudah ada. Temuan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Latifah dan Nidha, yang berjudul ; “Media Pembelajaran Interaktif Menulis Bahasa Jawa Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 03 Madiun Lor” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik sangat efektif dalam meningkatkan keinginan belajar siswa. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran interaktif berbasis MecromediaFlash yang menyajikan materi bahasa Jawa secara menyenangkan dan menghibur. Media pembelajaran dapat berkontribusi terhadap pembelajaran bersih di sekolah karena membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa atau sebaliknya (yaitu media akan membantu guru menyampaikan materi). Kualitas dokumen dalam proses penelitian dan pengembangan materi pembelajaran visual modul ini berada pada kriteria 90% “sangat baik”. Kualitas produk video pembelajaran multimedia ini juga termasuk dalam kriteria sangat baik mencapai 92,5%. Pada pengujian produk kelompok kecil, 90% media dinilai sangat baik jika diterapkan pada pembelajaran di kelas. Pada uji kelompok besar, angket kesesuaian media mencapai angka 92,6%, sehingga dengan angka tersebut media

tergolong sangat baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran konstruksi kalimat bahasa Inggris..⁸

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Qori Setianingrum, yang berjudul : “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Membaca Pada Materi Bahasa Jawa Kelas III MI At-Taqwa Semarang Tahun Ajaran 2020/2021” Apakah media pembelajaran ini berpengaruh terhadap kemampuan literasi menulis Bahasa Jawa, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,76. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 50,87. Berdasarkan uji beda rata-rata diperoleh t hitung = 5,511 dan t tabel = 1,695 dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 17 + 16 - 2 = 33$. Hasil uji penelitian ini menunjukkan t hitung $>$ t tabel sehingga H_0 Hipotesis teori yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android berpengaruh terhadap kemampuan membaca aksara jawa pada mata pelajaran bahasa jawa tipe III.⁹
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erika Oktaviani Prasetyo, Muhammad Tahir, Muhammad Sobri yang berjudul : “Media roda aksara berputar pada materi aksara Jejawan bahasa Sasak untuk siswa kelas III SD” Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Gunakan model pengembangan ADDIE.

⁸ Ardyan Pratama Dan Drs. Sutrisno Widodo, M.Pd. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Jemundo”, Pengembangan Media Video Pembelajaran Aksara Jawa Sekolah Dasar, {2018}, 22

⁹ Qori Setianingrum. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas Iii Di Mi At-Taqwa Semarang Tahun Ajaran 2020/2022”. UIN Walisongo(2021), 7

Penelitian ini bertujuan untuk membuat Roda Tulis Berputar (ROPUSA) berbahan kayu untuk memahami 18 simbol aksara Jejawan bahasa Sasak untuk SDN Prayitna Praya tingkat III wilayah Kabupaten Lombok Tengah, valid dan layak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media “ROPUSA”, roda karakter berputar bahasa Sasak, materi tulis Jejawan memperoleh nilai 88,57% dengan kriteria sangat sesuai dari ahli media, nilai 85,88% dengan kriteria sangat konsisten dari ahli materi, dan 85,84% dengan kriteria sangat sesuai dari ahli materi, dan 85,84% dengan kriteria sangat sesuai dari ahli materi. tingkat respons pertanyaan siswa sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa media ROPUSA pada materi tulis Jejawan layak digunakan dari segi validitas dan kesesuaian digunakan sebagai media tulis bahasa Sasak untuk Menulis Jejawan Kelas IV di SDN Prayitna Praya Pusat.¹⁰

4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kafit Mustofa, Nana Suarna, Arif Rinaldi Dikananda, yang berjudul :¹¹ “Permainan Kata Edukasi Tulisan Jawa Pengantar Pendidikan untuk Meningkatkan Pengetahuan Menggunakan Metode Addie”. Penelitian dan pengembangan game ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini untuk tujuan produksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah game edukasi pengenalan karakter Jawa kepada

¹⁰ Erika Oktaviani Prasetyo, Muhammad Tahir, Muhammad Sobri. “Media Roda Putar Aksara Pada Materi Aksara Jejawan Bahasa Sasak Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Vol. 9, No. 3, 2023, 2348

¹¹ Kafit Mustofa, Nana Suarna, Arif Rinaldi Dikananda, ” Game Edukasi Pengenalan Aksara Jawa untuk Menambah Pengetahuan Dengan Menggunakan Metode Addie”. Vol. 6 No. 2, September 2022. 811

anak yang dapat digunakan kapan saja. Hasil penelitian menunjukkan nilai t hitung pengujian hipotesis sebesar $1,838 < \text{nilai } t \text{ tabel sebesar } 2,045$ maka H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif aksara jawa sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa di Mts Al-Washliyah Talun Cirebon.

5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eka Maleka Hayati yang berjudul : “Permainan Kata Edukasi Tulisan Jawa Pengantar Pendidikan untuk Meningkatkan Pengetahuan Menggunakan Metode Addie”. Penelitian dan pengembangan game ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini untuk tujuan produksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah game edukasi pengenalan karakter Jawa kepada anak yang dapat digunakan kapan saja. Hasil penelitian menunjukkan nilai t hitung pengujian hipotesis sebesar $1,838 < \text{nilai } t \text{ tabel sebesar } 2,045$ maka H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif aksara jawa sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa di Mts Al-Washliyah Talun Cirebon.¹²

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Macromedia	Subjek Penelitian siswa-siswi Kelas III	Media berupa macro media flash	Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

¹² Eka Maleka Hayati.” Perancangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Siswa Sd Muhammadiyah Weleri”. Vol. 11, No. 1, Tahun 2018. 01

	Flash untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3	Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa		Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 3 menggunakan media Lingkaran Aksara Pengembangan media ini disesuaikan dengan materi di buku tema 8. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri Baye. Pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar yang berisi sampul, kata pengantar, KI dan KD, Tentang Pembelajaran aksara jawa.
2.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas III	Subjek Penelitian siswa-siswi Kelas III	Untuk meningkatkan kemampuan membaca	
3.	Media Roda Putar Aksara Pada Materi Aksara Jejawon Bahasa Sasak Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Subjek Penelitian siswa-siswi Kelas III	Media berupa roda putar	
4.	Game Edukasi Pengenalan Aksara Jawa untuk Menambah Pengetahuan Dengan Menggunakan Metode Addie	Pengetahuan Menggunakan Metode Addie	Media berupa game edukasi	
5.	Perancangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Siswa Sd Muhammadiyah Weleri	Pembelajaran Akasara Jawa	Media berupa permainan kata	