

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital saat ini telah merubah peran manusia dalam segala dimensi kehidupan, tidak terkecuali di bidang pendidikan dan pembelajaran. Teknologi pembelajaran telah memainkan peran yang semakin penting dalam proses belajar mengajar. Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya.¹ Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha dari manusia sendiri untuk terus memperoleh hal yang baru.² Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sisdiknas Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³ Abad ke-21 dikenal sebagai masa industri atau "*industrial age*" dan juga masa pengetahuan atau "*knowledge age*". Di masa ini, semua usaha untuk mengasah keterampilan dilakukan melalui latihan yang terus-menerus, serta pemenuhan kebutuhan

¹ Sitaman Said, 'Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21', *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6.2 (2023), pp. 194–202.

² Julita and Pebria Dheni Purnasari, 'Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital', *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2.2 (2022), pp. 227–39, doi:10.46229/elia.v2i2.460.

³ Sigit Dwi Laksana, *Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Education Technology The 21st Century*, n.d.

hidup di berbagai aspek didasarkan pada pengetahuan yang dimiliki.⁴ Perubahan era ini tidak dapat dihindari oleh siapapun sehingga dibutuhkan penyiapan sumber daya manusia (SDM) yang memadai agar siap menyesuaikan dan mampu bersaing dalam skala global. Peningkatan kualitas SDM melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi adalah kunci untuk mampu mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0.⁵

Revolusi Industri 4.0 menghadirkan perubahan signifikan di dunia tenaga kerja dan berdampak pada berbagai sisi kehidupan, termasuk pada sektor pendidikan. Inovasi teknologi dan digitalisasi menjadi faktor kunci dalam Revolusi Industri 4.0, yang memengaruhi cara siswa memperoleh pengetahuan serta mengasah keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa mendatang. Salah satu strategi untuk membantu siswa beradaptasi dengan era Revolusi Industri 4.0 adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga untuk guru serta lembaga pendidikan secara keseluruhan. Implementasi teknologi dalam pengajaran dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan mutu pembelajaran. Contoh penerapan teknologi dalam pendidikan saat ini adalah pembelajaran daring yang memungkinkan siswa belajar dari mana saja dan dengan waktu yang fleksibel. Ini sangat

⁴ Rifa Hanifa Mardiyah and others, 'Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia', *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12.1 (2021), pp. 29–40, doi:10.31849/lectura.v12i1.5813.

⁵ Delipiter Lase, 'Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0', *Sundermann: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 12.2 (2019), pp. 28–43, doi:10.36588/sundermann.v1i1.18.

membantu siswa dengan jadwal padat atau kesulitan fisik. Pembelajaran daring juga memberikan akses yang lebih luas ke berbagai materi, seperti video edukatif dan buku digital.

Namun, penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan juga memiliki berbagai tantangan dan risiko. Salah satu tantangan utamanya adalah kurangnya akses ke infrastruktur dan teknologi, terutama di wilayah yang masih berkembang. Di samping itu, penggunaan teknologi juga bisa menimbulkan masalah mengenai privasi dan keamanan data siswa. Oleh karena itu, lembaga pendidikan perlu memastikan penggunaan teknologi dilakukan secara bijak dan berkelanjutan. Pendidikan harus tetap fokus pada pengembangan keterampilan siswa yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama. Teknologi dalam pendidikan bisa membantu siswa menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0. Dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, proses belajar bisa lebih efisien, efektif, dan berkualitas, sehingga siswa bisa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan. Namun, perlu diingat bahwa teknologi bukanlah solusi satu-satunya untuk mengatasi tantangan Revolusi Industri 4.0. Pendidikan tetap harus memperkuat pengembangan keterampilan non-teknis, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama, yang tetap penting di dunia kerja yang semakin kompleks.⁶

⁶ Asriani Alimuddin and others, *Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0*, 05.04 (2023).

Berkaitan dengan tujuan pendidikan dalam proses perkembangan terdapat fase atau tahapan yang akan dilalui setiap anak untuk terus meningkatkan potensi dirinya. Sehingga lingkungan berperan dalam proses perkembangan anak, keluarga adalah lingkungan pertama bagi anak yang baru lahir sampai usia 7 tahun. Menurut B. S. Bloom berpendapat bahwa tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga ranah yang melekat pada diri peserta didik yaitu : ranah proses berfikir (kognitif), ranah nilai atau sikap (afektif), dan ranah keterampilan (psikomotorik). Dalam proses pembelajaran guru bertanggung jawab membantu meningkatkan mutu pendidikan yang diharapkan yakni perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada peserta didik.⁷ Dalam konteks mengevaluasi hasil belajar, ketiga domain atau ranah tersebut harus menjadi sasaran dalam setiap kegiatan evaluasi. Tugas utama seorang guru adalah menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai hasil belajarnya. Profesi seorang guru tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pengukuran dan penilaian, seperti mengukur, menakar, serta menimbang. Penilaian ini bertujuan untuk memutuskan apakah siswa telah berhasil mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik berbeda untuk setiap mata pelajaran, tergantung pada sifat dan karakteristik mata pelajaran itu sendiri. Secara umum, pencapaian kompetensi dalam suatu mata pelajaran mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁸

⁷ Ananda Aditya Sari Harahap And Others, 'Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar', *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3.1 (2023), doi:10.58432/algebra.v3i1.741.

⁸ Zainudin and Ubabuddin, 'Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik', 2023-07-24, 01.Vol. 01 No. 03 (n.d.), pp. 915–31.

Dalam setiap pembelajaran tentu mengharapkan output atau hasil yang sesuai target ketuntasan minimal. Berbagai media digunakan untuk menunjang pembelajaran. Pemilihan jenis media yang tepat dengan memperhatikan karakteristik peserta didik tentu akan berdampak bagi kelancaran proses pembelajaran.⁹

Dalam setiap pembelajaran tentu mengharapkan output atau hasil yang sesuai target ketuntasan minimal. Berbagai media digunakan untuk menunjang pembelajaran. Pemilihan jenis media yang tepat dengan memperhatikan karakteristik peserta didik tentu akan berdampak bagi kelancaran proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi digital yang kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi tidak bisa diabaikan. Teknologi digital juga sudah memasuki berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di masa kini yang sudah digital, aliran informasi sangat cepat dan sulit untuk dikendalikan. Dengan kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang, seharusnya pendidikan di Indonesia bisa lebih mudah. Namun, hal itu belum terjadi. Meskipun informasi datang dengan cepat, tidak selalu berdampak positif. Segala sesuatu memiliki dampak baik dan buruk, termasuk perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini. Memasukkan teknologi ke dalam pendidikan bisa meningkatkan kualitas

⁹ Herminingsih Herminingsih, Nurdin Nurdin, and Fatimah Saguni, *Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa*, 1 (2022).

pembelajaran, mendorong siswa lebih aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan. Secara dasar, peran teknologi dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan proses mengajar dan belajar, serta membekali siswa agar siap menghadapi dunia digital yang terus berkembang.¹⁰

Di era sekarang, media digital sudah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat membantu proses belajar menjadi lebih menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Namun, penggunaan media digital tidak hanya membawa dampak positif, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak negatif jika tidak digunakan secara bijak. Karena itu, peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak sangatlah penting agar pemanfaatan media digital tetap memberikan manfaat bagi perkembangan belajar sekaligus pembentukan karakter anak. Dengan adanya pendampingan yang tepat, media digital tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga dapat menjadi sarana pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Sebagai seorang pendidik, penting untuk terus mengembangkan pengetahuan dalam memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media digital yang bersifat interaktif. Media pembelajaran interaktif dinilai mampu membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru, karena proses belajar tidak hanya satu arah, tetapi

¹⁰ Riska Aini Putri, 'Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital', *Journal of Computers and Digital Business*, 2.3 (2023), pp. 105–11, doi:10.56427/jcbd.v2i3.233.

melibatkan keaktifan guru dan siswa sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Saat ini, berbagai jenis media seperti buku digital, video pembelajaran, maupun presentasi interaktif sudah banyak digunakan. Selain itu, tersedia juga beragam aplikasi yang bisa dimanfaatkan guru, seperti Canva, Powtoon, Prezi, Kinemaster, maupun Assemblr Edu, yang dapat mendukung penyajian materi agar lebih menarik.¹¹

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di MI Ma'arif NU Insan Cendekia dengan ibu Isyati Rodiyah Handayani, S.Pd.I selaku wali kelas IV diketahui bahwa dalam pembelajaran Bahasa Jawa, terdapat beberapa masalah yang dialami peserta didik yaitu, (1) peserta didik kesulitan dalam memahami materi aksara Jawa, (2) rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jawa, (3) peserta didik tidak terbiasa melakukan pembelajaran secara mandiri, (4) peserta didik kurang antusias dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Jawa. Sedangkan beberapa kendala yang dialami guru yaitu, (1) guru lebih sering menggunakan media konvensional berupa buku Bahasa Jawa Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran, (2) keterbatasan dalam menyesuaikan pembelajaran dengan teknologi modern, (3) guru jarang sekali memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, (4) keterbatasan waktu pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki baik oleh peserta didik maupun guru. Kondisi ini memberikan dampak langsung pada hasil belajar siswa dan tentang media pembelajaran

¹¹ Septi Kuntari, 'Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran', *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2 (2023), pp. 90–94, doi:10.47435/sentikjar.v2i0.1826.

digital yang membuat peserta didik tertinggal memahami teknologi yang digunakan di dunia nyata, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa menggunakan media dalam proses belajar mengajar bisa membuat siswa tertarik dan termotivasi belajar, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membantu siswa berpikir secara teratur dan sistematis, serta menumbuhkan pemahaman dan nilai-nilai yang baik dalam diri siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga penting karena bisa menghemat waktu. Artinya, belajar dengan media bisa menyederhanakan masalah, terutama dalam menjelaskan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Ada tiga alasan utama mengapa media perlu digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, terutama untuk siswa SD, yaitu pertama, siswa SD cenderung berpikir secara konkret, oleh karena itu materi yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan agar lebih jelas. Kedua, penggunaan media dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari verbalisme, serta membantu siswa berpikir secara teratur dan sistematis sehingga pemahaman dan nilai-nilai bisa berkembang. Ketiga, pembelajaran dengan media bisa memberi pengalaman yang bermakna bagi

siswa karena mereka bisa melihat langsung hal-hal yang terjadi di sekitar mereka.¹²

Berdasarkan hal tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diperlukan media yang sesuai untuk mengatasi masalah belajar di atas. Salah satunya inovasi yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android*. Adanya *mobile learning* memiliki karakteristik yang fleksibel, mudah diakses kapan saja dan di mana saja, serta dapat menampilkan materi secara interaktif melalui teks, gambar, audio, maupun video. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan siswa dapat belajar aksara Jawa secara lebih mandiri, mudah memahami materi, serta termotivasi untuk terus berlatih tanpa merasa cepat bosan. Selain itu, *mobile learning* juga dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital saat ini.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media *mobile learning* berbasis digital *android* BARAJA (Belajar Aksara Jawa) harapannya aplikasi ini dapat mendukung pembelajaran interaktif untuk peserta didik dalam memahami mata pelajaran Bahasa Jawa pada materi Aksara Jawa. Aplikasi ini dikembangkan untuk peserta didik kelas IV, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif mereka. Melalui fitur-fitur interaktif yang disajikan, seperti latihan membaca dan

¹² Ina Magdalena and others, *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi*, 3 (2021).

memahami aksara Jawa, kuis, serta visualisasi yang menarik, BARAJA memiliki beberapa kelebihan utama. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus menumbuhkan minat belajar Bahasa Jawa karena media yang digunakan lebih menarik daripada metode konvensional. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi solusi alternatif bagi guru dalam mengatasi keterbatasan media konvensional, sehingga proses pembelajaran lebih variatif, efektif, dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti harap pengembangan media *mobile learning* berbasis *android* dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik, serta membuka peluang inovasi lebih lanjut dalam dunia pendidikan berbasis teknologi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media BARAJA (Belajar Aksara Jawa) Materi Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran BARAJA (Belajar Aksara Jawa) pada materi Aksara Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran BARAJA (Belajar Aksara Jawa) pada materi Aksara Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri?

3. Bagaimana peningkatan keefektifan media pembelajaran BARAJA (Belajar Aksara Jawa) pada materi Aksara Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran BARAJA (Belajar Aksara Jawa) pada materi Aksara Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran BARAJA (Belajar Aksara Jawa) pada materi Aksara Jawa untuk meningkatkan hasil belajar Siswa kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.
3. Mengetahui peningkatan keefektifan media pembelajaran BARAJA (Belajar Aksara Jawa) pada materi Aksara Jawa dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan atau manfaat yang positif diantaranya sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Jawa terutama dalam pembuatan media *mobile learning* berbasis *android* kelas IV Semester II.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Media digital yang interaktif, seperti aplikasi android, mampu menarik perhatian peserta didik melalui elemen visual, dan animasi. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

- 2) Pembelajaran yang lebih interaktif.

Siswa dapat terlibat secara aktif melalui berbagai aktivitas interaktif di aplikasi, seperti kegiatan konten materi, video pembelajaran atau evaluasi. Hal tersebut membuat siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga partisipan aktif dalam proses belajar.

- 3) Mempermudah pemahaman konsep kompleks.

Konsep-konsep yang sulit dipahami melalui metode tradisional, seperti dalam aksara jawa dapat disederhanakan melalui animasi digital.

- 4) Melatih Keterampilan Abad 21.

Penggunaan media digital seperti BARAJA secara tidak langsung melatih keterampilan yang relevan di era modern, seperti literasi digital dan kemampuan beradaptasi dengan teknologi. Keterampilan ini sangat penting untuk masa depan yang serba digital.

b. Bagi Guru

1) Meningkatkan efisiensi pengajaran.

Media digital berbasis android memungkinkan guru menghemat waktu dalam penyampaian materi. Aplikasi yang dirancang khusus untuk pembelajaran dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih cepat, terstruktur, dan sistematis, sehingga guru dapat lebih fokus pada aspek lain seperti pendampingan peserta didik.

2) Mempermudah penyampaian konsep rumit.

Dengan bantuan aplikasi android, guru dapat lebih mudah menjelaskan konsep-konsep abstrak atau sulit dipahami, terutama dalam mata pelajaran bahasa jawa melalui visualisasi interaktif. Hal ini membantu peserta didik memahami materi lebih mendalam.

3) Meningkatkan kemampuan guru.

Aplikasi digital sering kali memungkinkan guru untuk terus berkembang dengan mempelajari teknik-teknik pengajaran baru atau mengeksplorasi materi-materi baru. Guru dapat terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan.

4) Akses mudah ke materi pengajaran.

Aplikasi digital menyediakan sumber daya yang dapat diakses kapan saja oleh guru, baik itu bahan ajar, kuis, ataupun media interaktif lainnya. Guru tidak perlu lagi bergantung sepenuhnya pada buku cetak atau bahan ajar konvensional.

c. Bagi Sekolah

1) Mendorong inovasi pendidikan.

Dengan memanfaatkan teknologi android, sekolah dapat menunjukkan komitmennya terhadap inovasi dan pembaruan metode pembelajaran. Hal ini membantu sekolah menjadi instansi yang lebih adaptif terhadap perubahan dan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

2) Meningkatkan citra dan daya saing sekolah.

Sekolah yang menerapkan media digital modern berbasis android menunjukkan dirinya sebagai institusi yang progresif dan siap menghadapi tantangan pendidikan. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik sekolah bagi calon siswa dan orang tua yang mencari pendidikan berkualitas.

3) Menambah ketersediaan media kelas IV.

Dengan adanya pengembangan media digital berbasis android, hal tersebut dapat menambah sumber belajar bagi siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV Semester II dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Pembaca

Pembaca dapat memahami bagaimana media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan berbagai aspek kemampuan

kognitif terhadap materi aksara Jawa serta mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran BARAJA mencakup beberapa elemen untuk mendukung pembelajaran peserta didik mengenai topik aksara Jawa, diantaranya sebagai berikut :

1. Media pembelajaran BARAJA yang dikembangkan ini dirancang dan disesuaikan dengan standar Kurikulum Merdeka yang berlaku.
2. Media pembelajaran BARAJA yang dikembangkan ini berfokus pada materi Aksara Jawa, yang merupakan bagian dari kurikulum kelas IV pada semester II.
3. Media pembelajaran BARAJA yang dikembangkan ini berupa aplikasi yang memiliki fitur, CP TP, Setting Akun, Petunjuk Penggunaan Aplikasi, Konten Materi, Belajar Interaktif, Evaluasi, Profil Pengembang, dan Data Nilai.
4. Media pembelajaran BARAJA yang dikembangkan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia untuk mencapai hasil belajar yang optimal.
5. Pengembangan media pembelajaran BARAJA dilakukan menggunakan *Framework Codiegnaiter*. Sebelum diimplementasikan dengan Codiegnaiter, proses dimulai dengan menyiapkan konten berupa teks materi handout yang dirancang menggunakan canva lalu dikonversi menjadi FlipHTML, dan video pembelajaran yang dirancang

menggunakan canva, kemudian di ekspor ke format MP4. Selain itu, komponen evaluasi pembelajaran juga dipersiapkan untuk diintegrasikan ke dalam *Framework Codiegnoiter*.

6. Media pembelajaran BARAJA yang dikembangkan ini dapat diakses melalui handphone berbasis *android*.
7. Media pembelajaran BARAJA yang dikembangkan ini dapat digunakan secara daring melalui akses internet, baik menggunakan paket data maupun koneksi *Wi-Fi*.
8. Media pembelajaran BARAJA yang dikembangkan ini dirancang dengan tampilan menarik yang disusun menggunakan bahasa yang sederhana serta mudah dipahami oleh pengguna.
9. Media pembelajaran BARAJA yang dikembangkan ini dilengkapi dengan berbagai elemen visual, seperti gambar dan video animasi. Elemen-elemen ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep tentang aksara Jawa secara lebih mendalam dan interaktif.
10. Media pembelajaran BARAJA yang dikembangkan ini dilengkapi dengan fitur navigasi yang intuitif. Fitur ini memungkinkan peserta didik untuk dengan mudah menjelajahi dan mengakses berbagai bagian atau menu yang tersedia dalam aplikasi, sehingga mempermudah penggunaan secara keseluruhan.
11. Media pembelajaran BARAJA yang dikembangkan ini dilengkapi dengan tiga jenis evaluasi yang dirancang untuk menyesuaikan dengan berbagai jenis gaya belajar peserta didik. Hal ini bertujuan untuk

mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi tentang aksara Jawa.

12. Media pembelajaran BARAJA disertai lembar tata cara penginstalan aplikasi, handout, dan buku panduan penggunaan media.

F. Asumsi Dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Pembelajaran aksara Jawa kelas IV yang saat ini masih bergantung pada metode konvensional (buku teks dan papan tulis) dinilai kurang menarik, monoton, dan membatasi ruang interaksi siswa dengan materi.
- b. Proses pembelajaran yang monoton memicu rasa bosan dan menurunkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak negatif pada rendahnya hasil belajar aksara Jawa.
- c. Siswa menganggap aksara Jawa sebagai materi yang rumit dan sulit, sehingga mereka mengalami hambatan dalam kemampuan menyusun, membaca, dan menulis aksara tersebut.
- d. Terdapat kebutuhan mendesak di MI Ma'arif NU Insan Cendekia akan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan menyenangkan guna mengoptimalkan minat serta kemampuan kognitif siswa.
- e. Pengembangan aplikasi BARAJA (Belajar Aksara Jawa) diasumsikan mampu menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah rendahnya minat, motivasi, dan hasil belajar siswa kelas IV.
- f. Media BARAJA diasumsikan dapat mengubah paradigma pembelajaran dari konvensional-monoton menjadi pengalaman

belajar yang interaktif melalui visualisasi yang menarik dan ruang interaksi langsung.

- g. Penggunaan media BARAJA diasumsikan dapat menghilangkan persepsi negatif bahwa aksara Jawa itu sulit, sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam menyusun, membaca, dan menulis aksara Jawa secara optimal.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media BARAJA (Belajar Aksara Jawa) hanya digunakan pada materi Aksara Jawa kelas IV.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia Kota Kediri.
- c. Media ini berupa aplikasi *mobile learning* dan hanya dapat diakses melalui android atau tablet secara *online*.
- d. Kisi-kisi soal pretest dan posttest yang digunakan belum sepenuhnya selaras dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

G. Penelitian Terdahulu

Peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang sejenis guna dijadikan referensi untuk rencana penelitian yang akan peneliti lakukan. Penelitian terdahulu tersebut antara lain :

1. Referensi pertama yakni Jurnal yang ditulis oleh Milda Asti Widiastika, Nana Hendracipta, A. Syachruroji pada tahun 2021 dalam Jurnal *Basicedu* yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* pada Konsep Sistem Peredaran Darah di

Sekolah Dasar". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada metode Research and Development dari model Borg and Gall yang meliputi tahapan analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi/uji ahli, revisi produk, dan uji coba produk. Lokasi pelaksanaan uji coba dilakukan di SDN Taman Baru 1. Populasi untuk uji coba siswa sebagai pengguna adalah siswa kelas V tahun ajaran 2019/2020 dengan total 25 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli media dan materi, angket respon anak didik. Subjek uji coba mencakup ahli pengembangan materi dan ahli pengembangan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, angket, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Setelah itu, dilakukan uji coba pretest dan posttest yang dilakukan oleh peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dari uji materi 81,1% tergolong dalam kategori sangat layak dan tingkat kelayakan uji media pembelajaran ahli media sebesar 86,2% tergolong dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Pemahaman konsep anak didik setelah menggunakan media *Mobile learning* Berbasis *Android* pada mata pelajaran IPA konsep Sistem Peredaran Darah didapatkan dari hasil skor pretest dan posttest yang dihitung yakni sebesar 0,8 dengan kategori "Tinggi". Dengan demikian

penelitian ini telah menunjukkan hasil positif terhadap kemampuan pemahaman konsep anak didik pada materi sistem peredaran darah.¹³

2. Referensi kedua yakni Jurnal yang ditulis oleh Habibatul Hikmah, Yoyok Yermiandhoko pada tahun 2022 dalam Jurnal JPGSD yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran MAKIBAJA Berbasis Android Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada metode Research and Development dari model ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Lokasi pelaksanaan uji coba dilakukan di SDN Kalikending II Suarabaya. Populasi untuk uji coba siswa sebagai pengguna adalah siswa kelas IV adalah 30 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, media dan angket. Subjek uji coba mencakup ahli pengembangan materi, ahli pengembangan media pembelajaran dan uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan penyebaran angket guru dan siswa serta pemberian soal pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dari uji materi 100% tergolong dalam kategori sangat layak tanpa revisi dan tingkat kelayakan uji media pembelajaran ahli media sebesar 86,6% tergolong dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran MAKIBAJA

¹³ Milda Asti Widiastika, Nana Hendrapipta, and Ahmad Syachruroji, 'Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.1 (2020), pp. 47–64, doi:10.31004/basicedu.v5i1.602.

berbasis android materi aksara jawa untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dapat dikatakan layak, praktis dan efektif apabila digunakan oleh siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa pada materi aksara Jawa.¹⁴

3. Referensi ketiga yakni Jurnal yang ditulis oleh Wisnu Bayu Putra, Latif Nur Hasan pada tahun 2022 dalam Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android E-Macer Untuk Materi Cerkak di MTS Darul Ulum Waru". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE. Lokasi pelaksanaan uji coba dilakukan di MTS Darul Ulum Waru. Subjek uji coba mencakup ahli pengembangan materi, ahli pengembangan media pembelajaran, serta siswa sebagai pengguna. Populasi untuk uji coba siswa sebagai pengguna adalah siswa kelas VIII tahun ajaran 2021/2022 dengan total 62 siswa. Efektivitas uji coba produk ditentukan menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dari uji materi Bahasa Jawa sebesar 89,48 tergolong dalam kategori layak, dan tingkat kelayakan uji media pembelajaran sebesar 84,5% tergolong dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi android E-Macer mampu meningkatkan kemampuan siswa dan menarik minat belajar siswa.¹⁵

¹⁴ habibatul Hikmah And Yoyok Yermiandhoko, *Pengembangan Media Pembelajaran Makibaja Berbasis Android Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*, 10 (2022).

¹⁵ Wisnu Bayu Putra and Latif Nur Hasan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android E-Macer Untuk Materi Cerkak di MTS Darul Ulum Waru', *JOB (Jurnal Online Baradha)*, 18.4 (2022), pp. 1197–216, doi:10.26740/job.v18n4.p1197-1216.

4. Referensi keempat yakni Jurnal yang ditulis oleh Reza Muhamad Zaenal, Oman Suryaman, Atang Sutisnapada tahun 2022 dalam Jurnal Program Studi Matematika yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* "Numet" Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada metode Research and Development dari model ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Development, Impelementation, Evaluation*. Populasi pada penelitian ini adalah kelas VI SDN Cipasung Darma Kuningan. Adapun untuk sampel untuk penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VI B yang berjumlah 30 siswa. Penelitian dilaksanakan pada awal tahun ajaran baru 2022/2023. Kemudian teknik pengambilan dan pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes dan non tes. Subjek uji coba mencakup ahli pengembangan materi, ahli pengembangan media pembelajaran dan uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, lembar angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dari uji materi 90,5% dan 88% tergolong dalam kategori sangat valid dan tingkat kelayakan uji media pembelajaran ahli media sebesar 77,33% dan 76,67% tergolong dalam kategori valid. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media NuMet telah valid dan layak untuk diaplikasikan.¹⁶

¹⁶ Reza Muhamad Zaenal, Oman Suryaman, and Atang Sutisna, 'Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning "Numet" Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar', *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11.4 (2022), p. 2725, doi:10.24127/ajpm.v11i4.6035.

5. Referensi kelima yakni Jurnal yang ditulis oleh Rizal Efendi, Sukanto, Khusnul Fajriah pada tahun 2023 dalam Jurnal Ilmiah PGSD yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran "SI RAJA" Berbasis Android Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada metode Research and Development dari model ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Development, Impelementation, Evaluation*. Lokasi pelaksanaan uji coba dilakukan di SDN Pandean Lamper 05 dan SD Barunawati. Populasi untuk uji coba siswa sebagai pengguna adalah siswa kelas V dengan total 30 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi dan media. Subjek uji coba mencakup ahli pengembangan materi, ahli pengembangan media pembelajaran dan uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan penyebaran angket guru dan siswa serta pemberian soal pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dari uji materi 93% tergolong dalam kategori sangat layak dan tingkat kelayakan uji media pembelajaran ahli media sebesar 96,5% tergolong dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SI RAJA (Sinau aksara jawa) berbasis android termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak yang telah memenuhi valid, praktis dan efektif.¹⁷

¹⁷ Rizal Efendi and Khusnul Fajriah, *Pengembangan Media Pembelajaran "Si Raja" Berbasis Android Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar*, 09 (2023).

6. Referensi keenam yakni Jurnal yang ditulis oleh Clariza Dyah Rachmadina, Mulyani pada tahun 2023 dalam Jurnal JPGSD yang berjudul "Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada metode Research and Development dari model ASSURE yang meliputi tahapan *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*. Lokasi pelaksanaan uji coba dilakukan di SDN Tinggarbuntut. Populasi untuk uji coba siswa sebagai pengguna adalah siswa kelas III dengan total 12 siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, media dan angket. Subjek uji coba mencakup ahli pengembangan materi, ahli pengembangan media pembelajaran dan uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara dan penyebaran angket guru dan siswa serta pemberian soal pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dari uji materi 92% tergolong dalam kategori sangat layak dan tingkat kelayakan uji media pembelajaran ahli media sebesar 88% tergolong dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi ASSAWA berbasis android yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar.¹⁸

¹⁸ Clariza Dyah Rachmadina, *Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*, 11 (2023).

7. Referensi ketujuh yakni Jurnal yang ditulis oleh Riska Hilda Novela, Sripit Widiastuti, Desy Anindiapada tahun 2024 dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Sinau Aksawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar". Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada metode Research and Development dari model ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Lokasi pelaksanaan uji coba dilakukan di UPT SD Negeri Kaweron 01, UPT SD Negeri Talun 05, UPT SD Negeri Sutojayan 02 dan UPT SD Negeri Sutojayan 04 dengan total subjek sebanyak 4 guru dan 20 peserta didik yang dipilih dengan metode random sampling. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi dan bahasa serta media. Subjek uji coba mencakup ahli pengembangan materi dan bahasa, serta ahli pengembangan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan dari uji materi dan bahasa 92,67% tergolong dalam kategori sangat layak dan tingkat kelayakan uji media pembelajaran ahli media sebesar 90,47% tergolong dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media Sinau Aksawa termasuk kategori sangat layak. Media Sinau Aksawa ini layak untuk digunakan di sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa Jawa di SD.¹⁹

¹⁹ Riska Hilda Novela, Sripit Widiastuti, And Desy Anindia, *Pengembangan Media Pembelajaran Sinau Aksawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar*, 09 (2024).

Berikut adalah tabel perbedaan, persamaan, dan orisinalitas pada data diatas adalah :

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas

No.	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Android</i> E-Macer Untuk Materi Cerkak di MTS Darul Ulum Waru	Subyek penelitian yang dilakukan siswa kelas VIII MTS	Menggunakan langkah model metode ADDIE Mengembangkan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android. Mata pelajaran yang digunakan sama yaitu Bahasa Jawa.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mata pelajaran Bahasa Jawa. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tujuan penelitian ini meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV menggunakan media digital <i>mobile learning</i> berbasis android. Pengembangan media ini disesuaikan dengan materi aksara Jawa. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik di kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia yang berjumlah
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar	Mata pelajaran yang digunakan adalah mata pelajaran IPA, Langkah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah metode Borg and Gall. Subyek penelitian yang dilakukan siswa kelas V SD/MI, sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelas IV S D/MI.	Mengembangkan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis <i>android</i> .	

No.	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Sinau Aksawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar	Lokasi penelitian yang dilakukan bertempat di kelas yang berbeda-beda dan beberapa tempat.	Langkah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah metode ADDIE. Mata pelajaran yang digunakan sama yaitu Bahasa Jawa. Mengembangkan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis <i>android</i> .	17 siswa. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa media digital <i>mobile learning</i> berbasis <i>android</i> yang sesuai dengan materi aksara Jawa yang memanfaatkan teknologi android.
4.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i> "Numet" Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar	Mata pelajaran yang digunakan adalah Matematika materi Numerasi. Subyek penelitian kelas VI SD/MI.	Langkah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan metode ADDIE.	
5.	Pengembangan Media Pembelajaran "SI RAJA" Berbasis <i>Android</i> Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas V Sekolah Dasar	Subyek penelitian yang dilakukan Rizal Efendi dkk adalah siswa kelas V SD/MI	Langkah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah metode ADDIE. Mata pelajaran yang digunakan sama yaitu Bahasa Jawa. Mengembangkan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis <i>android</i> .	
6.	Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis <i>Android</i> dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar	Langkah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah metode ASSURE. Subyek penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas III SD/MI.	Mengembangkan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis <i>android</i> . Mata pelajaran dan materi yang digunakan sama yaitu Bahasa Jawa dan Aksara Jawa.	

No.	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
7.	Pengembangan Media Pembelajaran MAKIBAJA Berbasis <i>Android</i> Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Pengembangan media dalam penelitian ini bernama MAKIBAJA sedangkan pengembangan media penelitian yang akan dilakukan peneliti bernama BARAJA	Langkah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah metode ADDIE. Mata pelajaran yang digunakan sama yaitu Bahasa Jawa. Mengembangkan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis <i>android</i> . Subyek penelitian kelas IV SD/MI. Digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	

Ketujuh referensi diatas memiliki persamaan dan juga perbedaan dengan rencana penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, Perbedaan paling menonjol dari penelitian-penelitian terdahulu dibandingkan dengan penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Belajar Aksara Jawa (BARAJA) berbasis *android* adalah fokus dan konteks pengembangannya. Media BARAJA dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi Aksara Jawa, yang secara khusus diterapkan pada kelas IV MI Ma'arif NU Insan Cendekia. Selain itu, penelitian ini menggunakan langkah model pengembangan ADDIE yang mengintegrasikan pendekatan kontekstual dengan kebutuhan kurikulum Madrasah Ibtidaiyah. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang sebagian besar berfokus pada mata pelajaran IPA, IPS, atau Matematika, sedangkan pengembangan Media BARAJA ditujukan untuk memberikan pengalaman belajar berbasis teknologi yang menarik, adaptif, relevan, dan sesuai untuk siswa sekolah dasar di

Madrasah, sekaligus mendukung pembelajaran Bahasa Jawa secara terintegrasi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *android* sudah banyak yang mengkaji dan menerapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media BARAJA (Belajar Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ma’arif NU Insan Cendekia Kota Kediri”. Peneliti mengangkat judul tersebut berdasarkan masalah yang ada di sekolah. Penelitian tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa seperti rendahnya motivasi siswa, keterbatasan media pembelajaran, dan hasil belajar yang kurang optimal.

H. Definisi Operasional

Definisi istilah bertujuan untuk menjelaskan dengan tegas makna atau pengertian yang dimaksud. Berdasarkan penjelasan tersebut, berikut adalah definisi istilah untuk istilah pengembangan :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara, atau tindakan untuk mengembangkan sesuatu. Pengembangan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teori, konseptual, dan nilai moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan juga merupakan proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis agar dapat menentukan segala hal yang akan

dilakukan dalam proses belajar, dengan memperhatikan potensi dan kemampuan peserta didik.²⁰

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media BARAJA (Belajar Aksara Jawa) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2. Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata medium yang memiliki arti sebagai suatu pengantar atau perantara. Sedangkan menurut Purba bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dapat melibatkan seseorang atau lebih dalam suatu upaya untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan, keterampilan, norma positif, serta nilai nilai yang berasal dari banyak sumber dalam suatu proses belajar. Jadi media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran.²¹

Media pembelajaran yang peneliti maksud adalah pengembangan media BARAJA (Belajar Aksara Jawa) berbasis digital android yang dapat diakses secara *online* dimana saja dan kapan saja.

²⁰ Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Iklimah, *Pengembangan Bahan Ajaran Media*, n.d.

²¹ Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19.01 (2022), pp. 61–78, doi:10.25134/equi.v19i01.3963.

3. Belajar Aksara Jawa (BARAJA)

BARAJA (Belajar Aksara Jawa) adalah sebuah media mobile learning berbasis digital *android* yang secara khusus dikembangkan oleh peneliti sebagai solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Jawa pada materi Aksara Jawa bagi peserta didik kelas IV. Aplikasi ini dirancang dengan tujuan utama untuk mengubah proses belajar yang semula konvensional menjadi sebuah pengalaman belajar yang interaktif, mudah dipahami, dan menyenangkan, disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa usia tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi *android* yang relevan dengan perkembangan saat ini, BARAJA menyajikan fitur-fitur interaktif seperti visualisasi menarik, latihan membaca dan memahami aksara Jawa, serta kuis yang secara kolektif diharapkan dapat menjadi solusi alternatif bagi guru untuk mengatasi keterbatasan media konvensional, sekaligus berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan terhadap materi sambil menumbuhkan kembali minat belajar Bahasa Jawa melalui media yang lebih variatif, efektif, dan modern.

4. Aksara Jawa

Menurut Paraatmaja, aksara Jawa merupakan salah satu warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Tidak semua bangsa di dunia, khususnya di Asia, memiliki huruf mereka sendiri. Aksara Jawa adalah salah satu peninggalan budaya Indonesia yang sangat berharga. Bentuk aksara serta seni dalam pembuatannya juga menjadi suatu peninggalan yang patut dijaga dan dilestarikan. Aksara Jawa merupakan bukti

sejarah nyata tentang zaman dulu sebelum terbentuknya bangsa Indonesia. Pelestarian aksara Jawa telah dilakukan oleh pemerintah, salah satunya dengan memasukkannya ke dalam kurikulum pendidikan. Dengan demikian, bangsa Indonesia tidak akan kehilangan seni dan budaya peninggalan nenek moyang kita. Aksara Jawa atau huruf Jawa adalah salah satu peninggalan bersejarah yang wajib dijaga dan dipelajari, sebagai salah satu situs peninggalan sejarah.²²

5. Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mengalami proses belajar. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud secara spesifik merujuk pada ranah kognitif, yaitu penguasaan materi yang direpresentasikan dalam bentuk nilai atau skor akademis. Dengan melakukan penilaian terhadap hasil belajar, guru dapat memperoleh informasi mengenai perkembangan siswa dalam mencapai tujuan belajar melalui aktivitas belajar.²³

Menurut Winkel Hasil belajar adalah perubahan yang membuat seseorang berubah dalam cara berpikir dan bertindak. Perubahan cara berpikir ini berkaitan erat dengan kemampuan kognitif siswa, yang biasanya digunakan sebagai cara untuk mengetahui sampai sejauh mana

²² Fadli Nur Arifin, 'Analisis Aksara Jawa Dalam Pembentukan Karakter Anak Melalui Program Pendampingan Belajar: Aksara Jawa, Pembentukan Karakter, Pendampingan Belajar.', *Solidaritas: Jurnal Pengabdian*, 1.2 (2022), pp. 77–87, doi:10.24090/sjp.v1i2.5885.

²³ Deisye Supit and others, 'Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa', *Journal on Education*, 5.3 (2023), pp. 6994–7003, doi:10.31004/joe.v5i3.1487.

seseorang memahami materi yang diajarkan. Hasil belajar biasanya digunakan sebagai cara untuk mengetahui sampai sejauh mana seseorang memahami materi yang diajarkan. Hasil belajar kognitif berupa capaian nilai adalah bagian dari pendidikan yang harus selaras dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar digunakan untuk menilai sejauh mana tujuan pendidikan tersebut tercapai melalui proses belajar mengajar.²⁴

²⁴ Nfn Purwanto, 'Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi', *Jurnal Teknodik*, 13 June 2019, pp. 146–64, doi:10.32550/teknodik.v0i0.541.