

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di dalam sekolah maupun di luar sekolah dengan tujuan mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat pada masa yang akan datang.¹ Pendidikan juga tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan. Pendidikan dan kebudayaan mempunyai keterkaitan yang sangat kuat. Tanpa adanya proses pendidikan, kebudayaan tidak mungkin berlangsung dan berkembang. Pendidikan merupakan cara transformasi sistem sosial budaya dari satu generasi ke generasi lain dalam suatu masyarakat.²

Bahasa daerah merupakan salah satu wujud dari kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Hampir di seluruh pelosok tanah air memiliki bahasa daerah yang digunakan serta dipelihara oleh pemiliknya. Salah satu bentuk upaya dari pemerintah dalam pemeliharaan, pembinaan, dan pengembangan bahasa daerah adalah dengan menyusun kurikulum pendidikan yang memungkinkan pembelajaran bahasa dan budaya daerah sebagai muatan lokal. Hal tersebut tercatum pada UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 yang menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat muatan lokal.

¹ Abdul Kadir, *Dasar-dasar Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), 60.

² Harun dkk., *Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Budaya Pada Anak Usia Dini* (Yogyakarta: UNY Press, 2020), 11–12.

Penentuan isi dan bahan pelajaran muatan lokal didasarkan pada keadaan serta kebutuhan lingkungan yang diwujudkan dalam mata pelajaran dengan alokasi waktu yang berdiri sendiri.³ Mata pelajaran muatan lokal yang dipilih oleh provinsi Jawa Timur adalah bahasa Jawa dan bahasa Madura. Hal tersebut telah diatur dalam Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 pasal 2 yang menjelaskan bahwa bahasa daerah diajarkan secara terpisah sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di seluruh sekolah/madrasah di Jawa Timur, yang meliputi bahasa Jawa dan bahasa Madura.

Secara umum keterampilan berbahasa terdiri dari empat aspek, yaitu menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.⁴ Menulis adalah salah satu dari aspek keterampilan berbahasa. Dalam menulis terdapat suatu kegiatan, yaitu kegiatan merangkai, menyusun, melukiskan suatu lambang/tanda/tulisan berupa kumpulan huruf yang membentuk kata sampai membentuk sebuah wacana/karangan yang utuh dan bermakna.⁵ Keterampilan menulis tidak diperoleh secara tiba-tiba, tetapi dengan adanya latihan teratur dan secara berulang-ulang. Salah satunya adalah menulis aksara Jawa. Materi aksara Jawa terintegrasi ke dalam mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai muatan lokal.

³ Sugianti, Santi, dan Rositah, "Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Penerapan Muatan Lokal dan Keterampilan Sebagai Mata Pelajaran," *Jurnal Mappesona* 3, no. 1 (2020), 8.

⁴ Hamidulloh Ibda, *Guru Dilarang Mengajar!: Refleksi Kritis Paradigma Didik, Paradigma Ajar, dan Paradigma Belajar* (Semarang: CV. ASNA Pustaka, 2019), 31.

⁵ Dalman, *Keterampilan Menulis* (Depok: Rajawali Pers, 2016), 4.

Dalam mengasah keterampilan menulis aksara Jawa pada mata pelajaran Bahasa Jawa, tentu diperlukan suatu proses pembelajaran. Pembelajaran adalah kombinasi yang tertata meliputi segala unsur manusiawi, perlengkapan, fasilitas, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan dari pembelajaran.⁶ Suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi dapat saling mendukung satu sama lain.⁷ Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak kalah penting. Media adalah suatu bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri.⁸ Oleh karena itu, guru dituntut harus kreatif dalam setiap kegiatan belajar serta dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 September 2021 dengan guru pegampu mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV-C MI Miftahul Huda, diperoleh beberapa catatan. Penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal. Guru hanya menggunakan poster tentang aksara Jawa sebagai media pembelajaran. Selain itu, buku pegangan yang dimiliki peserta didik hanya sedikit yang memuat materi tentang aksara Jawa. Peserta didik mengingat kembali aksara Jawa hanya ketika mata

⁶ Ina Magdalena dkk., *Desain pembelajaran SD : teori dan praktik* (Sukabumi: Jejak Publisher, 2020), 15.

⁷ Dolong Jufri, "Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran," *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 5, no. 2 (2016), 293.

⁸ Andrew Fernando Pakpahan dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 183.

pelajaran bahasa Jawa khususnya materi aksara Jawa. Bahkan, dalam satu minggu hanya terdapat dua jam pelajaran untuk bahasa Jawa.

Guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga partisipasi peserta didik tergolong sedikit, peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran, disinilah peranan media pembelajaran. **Media pembelajaran memiliki fungsi atensi yaitu menarik perhatian peserta didik.⁹**

Masalah yang telah disebutkan diatas, membuat keberadaan media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran menjadi penting untuk diterapkan. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah metode mengajar dapat menjadi lebih bervariasi. Sehingga proses pembelajaran tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru saja, melainkan melalui media pembelajaran juga dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat dan memahami materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas menurut peneliti dengan media pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran aksara Jawa dapat lebih menyenangkan. Berbagai media pembelajaran telah dikembangkan dengan berbagai kemasan dan tujuan, salah satunya dikemas dalam sebuah permainan. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media monopoli. Media monopoli adalah media pembelajaran berupa alat permainan yang menyajikan materi pembelajaran secara ringkas dan menarik melalui

⁹ Muhammad Hasan dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 40.

kegiatan belajar sambil bermain.¹⁰ Dengan adanya penggunaan media monopoli, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa karena peserta didik akan merasakan belajar sambil bermain serta ikut terlibat langsung dalam permainan tersebut. Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Pada Kelas IV-C di MI Miftahul Huda”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas IV-C di MI Miftahul Huda?
2. Bagaimanakah kelayakan media monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas IV-C di MI Miftahul Huda?
3. Bagaimanakah keefektifan media monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas IV-C di MI Miftahul Huda?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas IV-C di MI Miftahul Huda.

¹⁰ Haqiqi Nur, “Penggunaan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia dalam Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya” 5, no. 3 (2017), 1334.

2. Menguji kelayakan media monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas IV-C di MI Miftahul Huda.
3. Menguji keefektifan media monopoli untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas IV-C di MI Miftahul Huda.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran monopoli. Media monopoli dikembangkan dan dimodifikasi untuk pelajaran Bahasa Jawa khususnya pada materi aksara Jawa yang disesuaikan dengan KD 3.6 dan 4.6. Proses pembuatannya menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Pengembangan media monopoli terdiri dari:

1. Papan monopoli

Papan media monopoli merupakan papan yang digunakan untuk permainan dalam proses pembelajaran aksara Jawa. Papan ini terbuat dari *banner* yang berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm x 50 cm. Pada papan monopoli terdapat beberapa komponen yaitu judul media dan petak permainan yang terdapat 36 petak terdiri dari 1 petak *miwiti*, 1 petak *lumbet panjambet*, 1 petak bebas poin, 1 petak *namung langkung*, 6 petak *kertos kesempatan*, 6 petak *kertos pinter*, serta 20 petak yang berisi huruf aksara Jawa.

2. Kartu pintar

Kartu pintar berisi pertanyaan yang berupa kata atau kalimat dengan menggunakan aksara latin, kemudian peserta didik mengubahnya menjadi tulisan aksara Jawa. Pada kartu pintar ini, juga terdapat poin yang

akan diterima peserta didik apabila berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

3. Kartu kesempatan

Kartu kesempatan ini berisikan pertanyaan yang berupa kata atau kalimat menggunakan aksara Jawa, kemudian peserta didik mengubahnya ke dalam aksara latin. Pada kartu kesempatan ini, juga terdapat poin yang akan diterima peserta didik apabila berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

4. Bidak permainan dan dadu

Media monopoli memerlukan bidak permainan yang digunakan sebagai simbol orang yang bermain. Selain itu, media monopoli juga membutuhkan dua dadu yang memiliki 6 sisi.

5. Buku panduan penggunaan media monopoli

Untuk mempermudah dalam memahami cara bermain media monopoli, ditambahkan buku panduan penggunaan media monopoli. Isi dari buku panduan tersebut yaitu:

- a. Permainan akan dimainkan minimal 3 orang dan maksimal 6 orang.
- b. Permainan tidak menggunakan sistem uang, melainkan sistem poin dimana tiap pemain mendapatkan modal awal sebesar 100 poin.
- c. Semua pemain memulai permainan dari petak *miwiti*. Pemain menentukan mana yang berhak bermain terlebih dahulu berdasarkan lemparan dadu terbesar. Setelah tertata urutan, pemain pertama memiliki hak melempar dadu untuk pertama kalinya dan bergerak

sesuai dengan jumlah angka dadu, lalu diikuti oleh pemain urutan berikutnya.

- d. Setiap pemain yang berhenti pada petak *kertos pinter* dan *kertos kesempatan*, pemain wajib mengambil kartu tersebut dan menjawabnya.
- e. Setiap pemain diberikan waktu 3 menit untuk menjawab pertanyaan yang berupa kata dan waktu 5 menit untuk menjawab pertanyaan yang berupa kalimat.
- f. Jika pemain berhasil menjawab *kertos pinter* atau *kesempatan*, maka poin akan bertambah sesuai dengan apa yang tertulis pada *kertos* tersebut. Jika pemain menjawab salah, maka poin akan dikurangi 10.
- g. Jika pemain berhenti di petak bebas poin, maka pemain akan mendapatkan bonus sebesar 100 poin.
- h. *Kertos pinter* maupun *kertos kesempatan* yang telah berhasil terjawab tidak dapat dikembalikan kembali pada tumpukan kartu yang berada di papan.
- i. Masing-masing pemain mencatat hasil poin yang didapatkan pada selembar kertas yang telah disediakan.
- j. Pemenangnya adalah pemain dengan jumlah poin terbanyak.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pegampu mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV-C ibu Siti Muntamah, S.Pd.I, penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal. Guru hanya

menggunakan poster tentang aksara Jawa sebagai media pembelajaran. Selain itu, buku pegangan yang dimiliki peserta didik hanya sedikit yang memuat materi tentang aksara Jawa.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, membuat keberadaan media pembelajaran menjadi penting untuk diterapkan dan dikembangkan. Selain itu, manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan pada penelitian selanjutnya. Secara praktis, melalui pengembangan media monopoli peserta didik dapat belajar aksara Jawa dengan pengalaman baru dan dapat dengan mudah menghafal aksara Jawa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada pengembangan media monopoli ini, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Asumsi penelitian dan pengembangan
 - a. Pengembangan media monopoli dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas IV-C di MI Miftahul Huda.
 - b. Media yang dikembangkan dapat digunakan untuk memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Pengembangan media monopoli ini dikembangkan hanya berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas IV-C di MI Miftahul Huda pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa.
 - b. Penelitian dan pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa media monopoli yang digunakan untuk dapat meningkatkan

keterampilan menulis aksara Jawa pada kelas IV-C di MI Miftahul Huda.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan maupun menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Pada bagian ini, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan. Berikut ini penelitian terdahulu yang terkait dengan tema yang peneliti kaji.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Shintia Friska Mahardika, Sularmi Suharno, dan Joko Daryanto pada 2017 yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Monopoli Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa”. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas V SD Negeri Karangasem IV. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Ketuntasan klasikal siklus I sebesar 54,29% sedangkan pada siklus II menjadi 88,57%. Peningkatan yang terjadi merupakan dampak dari perubahan aktivitas peserta didik dan guru dalam pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa. Peserta didik menjadi tertarik, semangat, dan dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Semua itu terjadi karena telah diterapkannya media permainan monopoli.¹¹

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Maulia Syahbarina pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar”. Pengembangan media ini menggunakan

¹¹ Shintia Friska Mahardika, Sularmi Suharno, dan Joko Daryanto, “Penggunaan Media Permainan Monopoli Aksara Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Jawa,” *Didaktika Dwija Indria* 5, no. 7 (2017).

pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall*. Media diuji cobakan pada kelas V di 3 sekolah dasar yaitu SDN Sadeng 01 Gunungpati, SDN 1 Lamuk Purbalingga, dan SDN 2 Sinduraja Purbalingga. Hasil dari validasi oleh ahli materi yang pertama sebesar 97,71%, ahli materi yang kedua sebesar 98,5%, validasi oleh media yaitu sebesar 95%, praktisi guru sebesar 98%, dan penilaian peserta didik sebesar 96,36%. Hal ini menunjukkan bahwa media MONORAJA dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami huruf Jawa.¹²

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Bangkit Joko Widodo dan Binti'arifatul Hanifah pada tahun 2020 yang berjudul "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar". Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan *Borg and Gall*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Cermo 01. Dalam penelitian tersebut diperoleh bahwa hasil dari perhitungan soal *pretest* dan *posttest* dengan rata-rata dari 9 peserta didik kelas III SDN Cermo 01 diatas KKM yaitu 85% dan hasil angket respon peserta didik sebesar 88%. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli aksara Jawa dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa peserta didik.¹³

¹² Maulia Syahbarina, "Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Siswa Sekolah Dasar," *Mimbar Sekolah Dasar* 4, no. 3 (2017), 245–55.

¹³ Bangkit Joko Widodo dan Binti'arifatul Hanifah, "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Kontekstual* 1, no. 02 (2020), 19–28.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya pemahaman yang berbeda antara penulis dan pembaca tentang istilah pada judul skripsi ini, maka diperlukan adanya penegasan definisi istilah. Definisi istilah ini adalah sebagai berikut:

1. Media monopoli adalah media pembelajaran yang berbentuk papan yang diatas papan tersebut terdapat kumpulan huruf aksara jawa serta dimainkan berdasarkan aturan tertentu.
2. Keterampilan menulis adalah suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.
3. Aksara Jawa atau *carakan* adalah huruf yang bersifat *silabis*, yaitu setiap huruf melambangkan satu suku kata. Aksara Jawa terdiri dari 20 huruf yang masih *legena* atau belum dilekati oleh *sandhangan*.