

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan, dan penegasan istilah.

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa daerah merupakan aset berharga suatu bangsa. Akan tetapi, paradigma masyarakat abad 21 menilai bahwa bahasa asing memiliki prestise lebih tinggi dibandingkan bahasa nasional dan bahasa daerah. Dengan kata lain, bahasa daerah berada di prioritas ketiga dalam penggunaannya setelah bahasa nasional dan bahasa asing. Masyarakat lebih memilih menggunakan bahasa nasional dan bahasa asing dalam berkomunikasi. Penutur bahasa asing juga dinilai lebih berpendidikan dan memiliki strata sosial lebih tinggi. Begitu pula sebaliknya, penutur bahasa daerah dinilai memiliki strata sosial dibawah penutur bahasa nasional dan bahasa asing.¹

Aktivitas komunikasi dalam masyarakat multilingual tidak lagi hanya berkiblat pada budaya setempat. Akibatnya, peran bahasa daerah seperti bahasa Jawa, Sunda, Bugis, dan lainnya tidak menjadi prioritas

¹ Eko Widiyanto, Pemertahanan Bahasa Daerah melalui Pembelajaran dan Kegiatan di Sekolah, *Jurnal Kredo*, Vol. 1, No, 2, April 2018

utama dalam komunikasi sehari-hari. Bahasa Jawa hanya hadir dalam komunikasi sosial terbatas, seperti keluarga dan masyarakat seetnis.

Pemertahanan bahasa daerah menjadi salah satu fenomena sekaligus langkah yang muncul di tengah polemik pergeseran bahasa daerah. Baik pemertahanan maupun pergeseran bahasa menjadi dua sisi mata uang. Keduanya hadir secara bersamaan. Artinya, terjadinya fenomena kebahasaan tersebut merupakan akibat dari hasil kolektif pilihan bahasa (*language choice*). Pilihan bahasa diartikan sebagai hasil dari proses memilih suatu bahasa yang dilakukan oleh masyarakat bahasa atau penutur multibahasawan. Artinya, penutur tersebut menguasai dua bahasa atau lebih sehingga dapat memilih bahasa yang digunakan dalam tindak tutur melalui variasi tunggal bahasa, alih kode, dan campur kode.²

Pemertahanan bahasa daerah dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan elemen utama dalam mempersiapkan generasi masa depan. Oleh sebab itu, pemertahanan bahasa dapat ditempuh dengan cara mempersiapkan penutur bahasa daerah di masa depan. Dalam hal ini, peserta didik di sekolah merupakan agen bahasa daerah di masa depan. Adapun pemertahanan bahasa daerah dalam ranah pendidikan dapat ditempuh melalui tiga hal/kegiatan, yaitu 1) pembelajaran; 2) komunitas/ekstrakurikuler; dan 3) sebagai alat komunikasi wajib pada hari tertentu. Pemertahanan bahasa daerah melalui pendidikan memiliki

² Eko Widiyanto, Pilihan Bahasa dalam Interaksi Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 5 No. 2, 2016

beberapa fungsi. Fungsi pemertahanan bahasa daerah melalui pendidikan yaitu 1) mencegah pergeseran dan kepunahan bahasa daerah; 2) mempersiapkan penutur bahasa daerah di masa depan; dan 3) melestarikan budaya bangsa.³

Bahasa Jawa sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal wajib yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan di wilayah Pulau Jawa. Bahasa daerah dapat mengarahkan peserta didik untuk berkembang dalam lingkungan lokalnya sehingga dapat membangun dan menguatkan karakter bangsa. Beberapa materi wajib yang diajarkan pada mata pelajaran ini antara lain: unggah-ungguh basa jawa, membaca dan menulis huruf jawa, dan lain sebagainya. Materi ini selalu ada pada kurikulum KTSP maupun kurikulum 2013 saat ini. Diajarkan juga dari tingkat SD hingga SMA. Hal ini tentu saja atas rujukan dari perda no 9 tahun 2012 pada azas dan tujuan pasal 2 yakni perlindungan, pembinaan, dan pengembangan bahasa, sastra, dan aksara jawa dilaksanakan berdasarkan asas manfaat dan dilakukan secara sistematis, terarah, terencana, dan berkelanjutan.⁴

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu sarana untuk melaksanakan pembinaan dan pengembangan Bahasa Jawa. Tujuan pembelajaran Bahasa Jawa dalam Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) kelas 1 sampai kelas 6 SD cenderung pada pemenuhan

³ Eko Widiyanto, Pemertahanan Bahasa Daerah melalui Pembelajaran dan Kegiatan di Sekolah, *Jurnal Kredo*, Vol. 1, No. 2, April 2018

⁴ Erni Aryani, *Penggunaan Media Kartu Pada Materi Ajar Menulis dan Membaca Aksara Jawa*, (Jawa Tengah: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 2015), Vol. 16, No. 4, 1

keterampilan berbahasa yang ideal yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Pembelajaran tersebut diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi Bahasa Jawa dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap kesusastraan manusia daerah Jawa.⁵

Saat ini Bahasa Jawa mengalami kemunduran secara fungsional, hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman akan Bahasa Jawa serta terancam bubar bahasa Jawa dikarenakan tidak adanya petunjuk dalam pelaksanaannya. Selain itu, terdesaknya bahasa Jawa karena tututan nasional bahwa kita harus mewedah pada satu bahasa yaitu Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Nasional.

Pandangan peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Jawa saat ini dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, mereka lebih suka mempelajari pelajaran seperti Matematika, IPA atau IPS, dibandingkan mempelajari Bahasa Jawa, bahkan peserta didik beranggapan lebih mudah mempelajari Bahasa Inggris daripada mempelajari Bahasa Jawa. Hal itu disebabkan oleh adanya hierarki kebahasaan (unda usuk) dalam Bahasa Jawa, sedangkan dalam bahasa lain tidak ada. Bahasa Jawa tidak dianggap pelajaran yang penting dalam bidang akademik, terlebih lagi pembelajaran Bahasa Jawa yang disampaikan tidak dengan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Hal ini juga disebabkan

⁵ Muhammad Rohmadi dan Lili Hartono, *Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa: Teori dan Pembelajarannya*, (Surakarta: Pelangi Press, 2011), 9

oleh alokasi waktu untuk mata pelajaran Bahasa Jawa yang hanya sekali dalam seminggu sehingga peserta didik mudah lupa terhadap materi pelajaran yang disampaikan pada minggu lalu dan membuat guru tidak bisa mengembangkan model pembelajaran untuk memaksimalkan pemahaman peserta didik.

Pendidikan memegang peranan sebagai salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial. Perubahan ke arah kemajuan dan kesejahteraan hidup yang berkualitas. Pendidikan bertanggung jawab atas terciptanya generasi bangsa yang paripurna, sebagai mana tercantum dalam Garis Besar Haluan Negara (GBHN) yaitu terwujudnya masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing, dan maju dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang didukung oleh manusia sehat, mandiri, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, berkesadaran hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta berdisiplin.⁶

Pendidikan juga berperan sebagai proses untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat.⁷ Proses ini dilakukan tidak sekedar untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menggali, menemukan, dan menempa potensi yang dimiliki, tapi juga untuk mengembangkannya

⁶ Ahmad Patoni, dkk, *Dinamika Pendidikan Anak*, (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004), 1

⁷ Nana Sudjana, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), 2

tanpa menghilangkan karakteristik masing-masing. Pendidikan merupakan proses tiada akhir yang diupayakan oleh siapapun, terutama Negara (sebagai penanggung jawab). Sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran dan ilmu pengetahuan, pendidikan telah ada seiring dengan lahirnya peradaban manusia itu sendiri.⁸

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung disekolah dan diluar kelas sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.⁹ Ranah pengetahuan yang terdapat pada pendidikan merupakan bagian-bagian dari upaya membantu manusia memperoleh kehidupan yang bermakna, baik secara individu maupun secara kelompok. Seperti yang tertera dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:¹⁰

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecenderungan, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperuntukkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pada dasarnya pendidikan merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi tersebut bisa berlangsung

⁸ Nurani Soyomukti, *Pendidikan Berspektif Globalisasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), 10

⁹ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), cet. I, 5

¹⁰ *Undang-undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Fokusmedia, 2010), 3

dilingkungan pendidikan seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹¹ Dalam sejarah umat manusia hampir tidak ada kelompok manusia yang tidak menggunakan pendidikan sebagai pembudayaan dan peningkatan kualitasnya.¹² Melalui pendidikan diharapkan dapat ditumbuhkan kemampuan untuk menghadapi tuntutan objektif masa kini, baik tuntutan dari dalam maupun tuntutan karena pengaruh dari luar masyarakat yang bersangkutan.¹³

Sekolah merupakan sarana untuk melakukan pendidikan, dengan harapan bisa menyiapkan peserta didik memasuki masa depan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan yang paling pokok untuk menilai berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan yang banyak bergantung pada pendidik.¹⁴

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses

¹¹ Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum: Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2009), cet. I, 13

¹² Hujair Sanaky, *Paradikma Pendidikan Islam Membangun Masyarakat Madani Indonesia*, (Yogyakarta: Safiria Pres, 2003), 4

¹³ Umar Tirtahadja, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Asdi Mahasetya, 2009), 129

¹⁴ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Niaga Swadaya, 2000), 1

berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.¹⁵

Faktor utama lain yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan adalah guru. Guru merupakan ujung tombak dalam dunia pendidikan, karena tanpa adanya guru maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan secara maksimal. Proses belajar mengajar merupakan aktivitas guru dengan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan. Di dalam proses interaksi belajar mengajar tidak hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran melainkan juga penanaman sikap dan nilai pada diri peserta didik. Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara peserta didik yang belajar dan guru yang mengajar. Antara kedua kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang.¹⁶

Untuk menghadapi era globalisasi yang penuh persaingan ini, dibutuhkan guru yang visioner dan mampu mengelola proses belajar mengajar secara efektif dan inovatif. Diperlukan pemilihan atau bahkan perubahan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi peserta didik sehingga pembelajaran dapat memberikan suasana yang menyenangkan. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih metode dan media

¹⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 1

¹⁶ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 4

pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar peserta didik, karena metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukannya, guru harus menggunakan metode yang tidak saja membuat proses pembelajaran menarik, tapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk beraktivitas dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran.¹⁷

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pasal 40 ayat 2 bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan logis, maka setiap guru harus tergerak untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Guna peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, guru harus pandai memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan peserta didiknya. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih bermakna.¹⁸

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan mengenai proses belajar mengajar Bahasa Jawa kelas III di MI Baitur Rohman Bantengan yang bahwasannya penguasaan materi oleh guru sudah cukup baik, namun ketidakberhasilan peserta didik dalam melampaui KKM

¹⁷ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), cet. VII, 3

¹⁸ Tim Redaksi Fokusmedia, *Himpunan Peraturan Perundang-Undangan Sisdiknas*, (Bandung: Fokusmedia, 2006), 21

yang sudah ditentukan dikarenakan cara penyampaian materi pelajaran yang cenderung monoton dan membosankan mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan menganggap bahwa kegiatan belajar kurang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang monoton juga menyebabkan peserta didik sukar berkonsentrasi dan kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil dari pembelajaran yang diperoleh kurang dari KKM.¹⁹

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, agar ketertarikan peserta didik pada saat pembelajaran di kelas lebih fokus yaitu dengan pemanfaatan inovasi media pembelajaran yang sudah ada kemudian dikembangkan kembali dengan memberikan variasi pada media pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Roda Putar Aksara “ROPUSA” berbentuk visual berupa papan permainan lingkaran yang dibubuhi dengan materi aksara Jawa yang akan disampaikan. Dalam penerapan media ini digunakan model pembelajaran kooperatif dengan metode permainan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif di kelas. Daryanto mengemukakan bahwa media papan merupakan salah satu media visual yang memamerkan atau menampilkan gagasan-gagasan tertentu sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru dengan tujuan untuk

¹⁹ Hasil pengamatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan pada tanggal 05 Oktober 2018

memperjelas materi yang akan dimuat guna peserta didik dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan.²⁰

Penggunaan media pembelajaran yang dipilih memiliki keanekaragaman hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada. Gagne & Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi criteria-kriteria tertentu diantaranya ketepatan, dukungan terhadap isi, kemudahan memperoleh media, serta ketrampilan guru dalam penggunaan.²¹

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengambil inisiatif suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran serta peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Salah satu media pembelajaran yang dianggap peneliti dapat melibatkan peran peserta didik secara aktif dan tentunya menyenangkan adalah media Roda Putar Aksara “ROPUSA”.

Menurut kamus bahasa Indonesia, Roda adalah barang bundar (berlingkar dan biasanya berjeruji);²² Barang bundar yang bisa bergerak maju dan mundur, biasa digunakan untuk menjalankan suatu kendaraan. Sedangkan menurut Wikipedia, Roda merupakan obyek berbentuk lingkaran, yang bersama dengan sumbu, dapat menghasilkan

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Gava Media, 2012), 22

²¹ Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 4-5

²² Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia.*, 829

suatu gerakan dengan gesekan kecil dengan cara bergulir.²³ Contoh umum ditemukan dalam penerapan dalam transportasi. Istilah roda juga sering digunakan untuk obyek-obyek berbentuk lingkaran lainnya yang berputar seperti kincir air. Tak jauh berbeda dengan media roda putar aksara ini, roda yang digunakan berasal dari triplek dengan jarum penunjuk di atasnya yang dapat diputar. Ditambah dengan warna-warni untuk menarik minat peserta didik. Di atas roda putar tersebut, dibubuhi dengan macam-macam bunyi aksara jawa dan disisi lain roda disediakan tempat agar peserta didik dapat menuliskan bentuk Aksara Jawa tersebut menggunakan spidol yang sudah disediakan peneliti untuk membentuk Aksara yang ditunjuk oleh panah penunjuk.

Dari latar belakang di atas peneliti terdorong untuk melakukan Penelitian R&D yang berjudul “**Pengembangan Media Roda Putar Aksara (ROPUSA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung**”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru perlu mengetahui kebutuhan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka fokus yang hendak diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut:

²³ <http://kamusbahasaIndonesia.org/>

- 1) Banyak peserta didik yang berpendapat bahwa Bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan.
- 2) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan belajar peserta didik.
- 3) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadikan peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Rendahnya minat belajar peserta didik dalam memahami aksara jawa, sehingga mereka merasa kesulitan dalam hal pengaplikasian.

b. Pembatasan Masalah

Dari sekian banyak masalah yang teridentifikasi, maka ruang lingkup penelitian yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pengembangan media Roda Putar Aksara “ROPUSA” pada mata pelajaran Bahasa Jawa peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.
- 2) Pokok bahasan pengenalan aksara jawa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana Proses Pengembangan Media Roda Putar Aksara “ROPUSA” untuk meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung?

- b. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Roda Putar Aksara “ROPUSA” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Proses Pengembangan Media Roda Putar Aksara “ROPUSA” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.
2. Untuk Mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Roda Putar Aksara “ROPUSA” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran *Roda Putar Aksara “ROPUSA”* yang mampu membantu peserta didik memahami dan menghafal macam-macam aksara jawa. Manfaat dari pengembangan media pembelajaran *Roda Putar Aksara “ROPUSA”* adalah:

1. Peran peserta didik lebih aktif berfikir dan memahami berbagai macam aksara jawa yang telah dipelajari.
2. Pembelajaran Bahasa Jawa akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Dengan adanya media pembelajaran *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* peserta didik bisa belajar secara mandiri.

Mengembangkan semua aspek dan kecerdasan pada peserta didik, terutama pengembangan aspek afektif, kognitif, fisik motorik bisa dilakukan dengan berbagai cara yang salah satunya adalah dengan menggunakan APE (Alat Permainan Edukasi). Beberapa guru disinyalir sering mengeluhkan minimnya APE di tempat mereka mengajar. Hal ini disebabkan harganya yang relatif tinggi. Namun tidak perlu patah semangat, karena ada cara yang dapat ditempuh yaitu dengan membuat sendiri APE yang dibutuhkan dan menggunakannya sesuai kebutuhan.

Media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* merupakan gabungan antara media dan permainan. Media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada peserta didik dengan menarik dan berbekas, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian peserta didik. Untuk melakukan pembelajaran ini, perlu disiapkan terlebih dulu sebuah papan permainan berbentuk lingkaran yang dibubuhi macam-macam bunyi dari Aksara Jawa. Sedangkan dibagian yang lain disediakan tempat untuk menuliskan bunyi Aksara Jawa yang ditunjuk oleh panah penunjuk menggunakan spidol.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan kajian di bidang pendidikan dalam hal media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta dalam rangka memberi sumbangsih dan hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat terhadap perkembangan ilmu pengetahuan serta diharapkan dapat memperkaya konsep atau teori yang menyokong perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan khususnya yang terkait dengan pengembangan media Roda Putar Aksara “ROPUSA” dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan kajian di bidang pendidikan dalam hal media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun secara praktis dapat diambil manfaat oleh:

a. Bagi Lembaga

Memperkaya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa serta menjadi bahan pertimbangan untuk mengaplikasikan *Roda Putar Aksara “ROPUSA”*.

b. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan melakukan

penelitian secara langsung dan juga melakukan pengembangan media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* untuk memperdalam materi aksara Bahasa Jawa, serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada bidang studi Bahasa Jawa dalam pembelajaran di sekolah/madrasah.

d. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Dengan adanya pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini, maka hasilnya diharapkan dapat menjadi tambahan koleksi dan referensi yang dapat digunakan untuk sumber belajar atau bacaan mahasiswa lainnya terutama yang berkaitan dengan media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* dalam mata pelajaran Bahasa Jawa ini memiliki beberapa asumsi, antara lain:

- a. Media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* dapat menunjang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran
- b. Media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa.
- c. Peserta didik akan mengubah pemikirannya tentang materi aksara jawa yang awalnya dianggap sulit menjadi mudah dan menyenangkan.
- d. Peserta didik menjadi senang dan responsif dalam pembelajaran Bahasa jawa dengan menggunakan media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"*.
- e. Media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* yang dikombinasi dengan permainan menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Produk pengembangan media pembelajaran ini, mempunyai beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Produk yang dihasilkan terbatas yaitu berupa media pembelajaran *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* pada mata pelajaran Bahasa Jawa.
- b. Pokok bahasan yang dikembangkan dalam produk hanya membahas mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan pada materi pengenalan Aksara Jawa.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan serta istila-istilah yang berkaitan dengan judul proposal “Pengembangan Media *Roda Putar Aksara “ROPUSA”* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung” berikut:

1. Penegasan Konseptual

- a. Media Pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.²⁴
- b. Roda Putar Aksara adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat soal aksara jawa.²⁵
- c. Bahasa Jawa adalah suatu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap dipergunakan sebagai alat komunikasi sebagian besar penduduk Jawa.²⁶

²⁴ Daryanto, *Media.*, 22

²⁵ Dwi Wahyuni, *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri Cerme Tahun Ajaran 2016/2017* dalam <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/22095/117/article.pdf> diakses pada 9 Januari 2019

²⁶ Permendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Permendiknas, 2006)

- d. Hasil belajar adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.²⁷

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, pengembangan media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* ini digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung, dimana peserta didik masih membutuhkan sesuatu yang bersifat konkret dan masih sulit untuk menerima sesuatu yang bersifat abstrak, sehingga peserta didik menganggap materi pelajaran yang bersifat abstrak itu adalah mata pelajaran yang sulit dan mereka lebih sering menyerah sebelum mencoba. Pengembangan media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* dalam mata pelajaran Bahasa Jawa ini merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta merubah persepsi mereka yang menganggap mata pelajaran Bahasa Jawa itu adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Penggunaan media *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* bertujuan untuk memberikan motivasi dan dorongan agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media tersebut merupakan adopsi dari permainan. Penelitian dan

²⁷ Abdurrahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), 87

pengembangan ini digunakan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Roda Putar Aksara "ROPUSA"* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa kelas III di MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.