

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan suatu bangsa yang memiliki banyak sekali kebudayaan. Sebagai salah satu wujud dari kebudayaan bangsa yang haruslah dilestarikan adalah Bahasa Daerah. Secara hampir keseluruhan pada setiap daerah di Indonesia memiliki Bahasa Daerah yang yang digunakan juga dipelihara oleh pemiliknya juga diberikan tempat dan dihormati untuk hidup serta berkembang.¹ Termasuk di mana kedudukan Bahasa Jawa yang oleh pemerintah dibina, dan dilestarikan. Bahasa Jawa merupakan Bahasa Daerah yang dimiliki oleh rakyat yang berada di pulau Jawa salah satunya yaitu propinsi Jawa Timur.²

Sekitar 169 bahasa daerah di Indonesia terancam dalam ambang kepunahan, hal ini akan terus berlanjut apabila tidak ada upaya yang serius dari berbagai pihak.³ Secara kuantitas, penutur bahasa daerah di Indonesia memiliki jumlah yang berbeda-beda, menurut SIL jumlah penutur bahasa Jawa adalah 75.200.000.⁴

¹ Aan Setyawan, *Bahasa Daerah dalam Perspektif Kebudayaan dan Sociolinguistik: Peran dan Pengaruhnya dalam Pergeseran dan Pemertahan Bahasa*, Jurnal Pendidikan, (Semarang: Universitas Diponegoro, 2011)

² *Ibid.*,

³ Agustina Dewi Setyari, *Bahasa Ibu dan Ibu Berbahasa Punahnya Satu Keatfan Lokal Indonesia*, Prosiding Seminar Nasional Folklor dan Kearifan Lokal, 2015

⁴ Fanny Henry Tondo, *Kepunahan Bahasa-bahasa Daerah: Faktor Penyebab Implikasi Etnolinguistis*, Jurnal Masyarakat & Budaya Vol. 11 No. 2 Tahun 2009

Bahasa mempunyai relevansi yang cukup kuat terhadap kebudayaan yang ada di masyarakat yang mempergunakan bahasa tersebut. Bahasa daerah, dapat diartikan sebagai suatu sistem ilmu pengetahuan yang mana didalamnya terkandung nilai-nilai yang dimiliki masyarakat yang menjadi ciri khas budaya dari masyarakat daerah tersebut.⁵ Sebagai salah satu bentuk dari pemeliharaan, pengembangan juga pembinaan bahasa daerah secara formal di antaranya masuk ke dalam kurikulum pendidikan yaitu dalam pengajaran-pengajaran di sekolah.⁶

Bahasa merupakan salah satu kekayaan budaya yang berupa hasil cipta, rasa, karsa, dan karya manusia. Bahasa sebagai sarana dalam mengekspresikan budaya juga nilai-nilai yang diyakini oleh masyarakat penuturnya. Makam bahasa haruslah dijaga dan dilestarikan dengan cara digunakan juga mewariskannya pada generasi selanjutnya.⁷

Bahasa Jawa sebagai bahasa daerah yang dimuat atau diajarkan di Propinsi Jawa Timur dan Propinsi di pulau Jawa lainnya. Bahasa Jawa termasuk kedalam mata pelajaran muatan lokal wajib di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas

⁵ Nanang Sarip Hidayat, *Hubungan Berbahasa, Berpikir, dan Berbudaya*, Jurnal Sosial Budaya, (Riau: UIN Sultan Syarif Kasim, 2014)

⁶ Achmad Basari, *Penguatan Kurikulum Muatan Lokal Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Seminar Nasional, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2014)

⁷ Mohamad Jazeri, *Mencintai Bahasa Melestarikan Budaya*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2019). 87

(SMA). Diperkuat dengan dimuat dalam pasal 42 UURI No. 24 terkait dengan bahasa daerah yang dipelihara oleh Negara.⁸

Selain untuk mencerdaskan generasi bangsa yang berpengetahuan, bermoral, dan berbudi pekerti, peran pendidikan juga sebagai sarana untuk melestarikan kebudayaan. Pendidikan sebagai sarana untuk mencegah dampak negatif dari globalisasi yang merusak nilai dan moral generasi muda.⁹ Pendidikan yang berbasis muatan lokal merupakan hal penting yang harus di pelajari oleh diri peserta didik. Pendidikan juga merupakan suatu usaha yang sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses kegiatan pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya, serta ketrampilan yang tentunya diperlukan untuk dirinya sendiri dan masyarakat.¹⁰

Pendidikan merupakan usaha yang sadar yang dilaksanakan oleh pemerintah melalui bimbingan, pengajaran atau latihan yang terjadi di sekolah dan di luar kelas sepanjang hayat dalam mempersiapkan peserta didik supaya dapat memainkan peranannya dalam berbagai lingkungan hidup dengan secara tepat pada masa yang akan datang.¹¹

Pendidikan memiliki makna sebagai sebuah upaya yang dilaksanakan dalam mencapai tujuan dengan proses pelatihan yang perlu

⁸ Suci Rahayu, *Pelajaran Bahasa Jawa Sebuah Retrospeksi dan Prospeksi*, Jurnal Pendidikan, (Yogyakarta : UNY) 1

⁹ Machful Indra Kurniawan, *Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan, (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2015)

¹⁰ Achmad Basari, *Penguatan Kurikulum...*, 20

¹¹ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), cet.1, 5

dilalui serta cara mendidik. Pendidikan dalam al-Qur'an tertuang dengan jelas pada ayat pertama diturunkannya al-Quran kepada nabi Muhammad saw. Yaitu "iqra' ". suatu perintah yang menegaskan arti penting dari membaca.¹²

Dijelaskan pula pada firman Allah SWT dalam surah Az-Zumar (39):9 yang berbunyi:¹³

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: (Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.

Jadi pada ayat di atas dapat dijadikan sebagai dorongan bagi umat Islam untuk lebih maju dibandingkan umat lain. Oleh karena itu, kita harus mencari ilmu dibanding apapun agar menjadi umat yang pandai dan kita ketahui bahwa orang belajar atau menuntut ilmu ini derajatnya akan diangkat di sisi Allah dengan beberapa derajat.

¹² Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), 8

¹³ Departemen Agama RI, *Al-Quran Tajwid & Terjemah*, (Bandung: CV Penerbit, 2010), 459

Begitupun juga di Indonesia, bahwa pendidikan merupakan salah satu bidang yang menjadi tanggung jawab Negara. Pembukaan UUD 1945 dengan jelas mengamanatkan “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Amanat tentang secara hirarkis dituangkan ke dalam berbagai undang-undang dan peraturan yang memang mengatur terkait dengan pendidikan. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.¹⁴

Sekolah adalah sarana dalam melaksanakan pendidikan dengan harapan dapat menyiapkan peserta didik untuk menghadapi masa depan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan proses pembelajaran merupakan hal yang paling pokok dalam menilai berhasil tidaknya dalam mencapai tujuan pendidikan yang banyak bergantung pada pendidik.¹⁵

Belajar pada hakekatnya merupakan suatu proses yang mana terdapat interaksi pada semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan pada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan suatu proses dari melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.¹⁶

Slameto menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses dari usaha yang dilaksanakan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru dengan keseluruhan, sebagai hasil pengalaman interaksi

¹⁴ Sekretariat Negara RI., Undang-undang RI. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dan Undang-undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, cet. Ke II, (Jakarta: Visimedia, 2007), 2

¹⁵ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta:PT Asdi Mahasetya, 2009), 129

¹⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 1

dengan lingkungannya, dalam mendapatkan sesuatu maka seseorang haruslah dapat melaksanakan usaha supaya hal yang diharapkan dapat tercapai, yang mana usaha tersebut dapat berupa kerja secara mandiri ataupun berkelompok dalam sebuah situasi.¹⁷

Guru merupakan salah satu faktor utama yang sangat memberikan pengaruh pada dunia pendidikan. Guru merupakan suatu ujung ombak pada dunia pendidikan, hal ini dikarenakan tanpa adanya seorang guru maka kegiatan belajar mengajar tidak berjalan dengan maksimal. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu aktivitas yang dilaksanakan oleh guru juga peserta didik didalam suasana edukatif guna mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸

Guru memiliki tanggung jawab yang cukup besar untuk membimbing peserta didik dalam belajar Bahasa Jawa. Pembelajaran Bahasa Jawa khususnya dalam materi Aksara Jawa cenderung masih kurang dalam pengajarannya sehingga membuat masih belum maksimalnya kemampuan peserta didik dalam belajar Aksara Jawa.

Hasil observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti di kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar menunjukkan bahwa penyampaian materi Aksara Jawa pada sejauh ini masih memiliki kendala yang berakibat pada terhambatnya pencapaian peserta didik yang belum

¹⁷ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 13

¹⁸ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 4

maksimal. Beberapa faktor penyebab terjadinya hal tersebut tidak hanya berasal dari guru ataupun peserta didik saja akan tetapi juga dapat berasal dari faktor lain seperti media pembelajaran yang masih perlu adanya hal yang ditingkatkan, dalam mempergunakan media pembelajaran sangatlah berpengaruh didalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipergunakan oleh peserta didik terbatas pada buku, pepak bahasa Jawa, dan gambar yang ditempel didinding kelas. Penggunaan media pembelajaran yang monoton juga membuat peserta didik menjadi sukar dalam berkonsentrasi dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.¹⁹

Peserta didik menganggap bahwa materi Bahasa Jawa merupakan pelajaran yang sulit untuk dipelajari ditambah lagi jika guru hanya mengandalkan metode konvensional maka peserta didik akan lebih cepat bosan dan nantinya akan berpengaruh terhadap terhadap kemampuan peserta didik dalam menguasai materi Bahasa Jawa.²⁰

Pandemi covid-19 yang terjadi pada saat ini, mengubah berbagai macam aspek dalam kehidupan manusia, khususnya pada aspek pendidikan, pandemi covid-19 ini memaksa kondisi pada dunia pendidikan untuk dilakukan dengan sistem jarak jauh yang belum pernah dilaksanakan secara serempak sebelumnya, baik itu bagi peserta didik, pada guru juga

¹⁹ Wawancara guru bahasa Jawa Indah Dwi Lestari, 05 Maret 2021

²⁰ Ika Susianti dkk, *Developing Perdasawa (Permainan Dakon Aksara Jawa) Media In The Teaching Of Javanese Alphabets To The Grade V Students Of Elementray Schools*, Jurnal Pendidikan, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 103

orang tua.²¹ Pembelajaran yang dilaksanakan jarak jauh menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan yang terjadi akibat pandemi covid-19, hal ini menjadi suatu tantangan bagi seluruh elemen pada dunia pendidikan untuk dapat mempertahankan pembelajaran yang aktif meskipun tidak dapat melaksanakan pembelajaran dengan langsung.²²

Krisis kesehatan pada masa ini akibat pandemi covid-19 telah menimbulkan kegiatan pembelajaran secara *online* secara serempak yang terjadi pada hampir seluruh dunia selama masa pandemi covid-19. Guru sebagai pendidik dipaksa untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara tradisional beralih dilakukan secara *online* atau jarak jauh.²³ Hal ini didukung dengan perkembangan teknologi pada masa sekarang ini yaitu revolusi industri 4.0 yang mana mempermudah pembelajaran *online* dapat dilaksanakan dengan efektif . kondisi yang mendesak seperti yang terjadi pada saat ini, menimbulkan suatu desakan untuk dapat melaksanakan inovasi juga adaptasi terkait dengan teknologi yang tersedia untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh atau *online*.²⁴

²¹ Luh Devi Herliandry dkk, *Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Pendidikan, (Jember : UNJ, 2020), 66

²² Saiful Bari, *Pendidikan Pada Masa Wabah*, Jakarta: Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020, 2

²³ Unung Verawardina, Asnur, L., Lubis. A. L., & Hendriyani, Y, *Reviewing Online Learning Facing the Covid-19 Outbreak*, Vol. 12 No. 3s, Jurnal Talent Development & Excellence, (Pontianak : IKIP PGRI Pontianak, 2020

²⁴ Sapto Aji Wiranto, *Penguatan Pembelajaran di Era Kebiasaan Baru*, Jakarta: Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020, 58

Praktik pendidikan pada masa pandemi covid-19 seperti ini pada praktiknya mengharuskan pendidik juga peserta didik untuk dapat berinteraksi juga melakukan transfer pengetahuan secara jarak jauh atau *online*, yang mana dalam kegiatan pembelajaran *online* dapat dilaksanakan dengan bantuan berbagai platform yaitu website, aplikasi, jejaring sosial ataupun *elearning management system*.²⁵

Saat pendidik dapat menguasai berbagai sarana pembelajaran yang dilakukan secara *online*, maka akan menimbulkan pemikiran terkait metode atau model pembelajaran yang lebih bervariasi untuk diterapkan. Seperti contohnya guru mempergunakan konten video kreatif, *game education* yang dimanfaatkan sebagai media pengajaran.²⁶

Melalui hal tersebut, guru akan lebih persuasif dikarenakan dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar materi yang disampaikan oleh guru. peserta didik tentunya akan dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan bantuan media yang dipergunakan. Sehingga, dengan penerapan pembelajaran jarak jauh atau *online*, tidak membuat peserta didik merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*.²⁷

²⁵ Suranti Gunawan, N.M.Y, & Fathoroni, *Variations of Models and Learning Platform for Prospection Teachers During the Covid-19 Pandemic Period*, *Indonesian Journal of Teacher Education*, Vol. 1 No.2, 2020, 62

²⁶ Matdio Siahaan, *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*, 2020, *Jurnal Kajian Ilmiah*, 2020, 2

²⁷ Hendriawan Widiatmoko, *Menjadi Tenaga Kreatif di Era Milenial*, (Jakarta: Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 156

Pemanfaatan teknologi dalam hal penyelesaian tugas pada peserta didik, dapat menimbulkan kreativitas pada diri peserta didik yang mana dapat mengembangkan pengetahuan yang telah mereka kuasai, dengan mempergunakan metode pembelajaran yang variatif dari guru, maka peserta didik dapat mengembangkan pikiran secara kreatif melalui pemikiran mereka sendiri, tanpa keluar dari pokok bahasan atau materi yang sedang dibahas atau disampaikan.²⁸

Maka, guru dalam kegiatan pembelajaran haruslah dapat melakukan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut diperlukan sebagai bentuk upaya dalam kemampuan peserta didik dalam menguasai materi Aksara Jawa. Penggunaan media pembelajaran dalam materi Aksara Jawa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan juga membuat peserta didik dapat menyerap materi yang diberikan dengan baik pada materi Aksara Jawa dalam menguasai huruf-huruf atau kosa kata Aksara Jawa.

Dalam menghadapi era globalisasi juga kondisi pandemi covid-19 yang kini dialami hampir seluruh dunia, maka akan diperlukan guru yang visioner juga mampu dalam mengelola kegiatan pembelajaran dengan efektif juga inovatif, diperlukannya pemilihan juga perubahan metode yang dilaksanakan juga media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan

²⁸ *Ibid.*, 3

kurikulum, potensi dari peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat terasa menyenangkan.²⁹

Hal ini berdasarkan dengan asumsi bahwa ketepatan guru pada saat memilih metode juga media pembelajaran akan memberikan pengaruh pada keberhasilan juga hasil belajar dari peserta didik, hal ini dapat terjadi karena metode juga media pembelajaran yang dipergunakan guru tidak hanya dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik akan tetapi juga juga peserta didik dapat berperan aktif terlibat selama kegiatan pembelajaran.³⁰

Menurut Daryanto, media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang digunakan sebagai komponen komunikasi dan penyalur informasi.³¹ Dari penjelasan tersebut, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menyampaikan pesan berupa informasi kepada peserta didik. Seperti juga pendapat Anita media pembelajaran itu seperti jembatan yang menghubungkan informasi yang disampaikan oleh pendidik (sumber pesan) kepada peserta didik (penerima pesan) yang diharapkan dapat dipahami dengan tepat.³²

Sedangkan menurut Anita pula media pembelajaran sangatlah penting karena media pembelajaran memiliki fungsi antara lain: 1) sebagai

²⁹ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 3

³⁰ Mardiah Kalsum Nasution, *Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan, 2017

³¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 7

³² Sri Anita, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 1.1

alat bantu pembelajaran yang efektif, 2) media dapat memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, 3) meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, 4) mengurangi verbalisme dalam pembelajaran karena meletakkan dasar-dasar konkret dalam melatih peserta didik untuk berpikir.³³

Maka, alternatif yang dapat dilaksanakan dalam meningkatkan hasil belajar Aksara Jawa yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran. Menurut Daryanto, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, yang mana dapat menjadi suatu alternatif untuk mengatasi keterbatasan kesempatan dalam kegiatan mengajar yang dilaksanakan pendidik, menumbuhkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.³⁴

Selain itu juga menurut Suryani dkk, penggunaan multimedia interaktif merupakan alternatif untuk membentuk pembelajaran yang berkesan dengan melibatkan semua indera, waktu lebih efisien, dalam meningkatkan motivasi dan mengenalkan teknologi sedini mungkin kepada peserta didik.³⁵

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang didalamnya terkandung nilai-nilai budaya dari warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Nilai-nilai budaya yang menarik akan melatih pemain

³³ *Ibid.*, 6.9

³⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran...*, 82

³⁵ N Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*, (Bandung: Rosda, 2018), 192

menjadi jiwa-jiwa yang memiliki karakter. Pada hakikatnya, permainan tradisional dapat melatih seseorang mempunyai kecakapan yang sangatlah penting dalam kehidupan bermasyarakat seperti melatih sikap jujur, ketangkasan, berani, melatih, kecerdasan, bersosialisasi, berbagi, melatih keteraturan serta juga dapat melatih rasa tanggung jawab.³⁶

Permainan tradisional sangatlah banyak mengandung aspek positif juga edukatif. Nilai-nilai yang terkandung dari permainan tradisional diantaranya adalah menanamkan budaya terampil dalam bekerja, penanaman sikap ulet dan tabah, penanaman cara berpikir divergen (sebagai cikal bakal tampilnya pribadi kreatif), etos kerja yang produktif, penanaman jiwa aktif, penanaman daya kompetensi yang tinggi, penanaman kepercayaan diri yang kuat.³⁷ Dalam menanamkan nilai edukatif diperlukannya upaya dalam pelestarian nilai-nilai di atas yang dapat dilakukan melalui permainan tradisional.

Dakon merupakan salah satu alternatif sebagai media permainan edukatif. Permainan dakon mempunyai aspek-aspek perkembangan pada anak, yakni psikomotorik (melatih kemampuan motorik halus, emosional juga melatih kesabaran dan ketelitian), kognitif (melatih kemampuan analisa juga menyusun strategi), juga melatih jiwa sportifitas.³⁸ Selain itu, permainan dakon mempunyai beberapa manfaat, yakni melatih otak kiri

³⁶ Andang Ismail, *Education Games mejadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, 2009), 101

³⁷ *Ibid.*, 101

³⁸ Febriyanti, Irawan, Kencanawaty, “*Pembelajaran dengan Etnomatika Congklak*”, Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019

anak untuk berfikir, melatih strategi untuk mengalahkan lawan main, juga untuk perkembangan dan juga membentuk otak kanan, melatih anak untuk bekerjasama, serta melatih emosi pada diri peserta didik.³⁹

Permainan dakon merupakan permainan tradisional yang zaman dahulu sangatlah populer dimainkan di Indonesia terutama. Dakon dimainkan dengan menggunakan sebuah papan dakon serta biji untuk dipindahkan ke lubang-lubang pada papan dakon.⁴⁰ Namun semakin haru seiring berkembangnya zaman sayangnya, permainan tradisional dakon sudah banyak dilupakan. Peralatannya pun sudah jarang untuk ditemui di tempat umum, padahal untuk bermain dakon diperlukan papan juga biji yang digunakan untuk bermain. Maka, permainan dakon yang dikemas secara virtual sangatlah dapat membantu untuk memudahkan pengguna untuk bermain dakon tanpa harus mencari papan dakon dan juga bijinya.

Melihat dari permasalahan diatas, maka penulis melakukan inovasi yaitu pengembangan multimedia interaktif yaitu Dakon Aksara Jawa (DASAWA) yang mana didalamnya terdapat materi sandhangan Aksara Jawa dan memadukan permainan tradisional yaitu dakon dengan huruf-huruf Aksara Jawa dengan sandhangnya. Salah satu hal yang dapat dijadikan solusi adalah dengan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam penyampaian materi sandhangan Aksara Jawa.

³⁹ Nurul Afrianti, *Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan*, 2014

⁴⁰ Lilis Sukma Yenti, *Pembuatan Permainan Dakon Virtual*, Vol. 4 No.1, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2015, 2

Penggunaan DASAWA diharapkan dapat memberikan dampak yang positif juga menjadi solusi bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menguasai materi pelajaran khususnya dalam materi sandhangan Aksara Jawa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Tyaningsih, Salsabila, Samijo, dan Jatmiko mengemukakan bahwa dakon merupakan salah satu permainan tradisional dimana pemerintah mulai mencari cara yang dapat melestarikannya di tengah kondisi anak-anak yang menyukai bermain di *handpone*. Salah satu yang dapat dilaksanakan adalah multimedia interaktif yang mengandung unsur permainan budaya lokal yaitu dakon didalamnya. Penggunaan multimedia interaktif tersebut memiliki kelebihan yaitu dalam menyampaikan materi lebih efektif, juga meningkatkan minat serta motivasi peserta didik.⁴¹

Permainan DASAWA didalamnya tentunya mengandung unsur permainan maka diharapkan peserta didik dapat lebih menikmati dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jawa dan juga tanpa mereka sadari juga dapat meningkatkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang bermakna untuk mereka. Multimedia interaktif ini penulis pergunakan untuk penyampaian materi Aksara Jawa kelas IV SD/MI dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)

⁴¹ Tyaningsih, Salsabila, Samijo, dan Jatmiko, *Pengembangan MUPEL berbasis etnomatika dalam permainan tradisional anak (Dakon)*, dalam Jurnal Math Educator Nusantara, 2020

dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. 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:

- a. Kemampuan peserta didik dalam menulis dan membaca Aksara Jawa belum maksimal
- b. Terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar Aksara Jawa
- c. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa khususnya Aksara Jawa yang cenderung monoton atau kurang adanya variasi khususnya pada kondisi pandemi covid-19

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada:

- a. Media yang dikembangkan berupa dakon Aksara Jawa yang merupakan pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar
- b. Pokok bahasan pengenalan Aksara Jawa dengan sandhangan *swara*, *panyigeg wanda* dan *wyanjana* yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 Revisi untuk kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar?

3. Bagaimanakah hasil belajar bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar dalam menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar
3. Untuk mengetahui hasil belajar bahasa Jawa kelas IV di MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar dalam menggunakan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)

E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah dalam bentuk multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang mampu membantu peserta didik dalam mempelajari Aksara Jawa. Multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam

materi sandhangan Aksara Jawa yang dikembangkan dalam sebuah aplikasi dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Dengan adanya media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Jawa peserta didik dapat belajar secara mandiri
2. Materi yang dikembangkan adalah pada media ini adalah pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa dengan sandhangan swara, panyigeg wanda dan wyanjana
3. Bentuk produk ini dikemas dalam sebuah aplikasi android, di dalamnya terdapat video pembelajaran Aksara Jawa dan juga permainan dakon Aksara Jawa

Dakon Aksara Jawa atau DASAWA merupakan penggabungan antara media dan permainan yang terinspirasi dari permainan dakon untuk belajar sandhangan Aksara Jawa yang mana hal ini merupakan pengembangan dari multimedia interaktif. Dalam multimedia interaktif DASAWA ini terdapat beberapa menu, yaitu menu petunjuk penggunaan, pengaturan suara, materi sandhangan Aksara Jawa, video terkait dengan penjelasan tentang Aksara Jawa disertai dengan dicantumkan teks juga animasi.

Lalu terdapat menu permainan DASAWA, pada menu ini pemain dapat menyebar biji dan akan menyebar satu persatu searah jarum jam, biji akan tersebar secara otomatis, permainan terus berlanjut hingga lubang kecil pemain kosong. Pada akhir permainan secara otomatis akan muncul

secara acak Aksara Jawa beserta sandhangannya yang nantinya dapat disusun menjadi kata atau kalimat sederhana Aksara Jawa dengan sandhangannya. Kemudian terdapat menu kuis yang didalamnya terdapat soal-soal yang dapat dikerjakan yang nantinya pemain akan mendapatkan skor.

F. Kegunaan Penelitian

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

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pada dunia pendidikan terkait dengan pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar Aksara Jawa serta sebagai media yang inovatif, tepat, serta efektif yang dapat dipergunakan dalam meningkatkan hasil belajar Aksara Jawa.

2. Kegunaan Praktis

Selain kegunaan teoritis, penelitian dan pengembangan ini terdapat kegunaan secara praktis yaitu:

a) Bagi Lembaga

Memperkaya variasi media pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar Aksara Jawa.

Serta menjadi bahan pertimbangan untuk pengaplikasian multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) pada peserta didik kelas IV MI/SD

b) Bagi peneliti

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan melakukan penelitian secara langsung dan juga melakukan pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan serta pengetahuan yang lebih mendalam.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian ataupun pengembangan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang lebih mendalam

d) Bagi Pembaca

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dalam bidang dunia pendidikan, khususnya terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran. serta dapat menambah wawasan dan sebagai sarana terkait dengan media pembelajaran yang inovatif, tepat juga inovatif

untuk anak usia sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan belajar Aksara Jawa

e) Bagi Perpustakaan Pascasarjana IAIN Tulungagung

Dengan diadakannya penelitian dan pengembangan ini, maka hasilnya diharapkan dapat dijadikan bahan referensi juga menambah literature dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar yang lebih inovatif.

G. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan multimedia interaktif

- a. DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- b. Peserta didik menjadi lebih responsif dan menikmati kegiatan pembelajaran dengan menggunakan DASAWA (Dakon Aksara Jawa)
- c. DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang dikombinasikan dengan permainan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan juga bermakna bagi peserta didik

- d. Peserta didik akan mengubah pemikirannya terkait dengan materi sandhangan Aksara Jawa yang pada awalnya dianggap sulit berubah menjadi mudah juga menyenangkan
- e. Selain belajar peserta didik juga ikut berperan dalam melestarikan salah satu permainan tradisional Jawa yaitu dakon yang dikombinasikan dengan kegiatan pembelajaran namun juga mengikuti perkembangan teknologi yang berdampingan erat dengan kehidupan manusia pada zaman sekarang.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Produk pengembangan multimedia interaktif ini, memiliki beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Produk yang dihasilkan terbatas yaitu pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) pada mata pelajaran Bahasa Jawa
- b. Pokok Bahasan yang dikembangkan dalam produk adalah Aksara Jawa kelas IV MI/SD pada materi pengenalan sandangan Aksara Jawa yaitu *swara*, *panyigeg wanda* dan *wyanjana*.

H. Penegasan Istilah

Sebagai upaya dalam menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul tesis sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

- a. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis juga interaktif yang mana hal ini mengkombinasikan antara teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata.⁴²

- b. DASAWA (Dakon Aksara Jawa)

Permainan dakon Aksara Jawa merupakan permainan yang mana didalamnya terdapat video pembelajaran juga permainan menggunakan media dakon untuk belajar Aksara Jawa yang merupakan pengembangan dari multimedia interaktif. Permainan ini dapat dimainkan dapat dimainkan satu pemain

⁴² Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: ANDI, 2003), 21

melawan musuh komputer yang mana penggunaan dapat bermain tanpa harus memiliki papan dan biji dakon.⁴³

c. Sandhangan Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu muatan materi didalam mata pelajaran Bahasa Jawa yang memanglah sebagai orang bertempat tinggal di pulau Jawa tidak dipungkiri kita haruslah dapat melestarikan budaya yang telah ada. Perwujudan Aksara Jawa merupakan perubahan dari huruf devanagari (sanskerta) juga huruf pallava (huruf Jawa yang lebih tua) yang secara evolusi dengan bentuk motif papag (persegi), bunder (bulat), serta lancip (runcing) selain itu juga terdapat sandhangan yang mana dalam Aksara Jawa bermakna tambahan untuk melengkapi dan merubah fonem dasar Aksara Jawa menjadi suara lainnya.⁴⁴

Sandhangan adalah perlengkapan huruf yang fungsinya merubah fonem dasar “a” dalam Aksara Jawa legena menjadi suara lainnya. Terdapat beberapa macam dari sandhangan antara lain sandhangan *swara*, *panyigeg wanda*, dan *wyanjana*.⁴⁵

⁴³ Lilis Sukma Yenti, *Pembuatan Permainan Dakon Virtual*, Vol. 4 No.1, Junal Ilmiah Mahasiswa, (Surabaya : Universitas Surabaya, 2015), 2

⁴⁴ Fatkur Rohman N.A, *Dunia Batin Jawa*, (Tulungagung : IAIN Tulungagung, 2017), 295

⁴⁵ Samsul Hadi dkk, *Tantri Basa*, (Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, 2016), 102

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.⁴⁶

2. Penegasan Operasional

Pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) merupakan suatu tindakan yang dilaksanakan dalam memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa peserta didik. Pengembangan DASAWA (Dakon Aksara Jawa) bertujuan untuk memberikan dorongan supaya peserta didik dapat menguasai sandhangan Aksara Jawa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan menyenangkan. Bermain sambil belajar dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna bagi peserta didik dan juga menyenangkan untuk dilakukan.

Multimedia interaktif yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah penyajian media dalam bentuk aplikasi yang menyajikan konten berupa teks, animasi, video pembelajaran, audio dan permainan. Interaktif dalam multimedia yang dimaksudkan adalah pengguna yang terlibat atau berinteraksi dengan program dari aplikasi untuk memperoleh informasi yang diinginkan

⁴⁶ Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), 3