

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Maraknya globalisasi yang terjadi di setiap negara di dunia salah satunya Indonesia menyebabkan adanya pertukaran budaya dan perubahan sosial. Hal tersebut tidak memungkiri pula adanya pertukaran bahasa selama proses globalisasi karena bahasa menjadi kunci dalam sebuah komunikasi. Adanya globalisasi berpengaruh terhadap eksistensi bahasa lokal maupun bahasa nasional sebagai identitas bangsa.² Akibatnya generasi muda lebih memilih mempelajari bahasa asing dari pada bahasa lokal daerahnya sendiri. Padahal sebagai generasi muda kita dituntut untuk tetap melestarikan warisan kebudayaan nenek moyang.

Selain pengaruh globalisasi, kurangnya minat untuk mempelajari bahasa daerah yaitu bahasa Jawa, disebabkan pada strategi mengajar guru yang monoton dan kurang menarik. Suasana pembelajaran yang membosankan akan membuat peserta didik sulit terlibat aktif dalam pembelajaran, akibatnya materi pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik sehingga peserta didik pun juga kesulitan mencapai kompetensi yang diharapkan. Dalam hal ini, strategi pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan ini.³

Pembelajaran bahasa yang interaktif tidak hanya menuntut peserta didik untuk memahami materi pembelajaran saja, namun tujuan pembelajarannya lebih mengarah pada bagaimana peserta didik memiliki kemampuan keterampilan berbicara dan berbahasa yang baik sehingga keterampilan tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

² Adela Ogya Gavril, "Analisis Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Bahasa Indonesia Sebagai Unsur Identitas Nasional," *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial dan Pendidikan* 3, no. 2 (2022): 83.

³ Al Akbar Masjid, "Pembelajaran Strategi Pembelajaran Afektif Dalam Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar," *Trihayu: Jurnal Pendidikan ke-SD-an* 2, no. 2 (2016): 9–18.

sebagai upaya pembiasaan budi pekerti baik dan pelestarian bahasa Jawa. Pembelajaran bahasa yang interaktif didukung oleh peran multimedia dan digitalisasi yang berkembang pesat saat ini.⁴

Strategi guru untuk memaksimalkan pembelajaran bahasa yang interaktif tidak hanya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi saja namun juga harus disertai dengan media pembelajaran yang mendukung. Apalagi di era digitalisasi zaman sekarang, media pembelajaran berbasis digital sudah marak digunakan. Oleh karena itu, sebagai pendidik milenial yang melek akan teknologi dan perkembangan zaman, maka seorang guru harus dapat memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sehingga, pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.

Pembelajaran yang baik cenderung menggunakan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pada penelitian kali ini penulis mengembangkan media pembelajaran Komedi Sawi (Komik Edukatif Interaktif Basa Jawi) pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa fase B. Dalam sebuah penelitian menyatakan bahwa multimedia interaktif komik digital efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Jawa.⁵ Keunikan dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah peneliti mengembangkan media komik digital menggunakan bantuan aplikasi *Canva* dengan mata pelajaran Bahasa Jawa.

Perbedaan lainnya dengan penelitian terdahulu adalah pada aspek mata pelajaran yang dipilih, karena kebanyakan peneliti terdahulu memilih mata pelajaran IPA sebagai objek penelitiannya. Peneliti memilih mata pelajaran Bahasa Jawa dilatarbelakangi oleh adanya efek globalisasi akibat pertukaran budaya. Dimana hal tersebut mempengaruhi minat belajar

⁴ Hidayatu Munawaroh et al., "Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022): 4057–4066.

⁵ Siti Ainun Nazhiroh, Muhamad Jazeri, and Binti Maunah, "Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2021): 405–411.

siswa terhadap bahasa Jawa berkurang. Oleh karena itu, dengan adanya Komedi Sawi ini akan meningkatkan literasi dan memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa daerah terutama Bahasa Jawa karena media ini didesain dengan elemen-elemen yang menarik.

Berdasarkan serangkaian fakta dan analisis yang telah peneliti paparkan di atas, peneliti merasa bahwa penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komedi Sawi (Komik Edukatif Interaktif Basa Jawi) Pada Materi Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Fase B di MIN 4 Tulungagung”** itu penting dan menarik. Melalui penelitian ini, akan dihasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran komik digital interaktif yang fokus utamanya ada pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa.

B. Identifikasi Masalah

Berpijak pada serangkaian pemikiran dan temuan sebagaimana diuraikan pada latar belakang masalah diatas. maka identifikasi masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Siswa memiliki keterampilan berbahasa jawa yang kurang.
2. Guru menggunakan strategi pembelajaran yang monoton.
3. Guru membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dikembangkan dengan pembatasan masalah untuk menghindari penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Berikut ini batasan masalah penelitian.

1. Pengembangan media pembelajaran Komedi Sawi ini hanya diperuntukkan pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa fase B MIN 4 Tulungagung. Peneliti memilih MIN 4 Tulungagung sebagai tempat penelitian dikarenakan peneliti menemukan masalah berawal dari kurangnya keterampilan berbicara Bahasa Jawa siswa. Selain itu, peneliti juga sudah menyesuaikan diri dengan warga sekolah yang dapat memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Apabila

digunakan pada sekolah lain maka perlu diadakan penyesuaian diri lebih lanjut dan akan memakan lebih banyak waktu.

2. Media Komedi Sawi ini berfokus pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa yang didalamnya berisi materi seputar unggah-ungguh Bahasa Jawa dan contoh percakapan komik.
3. Media pembelajaran Komedi Sawi ini diuji cobakan hanya sampai pada tahap uji lapangan, tidak sampai pada tahap diseminasi atau penyebarluasan karena keterbatasan waktu dan biaya.

D. Rumusan Masalah

Agar masalah penelitian lebih terperinci, maka dirumuskan dengan rumusan masalah di bawah ini:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media Komedi Sawi dalam pembelajaran Bahasa Jawa fase B di MIN 4 Tulungagung?
2. Bagaimana kelayakan media Komedi Sawi pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa fase B di MIN 4 Tulungagung?
3. Bagaimana kepraktisan media Komedi Sawi dalam pembelajaran Bahasa Jawa fase B di MIN 4 Tulungagung?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Komedi Sawi pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa fase B di MIN 4 Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran Komedi Sawi (Komik Edukatif Interaktif Basa Jawi) yang fokus utamanya pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa fase B di MIN 4 Tulungagung. Sedangkan untuk mencapai tujuan penelitian, maka dirumuskan beberapa tujuan khusus sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan sebelum pengembangan media Komedi Sawi.
2. Mengetahui kelayakan media Komedi Sawi dalam pembelajaran Bahasa Jawa fase B di MIN 4 Tulungagung.
3. Mengetahui kepraktisan media Komedi Sawi dalam pembelajaran Bahasa Jawa fase B di MIN 4 Tulungagung.

4. Menganalisis efektivitas media pembelajaran Komik Digital Interaktif dalam materi unggah-ungguh Bahasa Jawa di MIN 4 Tulungagung.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah komik digital yang diberi nama Komedi Sawi (Komik Edukatif Interaktif Basa Jawi). Peneliti mengembangkan Komedi Sawi dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa jawa siswa. Komedi Sawi berisi materi unggah-ungguh basa yang dapat membuka wawasan peserta didik untuk mengimplementasikan keterampilan berbahasa jawa dalam kehidupan sehari-hari.

Komedi Sawi di desain dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan ukuran A4 yang dikemas dalam bentuk PDF sehingga seseorang dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja secara offline dengan syarat sudah mendownloadnya. Peneliti merancang produk dengan memperhatikan berbagai aspek seperti komposisi tata letak gambar atau elemen, ukuran teks sesuai dengan keterbacaan siswa dan pemilihan warna yang menarik.

Sebelum diimplementasikan, Komedi Sawi akan mengalami proses pengujian untuk memastikan produk memenuhi standar dan layak digunakan. Proses uji validasi produk akan dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain. Peneliti berharap Komedi Sawi dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Jawa dan dapat bekerja dengan baik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa jawa peserta didik.

G. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan menghadirkan kemanfaatan baik secara teoritis maupun praktis dalam perancangan media pengembangan Komik Digital Interaktif dalam materi unggah-ungguh Bahasa Jawa di MIN 4 Tulungagung. Berikut ini penjabaran kegunaan secara teoritis dan praktis dari penelitian ini.

1. Kegunaan secara teoritis

- a. Menyumbang manfaat mengembangkan Media Komik Digital Interaktif pada materi unggah-ungguh Bahasa Jawa dalam jenjang sekolah dasar.
 - b. Sebagai bahan pemikiran untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Komik Digital.
2. Kegunaan secara praktis
- a. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan, wawasan, pengalaman dan memperkaya referensi keilmuan serta meningkatkan *skill* peneliti dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komik digital.
 - b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi unggah-ungguh Bahasa Jawa agar mudah dipahami dan menghidupkan suasana belajar menyenangkan.
 - c. Bagi Siswa

Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi unggah-ungguh Bahasa Jawa, menarik perhatian siswa dalam belajar karena pembelajaran menggunakan media berbasis digital, serta dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jawa siswa dalam kehidupan sehari-hari.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah yang bersifat konseptual dan operasional sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi antara pembaca dan penulis. Adapun beberapa penegasan istilah yang bersifat konseptual dalam penelitian ini adalah.

1. Penegasan Konseptual
 - a. Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode, cara, proses, tahapan, dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta

menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan dan keberhasilan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan.⁶

- b. Media Pembelajaran merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat tujuan pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.⁷
- c. Komik Digital merupakan media pembelajaran yang disajikan dengan gambar secara keseluruhan, pengungkapan ide yang baik, dan menceritakan isi cerita secara runtut yang dapat memudahkan siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif.⁸ Komik digital bersifat ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran Komedi Sawi

Media pembelajaran Komedi Sawi (Komik Edukatif Interaktif Bahasa Jawa) merupakan sebuah produk yang di desain pada aplikasi *Canva* untuk menghasilkan komik berbasis digital yang didalamnya memuat materi unggah-ungguh Bahasa Jawa fase B. Komik Digital ini menjadi perantara guru dan siswa untuk memudahkan proses pembelajaran Bahasa Jawa. Komik Digital interaktif akan didesain dengan fitur dan elemen yang menarik sehingga siswa akan lebih antusias terhadap materi unggah-ungguh Bahasa Jawa. Media Komedi Sawi memuat 4 ragam unggah-ungguh basa diantaranya ngoko lugu, ngoko alus, krama lugu, dan krama alus. Masing-masing ragam unggah-ungguh basa dirancang

⁶ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

⁷ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021).

⁸ Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (2021): 305–317.

dengan alur cerita dan tokoh yang berbeda. Hal ini akan memudahkan peserta didik dalam membedakan 4 ragam unggah-ungguh basa tersebut. Didalam media Komedi Sawi juga memuat penjelasan materi mengenai unggah-ungguh basa jawa sehingga dapat menjadi bahan literasi peserta didik.

b. Materi unggah-ungguh Bahasa Jawa

Materi unggah-ungguh Bahasa Jawa kurang diminati siswa dikarenakan beberapa faktor seperti adanya globalisasi bahasa asing, strategi mengajar guru, media pembelajaran yang kurang menarik di era digitalisasi, dan tata Bahasa Jawa yang sulit dipahami. Oleh karena itu, pentingnya pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif agar pembelajaran lebih bermakna.