

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan, pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran di Indonesia [1]. Salah satu contoh pembaruan dalam memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah penggunaan multimedia. Multimedia dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar [2]. Multimedia dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk teknologi yang dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran, diantaranya adalah pembelajaran Bahasa Jawa.

Bahasa Jawa adalah bahasa yang dipakai secara turun temurun oleh masyarakat di daerah Jawa atau penutur lainnya, sebagai sarana komunikasi dan ekspresi budaya. Penggunaan Bahasa Jawa sebelumnya sudah diatur pada Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 55 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Gubernur Jateng No. 57/2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No. 9/2013 tentang Bahasa, Sastra dan Aksara Jawa. Bahasa Jawa dijadikan sebagai muatan wajib di sekolah dasar sejak kelas I hingga kelas VI [3].

SDN Salem 01 merupakan salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Kecamatan Salem yang menerapkan Bahasa Jawa sebagai muatan wajib di sekolah. Kecamatan Salem adalah Kecamatan yang terletak di Kabupaten Brebes Selatan yang dalam kesehariannya menggunakan bahasa sunda sebagai alat komunikasi antar masyarakat. Sehingga penggunaan bahasa keseharian dapat mempengaruhi hubungan interaksi antara guru dan siswa SD dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Jawa.

Di era modern, Bahasa Jawa telah menghadapi beberapa tantangan, termasuk dampak globalisasi dan dominasi bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Banyak generasi muda lebih memilih untuk berbicara dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, terutama di lingkungan perkotaan. Meskipun demikian, ada upaya untuk melestarikan dan mempromosikan pembelajaran Bahasa Jawa melalui pendidikan, media, dan acara budaya. Selain itu, teknologi dan media sosial juga telah memainkan peran dalam perubahan cara berkomunikasi dalam Bahasa Jawa. Beberapa orang mungkin menggunakan Bahasa Jawa dalam bentuk tulisan atau percakapan dalam *platform* media sosial, yang dapat membantu mempertahankan penggunaan bahasa tersebut di era digital. Didalam proses pembelajaran Bahasa Jawa masih banyak ditemui siswa yang berkomunikasi dengan guru menggunakan Bahasa Jawa yang salah [4]. Penyebab kesalahan tersebut dilatarbelakangi dengan kurangnya penguasaan Bahasa Jawa guru dan siswa sehingga menyebabkan proses pembelajaran Bahasa Jawa menjadi kurang efektif.

Perkembangan pembelajaran Bahasa Jawa merefleksikan transformasi yang berlangsung dalam dunia pendidikan dan budaya. Dari metode konvensional hingga pendekatan moderen, pembelajaran Bahasa Jawa telah mengalami evolusi yang signifikan. Metode pengajaran yang lebih interaktif dan teknologi informasi yang semakin canggih telah memfasilitasi akses yang lebih mudah untuk mempelajari dan mengembangkan kemahiran berbahasa Jawa. Ini tidak hanya memungkinkan generasi muda untuk tetap terhubung dengan warisan budaya mereka, tetapi juga membantu menjembatani kesenjangan antara tradisi dan tren kontemporer.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif karakteristik siswa kelas rendah di sekolah dasar termasuk kedalam tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret, siswa senang bermain. Oleh karena itu, dalam pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa yaitu dengan belajar sambil bermain. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yaitu pengembangan multimedia interaktif [5].

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar, lebih aktif, dan mudah memahami pembelajaran. Adanya kombinasi penyajian materi menggunakan beberapa jenis media akan memberikan visualisasi yang lebih jelas sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Melalui multimedia interaktif, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terbiasa menggunakan Bahasa Jawa yang tepat setelah mempelajari materi yang ada di multimedia. Media yang dikemas dengan baik dan menarik dapat membuat suasana menyenangkan bagi siswa [5] .

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Siswoyo, S.Pd.,SD. selaku wali kelas 5 di SDN Salem 01 terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah yang diantaranya SDN Salem 01 menggunakan guru kelas sebagai guru Bahasa Jawa, guru memiliki keterbatasan dalam penguasaan Bahasa Jawa, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan sebagian siswa masih kebingungan dalam melafalkan Bahasa Jawa yang sebenarnya sehingga menimbulkan salah penafsiran.

Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Serli Mahardika yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan sulitnya siswa dalam mencerna pelajaran Bahasa Jawa seperti kesulitan dalam tugas-tugas akademik, prestasi belajar yang rendah jauh di bawah kepastian intelegensi, ketidakmampuan belajar, *Learning Disfunction*, dan *Under Achiever*. Sedangkan faktor penyebab kesulitan belajar siswa yaitu faktor internal dilihat dari beberapa faktor internal yang menjadi penyebab kesulitan belajar siswa yaitu: sikap terhadap belajar, motivasi, minat, penyesuaian sosial, tingkat kecerdasan peserta didik, dan keadaan fisik [6].

Aksara Jawa ialah salah satu wujud penulisan dalam Bahasa Jawa tidak hanya dengan memakai huruf/ aksara latin. Pemakaian aksara jawa pada biasanya bisa ditemukan di sebagian naskah ataupun manuskrip kuno dengan berbagai gaya penulisan, di antara lain ada yang memakai gaya penulisan ngetumbar (tullisan berupa agak bundar) ataupun yang lebih diketahui dengan gaya penulisan Yoigya; buto sarimbag (tulisan berupa miring, namun apik) ataupun yang lebih diketahui dengan gaya penulisan Solo; serta gaya penulisan jejeg, namun panjang- panjang

ataupun yang lebih diketahui dengan style penyusunan Bali, Abjad Jawa ataupun carakan yang berguna dalam ejaan Bahasa Jawa terdiri dari dua puluh aksara pokok yang bersifat silabik (kesuku kataan). Kedua puluh aksara Jawa dasar ataupun pokok tersebut pula diketahui dengan istilah aksara nglegena. Diucap demikian, sebab aksara tersebut dihadirkan dalam wujud suku kata terbuka, ataupun yang dalam sebutan Jawa awam diucap pula sebagai aksara wuda (telanjang), sebab belum memperoeh sandhangan, baik itu sandhangan swara ataupun sandhangan sigeg.

Multimedia Interaktif sangat relevan dikembangkan untuk media pembelajaran seperti penelitian yang dilakukan oleh Dasril Aldo *et al* [7] yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Hewan Berbisa Dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle*”. Penelitian ini bertujuan sebagai sebuah media informasi edukatif kepada masyarakat khususnya anak-anak mengenai hewan berbisa semenarik mungkin dan mudah digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* yang mendapatkan hasil pengujian *beta* terhadap 30 *responden* mendapatkan hasil rating 4,54 dari skala 5 sehingga multimediasi interaktif ini sangat baik dan layak digunakan sebagai media informasi edukatif mengenai hewan berbisa.

Berlandaskan dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah penelitian tentang pengembangan Multimedia Interaktif “**Sinau Bahasa Jawa**” yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar di SDN Salem 01 menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*, metode *MDLC* adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Alasan kenapa peneliti menggunakan metode *MDLC* yaitu dirancang khusus untuk mengatasi tantangan dalam pengembangan konten multimedia. Metode ini mempertimbangkan aspek-aspek khusus yang terkait dengan desain, integrasi, dan penyatuan elemen-elemen multimedia [8], [9].

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif “**Sinau Bahasa Jawa**” pada mata pelajaran Bahasa Jawa untuk membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi yang diberikan.

## 1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan multimedia interaktif Sinau Bahasa Jawa dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* pada mata pelajaran Bahasa Jawa terhadap peroses pembelajaran Bahasa Jawa di SDN Salem 01 agar efektif?
2. Bagaimana hasil pengujian menggunakan *alpha testing* dan *beta testing* pada multimedia interaktif Sinau Bahasa Jawa?

## 1.4. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi oleh beberapa batasan masalah yang diantaranya:

1. Penelitian ini difokuskan pada proses pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 5.
2. Materi Bahasa Jawa dibatasi pada materi wulangan cerita wayang, dan wulangan aksara jawa.
3. Aplikasi yang dihasilkan berbasis *desktop*.
4. Aplikasi akan bekerja dengan menggunakan audio visual, *coding script*, materi pembelajaran Bahasa Jawa untuk mendukung terwujudnya penelitian ini.
5. Aplikasi dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate 2021*.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan Peneliti dalam pembuatan aplikasi desktop Sinau Bahasa Jawa sebagai berikut :

1. Mengembangkan Multimedia Interaktif Sinau Bahasa Jawa menggunakan metode *Development Life Cycle* pada pembelajaran Bahasa Jawa di SDN Salem 01.
2. Bagaimana hasil pengujian menggunakan alpha testing dan beta testing pada multimedia interaktif Sinau Bahasa Jawa, Menjadikan aplikasi “Sinau Bahasa Jawa” sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sehingga mudah dipahami.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi literatur bagi Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan program studi Informatika khususnya di bidang multimedia interaktif.
  - b. Bagi Penulis  
Dapat mengimplementasikan ilmu yang didapat tentang multimedia interaktif yang dipelajari selama masa perkuliahan dan menambah pengalaman penulis dalam penerapan sistem multimedia interaktif.
  - c. Bagi Pembaca  
Dapat menambah pengetahuan tentang multimedia interaktif dan metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta dapat digunakan sebagai acuan pada penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Dapat mengembangkan daya ingat siswa serta daya serap.
  - b. Membantu proses belajar dan mengajar antara guru dan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jawa.

- c. Mempermudah siswa untuk pembelajaran Bahasa Jawa dengan memanfaatkan animasi digital yang menarik