BAB I PENDAHULUAN

# Latar Belakang

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan formal yang paling dasar yang bertujuan untuk mengembangkan pengalaman sikap dan keterampilan untuk membentuk pribadi dan karakter peserta didik sesuai dengan tuntutan zaman (Sriwanti & Sukmawarti, 2022). Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi diri dan mengajukan bangsa. Pendidikan merupakan media yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam arti seluas-luasnya. Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk mendapatkan ilmu di masa yang akan datang (Rangkuti & Sukmawarti, 2022).

Dalam pembelajaran di sekolah, pemahaman konsep materi yang di sampaikan guru menjadi kunci kesuksesan tujuan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran merupakan proses modifikasi dalam kapasitas manusia meliputi perubahan tindakan, tingkah laku, cara dan perfoma kepada peserta didik yang dapat ditingkatkan dan dipertahankan levelnya. Pembelajaran merujuk pada perubahan tingkah laku untuk dapat mengetahui bagaimana berlangsunya proses pembelajaran. Menurut Rahmawati (2022) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang di dalamn ya memerlukan perencanaan, streategi dan evaluasi

1

yang, melibatkan guru sebagai fasilitatornya dan peserta didik sebagai aktor utama dalam kegiatan belajar tersebut. Oleh karenanya, makin baik faktor-faktor pendukung terciptanya proses pembelajaran, makin baik pula kegiatan dari proses pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta apabila tersedia media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa untuk belajar. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting karena menjadi alat bantu mengajar dan menjadi sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa. Dalam pembelajaran tidak terlepas dari partisipasi dan keaktifan siswa. Dimana siswa diharapkan memiliki kesadaran untuk melibatkan dirinya dalam pembelajaran, sehingga akan tercipta suasana belajar yang *learning community* yaitu individual dengan demikian proses pembelajaran akan lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Menurut Kustandi (dalam Sutarini, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual yang di dapat oleh siswa selama penyampaian materi berlangsung.

Media pembelajaran mencangkup berbagai jenis komponen yang membantu mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang utuk memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran. Menurut Arif (dalam Ditha dan Sutarini, 2023), media pembelajaran interaktif dapat berupa perangkat lunak, aplikasi, atau platform pembelajaran online yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki berbagai keuntungan, seperti meningkatkan keterampilan teknologi, memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, memotivasi peserta didik untuk belajar.

Sesuai perkembangan zaman pada era teknologi ini, telah dihasilkan media pembelajaran dengan beragam bentuk dan fungsi, ada yang berbentuk permainan, video animasi hingga berbentuk aplikasi terkini, akan tetapi media pembelajaran tersebut sangat sedikit terkandung unsur budaya di dalamnya. Kebanyakan media pembelajaran hanya mementingkan unsur materi dan keindahan tampilan dari media pembelajaran tersebut yang diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi tertarik saat belajar, namun sebaiknya unsur budaya juga harus ditanmakan ke dalam media pembelajaran. Pada era globalisasi ini, dimana informasi sangat mudah dan luas diakses menyebabkan mudahnya pengaruh dari kebudayaan luar masuk ke Indonesia yang pada akhirnya tanpa kita sadari lambat laun akan mengikis kebudayaan dan kearifan lokal di masyarakat kita. Untuk mencegah hal tersebut, kita harus menanamkan

sedikit demi sedikit kebudayaan di Indonesia ini ke dalam pembelajaran di sekolah dasar. dengan begitu perlu diadakan suatu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa dengan tetap menyesuaikan fasilitas, kemajuan teknologi, kemampuan hingga karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan resmi di seluruh Indonesia, terlebih Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib dipelajari siswa sekolah dasar. Menurut Ahmad Susanto (2013) pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan. Juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulisan.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Projek untuk menguatkan pencapaian profil belajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan

untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV di SD Negeri 104281 Nogo Rejo, diketahui bahwa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih berada pada konteks pembelajaran yang berbasis *teacher centered* dan kurangnya media pembelajaran yang beragam untuk menyampaikan materi pelajaran di kelas, kurangnya inovasi media pembelajaran yang memudahkan dalam penyampaian materi terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran yang tersedia hanya berdasarkan buku paket dan hanya berpusat pada guru, penggunaan media berbasis teknologi masih belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung, dan sangat sedikit media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengandung unsur budaya di dalamnya. Walaupun penduduk di Sumatera Utara lebih di dominasi oleh suku Batak ataupun Melayu, akan tetapi penduduk suku jawa masih terbilang cukup banyak juga termasuk peserta didik di sekolah tersebut dominan bersuku Jawa. Banyak peserta didik yang bersuku Jawa tidak paham mengenai budaya Jawa sehingga karakter peserta didik pada era teknologi ini yang sangat mengikuti zaman. Maka dari itu peneliti ingin membuat media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa agar peserta didik bisa pengenalan budaya Jawa untuk membentuk karakter pada peserta didik. Selain itu, suku Jawa juga

memiliki beragam produk kebudayaan yang unik dan manarik mulai dari rumah tradisional, makanan khas yang disebut jajanan pasar, beragam batik sebagai kain tradisional hingga permainan tradisional.

****Maka dari itu diperlukan upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran ini mampu menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung dan efektif dalam penerapannya. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk mendalami lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya Jawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 104281 Nogo Rejo”.**

# Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dapat di identifikasi sebagai berikut :

* + 1. Belum digunakannya media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.
		2. Media pembelajaran yang tersedia hanya berdasarkan buku paket dan hanya berpusat pada guru.
		3. Penggunaan media berbasisi teknologi masih belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru.
		4. Sangat sedikit media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengandung unsur budaya Jawa di dalamnya.

# Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti. Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada maya pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV materi meliuk dan menerjang.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

* + 1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 104281 Nogo Rejo?
		2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 104281 Nogo Rejo?
		3. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 104281 Nogo Rejo?

# Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah :

* + 1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 104281 Nogo Rejo.
		2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 104281 Nogo Rejo.
		3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 104281 Nogo Rejo.

# Manfaat Penelitian

* + 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi, dan informasi, khususnya media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis budaya Jawa pada aplikasi canva yang dikembangkan oleh penulis.

* + 1. Manfaat Praktis
			1. Bagi Sekolah

Manfaat bagi penelitian yang dibuat dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dapat menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan selanjutnya untuk proses pembelajaran.

* + - 1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

* + - 1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat melihat pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

* + - 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Jawa.

# Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang akan peneliti hasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis Budaya Jawa dengan spesifikasinya sebagai berikut:

* + 1. Pada media yang akan digunakan berisi materi yang terfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Meliuk dan menerjang di kelas IV.
		2. Perangkat lunak yang akan peneliti kembangkan menggunakan aplikasi canva.
		3. Media yang dikembangkan terdapat berbagai tombol pilihan menu di cover awal. Yang mana bertujuan dalam media ini adalah untuk mempermudah guru dalam pemilihan tampilan yang akan dituju.
		4. Media pembelajaran ini berisi: Gambar, Teks, Video, Audio, dan Kuis.
		5. Di dalam media pembelajaran ini berisi cover, materi, dan kuis.
		6. Hasil dari media pembelajaran ini nantinya akan berbentuk aplikasi berbasis web/ komputer.