

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia khususnya di daerah Kota Madiun terdapat mata pelajaran muatan lokal Bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan ilmu pendidikan yang terdapat di sekolah sebagai mata pelajaran muatan lokal yang wajib dipelajari siswa Sekolah Dasar. Mata Pelajaran Bahasa Jawa tidak hanya mengajarkan seputar berbahasa Jawa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, namun juga mengajarkan tata krama sopan santun dan bersikap baik. Selain mengajarkan tata krama, dalam materi Bahasa Jawa juga melatih keterampilan. Keterampilan tersebut dapat berkaitan dengan materi Bahasa Jawa mengenai kebudayaan seperti *geguritan* atau puisi Jawa, nyanyian Jawa, dan juga huruf Jawa atau biasa disebut dengan aksara Jawa. Dengan adanya keterampilan mengenai kebudayaan Jawa yang terdapat dalam materi Bahasa Jawa dapat menjadi wadah untuk melestarikan kebudayaan Indonesia.

Menurut Yulianasari (2020) Pembelajaran Bahasa Jawa memiliki fungsi sebagai upaya dalam melestarikan kebudayaan daerah yang sangat berguna untuk meningkatkan budi pekerti serta memperbaiki karakter siswa yang mulai menurun saat ini. Dalam meningkatkan budi pekerti, siswa dapat belajar Bahasa Jawa di Sekolah Dasar dengan memenuhi kompetensi antara lain: mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Dengan budi pekerti yang baik, siswa akan terdorong untuk memiliki jiwa melestarikan budaya dengan

belajar menulis aksara Jawa sehingga memiliki kemampuan menulis kalimat biasa menjadi kalimat dalam bentuk aksara Jawa.

Aksara Jawa merupakan huruf Jawa yang memiliki bentuk dan ciri khas yang diajarkan secara turun temurun. Aksara Jawa termasuk suatu kebudayaan asli peninggalan Jawa yang sangat dibanggakan oleh masyarakat Jawa. Aksara Jawa memiliki 20 aksara serta untuk menekan vocal konsonan diperlukan pasangan yang ada di masing-masing aksara. Selain pasangan, aksara Jawa juga memiliki *sandhangan* dimana unsur tersebut berguna untuk mengubah konsonan aksara Jawa.

Perlu kita ketahui bahwa pada era milenium ini materi aksara Jawa sangat penting diajarkan kepada siswa karena dengan adanya perkembangan zaman semakin banyak siswa yang asing dengan aksara Jawa. Perkembangan zaman yang sudah mulai modern akan membuat siswa menganggap bahwa aksara Jawa merupakan materi pelajaran yang *jadul* dan kuno. Anggapan siswa yang seperti itu dapat menimbulkan keterbatasan pengetahuan mengenai aksara Jawa. Keterbatasan siswa menekuni aksara Jawa tidak dapat dipungkiri keahlian siswa dalam menulis aksara Jawa kurang. Siswa akan sulit untuk mencapai kriteria ketuntasan yang maksimal.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharuskan memiliki kreativitas yang tinggi untuk menentukan inovasi model pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan belajar yang menyenangkan memerlukan pendekatan pembelajaran yang tepat. Terutama dalam mengajarkan materi aksara Jawa

dimana siswa cenderung tidak aktif dikarenakan merasa materi membosankan dan susah. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar materi aksara Jawa maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat yaitu menggunakan pendekatan *active learning*. Pendekatan *active learning* merupakan metode pembelajaran yang mengoptimalkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini keaktifan dan keikutsertaan siswa ditekankan disaat proses pembelajaran supaya dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut beberapa peneliti konsentrasi siswa dapat menurun dengan seiring berjalannya waktu, (Silberman, 2018).

Menurunnya konsentrasi siswa tentunya berdampak pada siswa itu sendiri dan capaian pembelajaran tidak terpenuhi secara maksimal. Permasalahan tersebut juga terjadi pada saat materi aksara Jawa. Siswa tidak berkonsentrasi dan cepat merasa bosan sehingga susah menerima pemahaman mengenai menulis aksara Jawa. Materi aksara Jawa juga dianggap siswa sulit untuk dipahami serta sulit untuk menghafal, setiap huruf, pasangan, dan *sandhangan*. Permasalahan siswa yang timbul dalam mempelajari aksara Jawa dapat timbul akibat seperti kurangnya kreativitas pendidik dalam mengajar, tidak adanya media belajar yang inovatif, dan minimnya antusias siswa dalam mengikuti jalannya pembelajaran.

Pada penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Nuraini (2012) juga terdapat permasalahan yang serupa yang ada pada siswa kelas IV SDN III Bakalan. Siswa kelas IV SDN III Bakalan juga mengalami kurangnya terampil menulis aksara Jawa. Hal tersebut salah satunya dikarenakan guru hanya

menggunakan metode konvensional disaat mengajar materi aksara Jawa tanpa berbantuan media. Permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV SDN III Bakalan telah diatasi dengan menggunakan media kartu *bridge*. Kartu *bridge* digunakan dengan mengandalkan kemampuan bermain sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan. Penggunaan kartu *bridge* pada penelitian ini juga berpengaruh pada keterampilan menulis aksara Jawa.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 01 Nambangan Kidul, begitu banyak siswa yang tertarik dengan belajar sambil bermain. Siswa sangat tertarik apabila di sela-sela pembelajaran terdapat permainan sehingga siswa merasa tidak jenuh dan juga bisa aktif dalam menghidupkan suasana menyenangkan saat proses pembelajaran. Khususnya pada siswa kelas IV yang sangat senang ketika mengikuti permainan saat belajar Bahasa Jawa. Namun ketika kegiatan pembelajaran tersebut tanpa adanya permainan para siswa hanya duduk mendengarkan dan ada yang hanya terdiam tetapi tidak mendengarkan sehingga kelas tidak kondusif dan aktif. Selain itu siswa mengalami penurunan konsentrasi karena perhatian tidak terpusat pada penjelasan guru. Hal tersebut menyebabkan nilai tugas harian siswa tidak terselesaikan dengan baik akibat siswa menjawab soal dengan sesuka hati tanpa memikirkan jawaban yang benar.

Melihat kondisi tersebut, dapat digambarkan bahwa proses pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan dapat merangsang keaktifan siswa. Permainan di sela pembelajaran dapat mengaktifkan rasa gembira dan semangat untuk mempelajari aksara Jawa. Menurut Fadlillah

(2017) bermain sangat baik untuk proses belajar anak. Untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa diperlukan inovasi permainan yang cocok untuk dilakukan pada pembelajaran Bahasa Jawa. Upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa yaitu dengan melakukan pendekatan *active learning* dengan menggunakan permainan “Ludo”. Permainan ludo menurut (Naisau, 2021) yaitu permainan yang dimana para pemain duduk melingkar dan saling berhadapan dengan bermain dadu serta berjalan mencapai finish sesuai dengan angka dadu yang didapat.

Angguntari (2019) menyatakan permainan ludo merupakan suatu papan permainan yang melibatkan 2 hingga 4 pemain yang terdiri dari empat warna setiap warna mendapatkan perwakilan dari satu orang. Permainan ludo dapat mencairkan suasana bosan dalam mempelajari aksara Jawa sehingga siswa memiliki keaktifan dan dapat meningkatkan pemahaman terhadap aksara Jawa. Pemahaman siswa mengenai materi aksara Jawa yang meningkat dapat memengaruhi keterampilan siswa menulis aksara Jawa.

Keterampilan menulis adalah kecakapan berbahasa untuk mengantarkan pesan secara tidak spontan. Keterampilan menulis juga terdapat pada mata pelajaran Bahasa Jawa yaitu keterampilan menulis aksara Jawa. Menurut (Setiawan & Putra, 2021) terampil menulis aksara Jawa merupakan keahlian untuk menyampaikan pesan secara tidak serta merta yang diwujudkan dengan pola huruf Jawa yang mampu dipahami oleh penerima pesan. merangkai tulisan aksara Jawa diperlukan interpretasi, kecermatan, dan juga membutuhkan bimbingan yang bertahap.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *active learning* berbasis permainan Ludo cocok untuk diaplikasikan pada siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul karena dengan keadaan siswa yang sangat tertarik dengan belajar sambil bermain dan siswa kelas IV juga mengalami permasalahan kurangnya keterampilan dalam menulis aksara Jawa sehingga dapat mempermudah mekanisme penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas perlu dikaji lebih spesifik, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Active Learning* Berbasis Permainan Ludo Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul”

B. Batasan Masalah

Penelitian yang dilaksanakan memiliki batasan masalah sehingga tidak semua masalah akan diteliti. Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.
2. Pendekatan *Active Learning* berbasis permainan ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV.
3. Mata pelajaran yang digunakan adalah Bahasa Jawa dengan materi aksara Jawa.
4. Subyek yang akan diteliti adalah siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh penggunaan pendekatan *Active Learning* berbasis permainan Ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun oleh peneliti, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan pendekatan *Active Learning* berbasis permainan Ludo terhadap keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembaca baik manfaat secara teoretis maupun manfaat praktis. Manfaat penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan dalam mencari informasi mengenai pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo yang diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Jawa terutama pada materi aksara Jawa serta dapat menjadi bahan untuk kajian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami cara menulis aksara Jawa dengan benar.
- 2) Melatih siswa saling bekerja sama dalam permainan untuk mencapai kemenangan Bersama.
- 3) Dapat membuat siswa semakin terampil untuk mengasah keterampilan menulis aksara Jawa.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah inovasi model pembelajaran baru untuk guru agar bisa menciptakan kelas yang aktif dan bermakna.
- 2) Dengan adanya permainan ludo diharapkan dapat memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi dan dapat merangsang keterampilan menulis aksara Jawa pada siswa.

c. Bagi Peneliti

- 1) Adanya penelitian ini peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan dengan mengaplikasikan inovasi pendekatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan.
- 2) Peneliti mendapatkan pengalaman terlibat secara langsung dalam pembelajaran.
- 3) Peneliti termotivasi untuk mengembangkan inovasi model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

F. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variable bebas dan variable terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu pendekatan *active learning* berbasis permainan ludo dan variabel terikat yaitu keterampilan menulis aksara Jawa siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.

a. Pendekatan *Active Learning*

Pendekatan *active learning* merupakan metode pembelajaran yang mengoptimalkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini keaktifan dan keikutsertaan siswa ditekankan disaat proses pembelajaran supaya dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

b. Permainan Ludo

Ludo merupakan permainan berkelompok yang melibatkan 2 sampai 4 pemain yang berlomba untuk mencapai garis *finish* dengan menjalankan pion dan melempar dadu dengan nilai dadu untuk menjalankan pionnya. Permainan ludo dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada materi aksara Jawa sehingga siswa memiliki keaktifan dan pemahaman terhadap aksara Jawa semakin meningkat. Pemahaman siswa mengenai materi aksara Jawa yang meningkat dapat memengaruhi kemampuan siswa menulis aksara Jawa.

c. Keterampilan Menulis Aksara Jawa

Keterampilan menulis aksara Jawa merupakan keterampilan untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung yang diwujudkan dengan pola

huruf carakan yang dapat dipahami oleh penerima pesan. Menulis aksara Jawa diperlukan pemahaman, ketelitian, dan juga membutuhkan latihan yang bertahap.