

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang memiliki banyak nilai budaya, sastra, dan makna filosofis di Pulau Jawa. Dalam pendidikan sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Jawa berfokus pada keterampilan berbahasa, tetapi memiliki peran dalam membangun karakter beserta rasa cinta terhadap budaya lokal (Cahyani & Subrata, 2022). Pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks nyata serta berlandaskan budaya lokal mampu memperkuat jati diri peserta didik di tengah pesatnya arus globalisasi. Integrasi budaya lokal dalam proses pembelajaran mampu membentuk karakter siswa (Andrian et al., 2025). Selain itu, pembelajaran Bahasa Jawa dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai sopan santun, etika, dan penghormatan terhadap budaya daerah kepada peserta didik.

Aksara Jawa merupakan salah satu materi utama dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar. Sebagai bagian dari warisan budaya Jawa, aksara ini berfungsi sebagai sistem tulisan yang digunakan dalam penulisan bahasa Jawa. Aksara ini juga termasuk salah satu warisan budaya Indonesia yang mengandung nilai penting dalam kehidupan masyarakat serta dalam pembentukan karakter peserta didik (Azahra et al., 2025). Pembelajaran Aksara Jawa tidak hanya mengenalkan huruf kepada

peserta didik, tetapi juga menjadi salah satu upaya dalam melestarikan budaya daerah serta menanamkan rasa bangga terhadap kearifan lokal. Sementara itu, pembelajaran ini juga berperan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik akan pentingnya menjaga serta melestarikan budaya daerah di tengah perkembangan zaman yang semakin modern. Oleh karena itu, pembelajaran Aksara Jawa perlu diberikan secara optimal kepada peserta didik sejak dini.

Aksara Jawa khususnya *Hanacaraka* (yang juga dikenal sebagai Carakan), merupakan turunan dari aksara Brahmi yang dahulu digunakan untuk menulis berbagai naskah dalam bahasa Jawa, Makassar, Madura, Melayu, Sunda, Bali, dan Sasak (Encil, 2018). Melalui pembelajaran Aksara Jawa, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan membaca, menulis dan memahami penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, praktiknya pembelajaran Aksara Jawa masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Aksara Jawa sering dianggap sebagai materi sulit dan kurang diminati oleh siswa sekolah dasar serta belum dipahami secara optimal (Avianto & Prasida, 2018). Pembelajaran Aksara Jawa penting untuk pelestarian budaya dan pembentukan karakter, namun masih perlu inovasi agar lebih mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV sekolah dasar, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kendala dalam mengenal, membaca, dan menulis Aksara Jawa. Hal ini dipengaruhi oleh karakteristik Aksara Jawa yang berbeda dengan huruf latin, sehingga

memerlukan pemahaman dan latihan lebih intensif. Selain itu, perbedaan bentuk huruf dan penggunaan sandhangan juga menjadi tantangan bagi siswa dalam mempelajarinya. Minat belajar peserta didik terhadap materi aksara Jawa cenderung masih rendah, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara monoton dan masih menggunakan media konvensional yang kurang menarik (Nugroho & Wulandari, 2020). Kondisi tersebut berpengaruh terhadap rendahnya keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran sehingga materi sulit dipahami secara optimal dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar (Bahari et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi di era digital, peserta didik cenderung lebih antusias pada pembelajaran yang memanfaatkan media digital dan bersifat interaktif. Minat peserta didik terhadap pembelajaran konvensional cenderung menurun karena dianggap kurang menarik. Peserta didik lebih tertarik pada penggunaan teknologi digital dan visual daripada metode belajar konvensional. Pemanfaatan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif terbukti dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa dalam kegiatan belajar (Hermansah & Jakaria, 2025). Hal ini menunjukkan adanya perubahan karakteristik belajar peserta didik yang perlu direspons melalui inovasi pembelajaran berbasis teknologi (Arsyad Fardani, 2023). Maka dari itu,

pemanfaatan teknologi diharapkan dapat mendukung peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai sarana untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, efektif, serta mampu mendorong keaktifan peserta didik (Mardiana & Abidin, 2024). Selain itu, penggunaan media yang sesuai dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang awalnya bersifat abstrak sehingga lebih konkret dan mudah dipahami (Audie, 2019). Namun, ketersediaan media pembelajaran Bahasa Jawa yang interaktif dan kontekstual masih terbatas. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif memiliki desain yang menarik, dan mengintegrasikan teknologi digital menjadi penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif serta selaras dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran berbasis kartu dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik memahami materi visual, termasuk Aksara Jawa. Penggunaan media ini juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga peserta didik lebih tertarik, aktif, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Adreyani & Wahyudi, 2024). Selain itu, penerapan kartu pembelajaran dapat mendukung peserta didik dalam mengenali, memahami bentuk huruf serta bunyi aksara Jawa dengan lebih

mudah. Integrasi *QR-Code* pada media kartu juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih modern dan interaktif karena peserta didik dapat mengakses materi tambahan secara mandiri melalui perangkat digital. Dengan demikian, perpaduan antara media visual dan teknologi digital dapat menciptakan proses pembelajaran Bahasa Jawa yang lebih menarik, efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Kartu Aksara Jawa berbasis *QR-Code*. Media ini menggabungkan unsur visual berupa kartu dengan teknologi digital. Setiap kartu menampilkan huruf aksara Jawa beserta dalam huruf Latin pada satu sisi kartu, sehingga siswa dapat dengan mudah mengenali dan memahami hubungan antara bentuk aksara dan cara membacanya secara langsung. *QR-Code* berfungsi sebagai penghubung menuju media pembelajaran digital yang dapat diakses menggunakan smartphone, sehingga memudahkan peserta didik memperoleh materi atau sumber belajar secara cepat dan praktis (Rosidah & Nasih, 2023). Tidak hanya itu, Media ini memberikan kesempatan peserta didik belajar secara mandiri melalui akses materi digital, audio pelafalan, maupun latihan interaktif yang dapat diakses melalui pemindaian *QR-Code*. Pengintegrasian *QR-Code* pada media kartu dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Apriliana et al., 2025).

Dengan demikian, media ini berpotensi menunjang peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang ini, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran aksara Jawa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Karawa berbasis *QR-Code* sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, serta menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa dikelas IV. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya di masa mendatang.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa Kelas IV SD.
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa kelas IV SD.
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa kelas IV SD.

C. Tujuan

Tujuan pada penelitian ini :

1. Untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa Kelas IV SD.
2. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa kelas IV SD.
3. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* untuk menunjang prestasi belajar Bahasa Jawa kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan hasil pengembangan media Karawa berbasis *QR-Code* dapat menunjang prestasi siswa dalam belajar Bahasa Jawa. Mendorong untuk siswa belajar mandiri serta dapat diakses kapan pun dan di mana pun sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* membantu siswa mempelajari dentawyanjana dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif dan mudah dimengerti.
- b. Bagi guru, media ini dapat menjadi alternatif alat bantu dalam pembelajaran bahasa jawa dalam penggunaan media pembelajaran

Karawa berbasis *QR-Code* untuk menciptakan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menyenangkan tanpa harus bergantung sepenuhnya pada metode konvensional.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan penerapan teknologi dalam dunia pendidikan sekolah dasar. Dengan memanfaatkan teknologi seperti *QR-Code*, media kartu aksara Jawa ini dapat menjadi contoh untuk mengembangkan metode belajar berbasis teknologi lain yang lebih canggih dan sesuai dengan kebutuhan.
- d. Bagi Peneliti, hal ini untuk menambah wawasan tentang pengembangan R&D di bidang pendidikan terutama pengembangan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* untuk menunjang prestasi belajar kelas IV SD.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* merupakan pengembangan dari sebuah masalah yang terjadi di sekolah bahwa rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi aksara Jawa, serta keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses secara mandiri ataupun kelompok.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa :

- a. Media kartu dicetak menggunakan bahan kertas tebal.
- b. Produk terdiri atas 21 kartu, meliputi 20 kartu aksara Jawa dan 1 kartu *QR-Code*.

- c. Kartu aksara Jawa berjumlah 20 kartu yang masing-masing memuat satu aksara Jawa dasar dan bentuk tulisan latin.
- d. Pada bagian salah satu kartu terdapat tampilan huruf aksara jawa dan bentuk tulisan latin.
- e. *QR-Code* yang tersedia pada kartu terhubung dengan media pembelajaran digital.
- f. Media dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya mengembangkan lingkungan belajar Karawa berbasis *QR-Code* yang akan digunakan oleh siswa sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran proses pengembangan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* dapat di akses dengan mudah oleh siswa kapan saja dan dimana saja.
- b. Penyajian media Karawa berbasis *QR-Code* dirancang dengan desain menarik dan ilustrasi yang unik agar siswa tertarik dalam belajar.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah langkah-langkah terencana untuk merancang, membuat dan evaluasi alat bantu saat belajar supaya siswa lebih mudah mendalami materi. Media pembelajaran berfungsi untuk menyajikan materi secara visual, audio, maupun interaktif, sehingga mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas serta efektivitas proses belajar.

2. Karawa

Kartu aksara jawa adalah media pembelajaran berupa kartu aksara jawa yang dilengkapi dengan teknologi dengan tampilan visual. Kartu aksara jawa memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses dengan bantuan fitur digital yang interaktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

3. *QR-Code*

QR-Code merupakan jenis kode batang dua dimensi yang mampu menyimpan informasi dan dapat diakses melalui pemindaian menggunakan perangkat digital seperti perangkat seluler. Dalam konteks pembelajaran, *QR-Code* sering digunakan untuk mengakses materi, video, atau latihan interaktif secara praktis.

4. Prestasi Belajar

Prestasi Belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah menempuh kegiatan pembelajaran yang bertujuan menilai kemampuan dan pemahaman siswa dalam mempelajari suatu materi. Prestasi belajar juga menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar.

5. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal (mulok) di SD yang mengajarkan siswa berkomunikasi dalam bahasa jawa, memahami serta menghargai karya sastra jawa dan menggunakan bahasa jawa dalam kehidupan sehari-hari.