

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan mendasar dalam sistem pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada penguatan berbagai keterampilan esensial, salah satunya adalah literasi digital. Literasi digital dipandang sebagai kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik agar mampu memanfaatkan teknologi secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Naimah et al. (2024) yang menyatakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi berbasis teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Pada jenjang sekolah dasar, literasi digital memiliki peran strategis karena menjadi fondasi awal bagi siswa dalam mengenal teknologi sebagai sarana belajar, bukan sekadar hiburan. Peserta didik sekolah dasar saat ini merupakan generasi yang tumbuh berdampingan dengan teknologi digital, seperti gawai dan aplikasi berbasis internet. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan pemanfaatan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah. Rachman et al. (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi digital di sekolah dasar masih terbatas dan belum

terintegrasi secara sistematis dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran atau muatan lokal.

Salah satu muatan pembelajaran yang menghadapi tantangan serius adalah Bahasa Jawa, terutama pada materi aksara Jawa dan sandhangan. Aksara Jawa merupakan warisan budaya lokal yang memiliki nilai historis, filosofis, dan kultural yang tinggi. Pembelajaran aksara Jawa di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan kecintaan terhadap budaya daerah sekaligus membekali siswa dengan kemampuan dasar membaca dan menulis aksara Jawa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran aksara Jawa sering dianggap sulit oleh siswa karena bentuk huruf yang kompleks, jumlah aksara yang banyak, serta penggunaan sandhangan yang memiliki aturan penulisan khusus. Hal ini diperkuat oleh penelitian Aprilianti et al. (2022) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk aksara Jawa dan memahami fungsi sandhangan karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV sekolah dasar, pembelajaran aksara Jawa masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah, penugasan menyalin aksara dari papan tulis, serta penggunaan buku paket atau LKS. Media pembelajaran yang digunakan bersifat statis dan kurang variatif, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, siswa menjadi pasif, motivasi belajar rendah, dan hasil belajar belum mencapai tujuan yang diharapkan. Kondisi ini sejalan dengan temuan Setiawaty et al. (2024) yang menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa daerah tanpa

dukungan media digital interaktif menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya pemahaman konsep secara mendalam.

Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan menawarkan peluang besar untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi digital. Menurut Wijaya & Susanto (2024) Aplikasi pembelajaran berbasis Android yang dilengkapi materi, latihan soal, dan evaluasi meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat digunakan kapan saja secara mandiri, baik luring maupun daring. Media pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, interaktif, dan fleksibel, sehingga dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat kompleks. Ruswan et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi digital mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep karena memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mandiri.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media digital untuk pembelajaran aksara Jawa, seperti aplikasi berbasis Android atau multimedia interaktif. Penelitian Hartiyani et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran aksara Jawa berbasis digital memperoleh respon positif dari siswa dan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penyajian materi dan latihan dasar, serta belum secara eksplisit mengintegrasikan literasi digital sebagai landasan pengembangan media. Selain itu, banyak aplikasi yang hanya dapat digunakan secara offline atau sebaliknya hanya online, sehingga kurang

fleksibel dalam penerapannya di sekolah dengan kondisi sarana prasarana yang beragam.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan (research gap) antara kebutuhan pembelajaran aksara Jawa yang kontekstual dan interaktif dengan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Diperlukan sebuah aplikasi pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi aksara Jawa dan sandhangan secara sistematis, tetapi juga dirancang berdasarkan prinsip literasi digital serta dapat digunakan secara offline dan online sesuai dengan kondisi sekolah dan siswa. Aplikasi pembelajaran semacam ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus melatih siswa dalam menggunakan teknologi secara positif dan bertanggung jawab.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital dalam pembelajaran aksara Jawa dan Sandhangan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus pengembangan media yang tidak hanya menyajikan materi dan latihan dasar, tetapi juga mengintegrasikan prinsip literasi digital sebagai landasan utama dalam proses pembelajaran. Pengembangan aplikasi ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga membangun keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya berfokus pada penyampaian materi dan latihan dasar secara digital, penelitian ini

menekankan integrasi literasi digital sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Menurut Wulandari & Saputra (2024) Media pembelajaran yang fleksibel dapat berjalan luring maupun daring sangat cocok diterapkan di sekolah dengan kondisi sarana dan prasarana yang beragam. Aplikasi RANCAKA dirancang tidak hanya untuk membantu siswa mengenal dan memahami aksara Jawa serta sandhangan, tetapi juga untuk melatih kemampuan siswa dalam mengakses informasi, memahami konten digital, serta berinteraksi dengan media pembelajaran secara aktif dan reflektif. Selain itu, aplikasi ini dikembangkan dengan mempertimbangkan kondisi nyata di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana teknologi. Kebaruan aplikasi RANCAKA terletak pada aplikasi yang dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam kondisi offline maupun online, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pengguna dengan latar belakang fasilitas yang beragam. Fitur-fitur interaktif dalam aplikasi ini juga disusun secara sistematis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Aplikasi RANCAKA dirancang sebagai solusi atas permasalahan tersebut. RANCAKA merupakan aplikasi pembelajaran berbasis literasi digital yang dirancang untuk pembelajaran aksara Jawa dan sandhangan siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan aplikasi RANCAKA dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), karena model ini sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Menurut Tegeh et al. (2022), model ADDIE memungkinkan pengembang media untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran secara

mendalam, merancang produk sesuai karakteristik pengguna, serta mengevaluasi kelayakan dan efektivitas produk secara menyeluruh. Dengan menggunakan model ADDIE, aplikasi RANCAKA diharapkan dapat memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan kebermanfaatan dalam pembelajaran aksara Jawa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini tidak hanya berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran aksara Jawa dan Sandhangan, tetapi juga memberikan inovasi dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran di sekolah dasar dan diharapkan aplikasi yang dikembangkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus membekali siswa dengan keterampilan literasi digital yang relevan dengan tuntutan perkembangan teknologi di era saat ini. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aksara Jawa dan sandhangan di sekolah dasar masih memerlukan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Aplikasi RANCAKA Berbasis Literasi Digital untuk Pembelajaran Aksara Jawa dan Sandhangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, dengan harapan dapat menghasilkan aplikasi pembelajaran yang layak, efektif, dan mendukung pelestarian budaya Jawa melalui pendidikan berbasis digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital untuk pembelajaran Aksara Jawa dan Sandhangan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah prosedur pengembangan aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital untuk pembelajaran Aksara Jawa dan Sandhangan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah efektivitas aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital untuk Pembelajaran Aksara Jawa dan Sandhangan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital untuk pembelajaran Aksara Jawa dan Sandhangan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan prosedur pengembanganw aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital yang layak diterapkan untuk pembelajaran Aksara Jawa dan Sandhangan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Menganalisis efektivitas aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital untuk pembelajaran Aksara Jawa dan Sandhangan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu Pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis Literasi digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya referensi mengenai Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran muatan lokal, khususnya Aksara Jawa Dan Sandhangan, di sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Aplikasi RANCAKA dapat membantu siswa belajar secara mandiri, interaktif, dan menyenangkan melalui pendekatan berbasis literasi digital, sehingga meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Aksara Jawa serta pemahaman terhadap Sandhangan.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam mengajarkan Aksara Jawa dan Sandhangan, sehingga membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektivitas proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah Dasar, terutama dalam mendukung penerapan Profil Pelajar Pancasila yang literat dan Adaptif terhadap perkembangan digital.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi untuk penelitian sejenis dalam Bidang pengembangan media digital dan pembelajaran bahasa daerah berbasis Teknologi.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan media pembelajaran RANCAKA berbasis Literasi Digital merupakan pengembangan dari sebuah masalah yang terjadi di sekolah bahwa siswa cenderung kurang tertarik pada pembelajaran aksara Jawa karena dianggap sulit, serta terbatasnya media pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses secara mandiri di rumah.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa :

- a. Media pembelajaran RANCAKA (Ruang Ajar Nasional Cinta Aksara Jawa) berbasis literasi digital untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
- b. Media pembelajaran berupa Aplikasi Ruang Belajar yang dikembangkan dan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran untuk siswa sekolah dasar.
- c. Alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung dan membantu proses pembelajaran secara langsung atau tatap muka terutama dalam pembelajaran Bahasa Jawa

- d. Konten pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka untuk tingkat SD.
- e. Memiliki materi pembelajaran Bahasa Jawa dengan fokus pada Aksara Jawa.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya media pembelajaran RANCAKA (Ruang Ajar Nasional Cinta Aksara Jawa) untuk siswa sekolah dasar ini didasarkan pada beberapa alasan sebagai berikut:

- a. Respon terhadap tantangan pendidikan abad 21

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital merupakan jawaban atas kebutuhan pendidikan di era teknologi. Aplikasi RANCAKA menjadi bentuk inovasi yang selaras dengan perkembangan zaman sekaligus mendukung penerapan literasi digital di sekolah dasar.

- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa

Siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran interaktif. Melalui fitur kuis, audio, dan latihan langsung, aplikasi RANCAKA dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

- c. Pelestarian budaya lokal

Aksara Jawa merupakan warisan budaya yang mulai ditinggalkan. Pengembangan aplikasi ini menjadi sarana modern untuk melestarikan aksara Jawa sekaligus menumbuhkan rasa cinta budaya pada generasi muda.

d. Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran kontekstual, literasi digital, dan pelestarian budaya. Aplikasi RANCAKA dapat menjadi salah satu media inovatif yang sesuai dengan arah kebijakan tersebut.

e. Kemudahan akses pembelajaran

Dengan sifatnya yang dapat digunakan offline setelah instalasi, aplikasi ini dapat dimanfaatkan baik di sekolah maupun di rumah, sehingga memperluas kesempatan belajar siswa tanpa terbatas ruang dan waktu.

G. Definisi Istilah

Untuk memudahkan pemahaman dalam penelitian ini, penulis memberikan penjelasan istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, dan materi pelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

2. Aplikasi Digital

Aplikasi digital adalah perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat elektronik (seperti smartphone atau tablet) guna mendukung berbagai aktivitas, termasuk pembelajaran.

3. RANCAKA

RANCAKA adalah singkatan dari Ruang Ajar Nasional Cinta Aksara Jawa, yaitu sebuah aplikasi berbasis literasi digital yang dikembangkan untuk

membantu siswa sekolah dasar dalam mempelajari aksara Jawa dan sandhangan secara interaktif.

4. Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah salah satu bentuk tulisan tradisional yang digunakan di Jawa, terdiri dari aksara dasar, pasangan, dan sandhangan. Dalam penelitian ini, aksara Jawa yang dipelajari terbatas pada aksara dasar dan sandhangan yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar kelas IV.

5. Sandhangan

Sandhangan adalah tanda diakritik dalam aksara Jawa yang berfungsi untuk mengubah vokal, menutup suku kata, atau memberi bunyi tertentu pada aksara dasar.

6. Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan, memahami, dan memanfaatkan teknologi digital secara bijak dalam proses belajar. Dalam konteks penelitian ini, literasi digital mengacu pada penggunaan aplikasi RANCAKA sebagai media pembelajaran interaktif.