

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Keberadaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Ramli (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran. Pernyataan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sastafiana, Saputri, dan Mufidah (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi secara optimal. Media pembelajaran

tidak hanya berupa alat fisik, tetapi juga mencakup media digital dan interaktif yang berkembang seiring kemajuan teknologi.

Selanjutnya, Daniyati dan kawan-kawan (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui berbagai bentuk dan saluran yang bertujuan meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, atau teknologi yang digunakan sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa guna meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas proses belajar mengajar.

b. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan pengembangan dari media pembelajaran konvensional yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2022), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Menurut Tanuwijaya, Airlanda, & Radia (2023) Penggunaan media audio-visual interaktif dalam pembelajaran aksara Jawa mampu membantu siswa

memahami bentuk dan bunyi huruf secara lebih jelas dibandingkan media cetak saja. Media ini menggunakan perangkat berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, gawai, aplikasi, internet, serta multimedia interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar.

Menurut Menrisal (2020), media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital berupa perangkat lunak dan perangkat keras sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran sehingga memungkinkan proses belajar berlangsung secara lebih fleksibel dan interaktif. Definisi ini menekankan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana utama dalam pembelajaran modern.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Suryani, Setiawan, dan Putria (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran digital merupakan media yang memadukan teknologi komputer dan jaringan internet untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, audio, video, animasi, dan multimedia interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran digital memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan media konvensional.

Selanjutnya, Lestari dan Anshori (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran digital adalah sarana pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk memfasilitasi siswa agar dapat belajar secara mandiri, aktif, dan kolaboratif melalui penggunaan perangkat digital.

Media ini mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

c. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media visual, yaitu media yang menyajikan materi pembelajaran melalui indera penglihatan. Media visual seperti gambar aksara Jawa, kartu huruf, tabel sandhangan, dan poster aksara Jawa sangat membantu siswa sekolah dasar dalam mengenali bentuk dan struktur aksara Jawa. Menurut Ramli (2020), media visual berperan penting dalam mengonkretkan materi pembelajaran sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang bersifat simbolik, termasuk huruf dan lambang bahasa daerah.

Selain media visual, terdapat media audio yang menyampaikan informasi melalui suara. Media audio dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat berupa rekaman pelafalan aksara Jawa, tembang dolanan, maupun narasi berbahasa Jawa. Media audio berfungsi untuk melatih kemampuan menyimak serta membantu siswa memahami pelafalan dan intonasi yang benar. Daniyati et al. (2022) menyatakan bahwa media audio efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan linguistik siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa.

Jenis media berikutnya adalah media audio-visual, yaitu media yang mengombinasikan unsur gambar dan suara secara bersamaan. Media

audio-visual seperti video pembelajaran aksara Jawa, animasi penulisan aksara dan sandhangan, serta video interaktif sangat efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar. Menurut Suryani, Setiawan, dan Putria (2021), media audio-visual mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa karena materi disajikan secara menarik dan mudah dipahami.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran digital menjadi salah satu jenis media yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran digital memanfaatkan perangkat teknologi seperti komputer, gawai, dan aplikasi pembelajaran untuk menyampaikan materi secara interaktif. Dalam pembelajaran Bahasa Jawa, media digital dapat berupa aplikasi pembelajaran aksara Jawa yang menyajikan materi, latihan, dan evaluasi secara terintegrasi. Menrisal (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mampu mendukung pembelajaran yang fleksibel serta meningkatkan keterampilan literasi digital siswa.

Selanjutnya, media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan media pembelajaran. Media ini mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar melalui kegiatan memilih jawaban, menulis aksara, mencocokkan sandhangan, dan mengerjakan kuis interaktif. Putri et al. (2023) menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dalam konteks penelitian ini, aplikasi RANCAKA termasuk ke dalam media pembelajaran digital interaktif berbasis literasi digital. Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa kelas IV sekolah dasar dalam mempelajari aksara Jawa dan sandhangan melalui penyajian materi yang menarik, latihan interaktif, serta evaluasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi diharapkan mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran antara guru dan peserta didik.

Menurut Ramli (2020), media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan pembelajaran agar tidak bersifat verbalistik, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Media membantu mengonkretkan konsep yang abstrak, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Suryani, Setiawan, dan Putria (2021) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah:

1. Meningkatkan motivasi dan perhatian siswa,

2. Membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam,
3. Menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan, serta
4. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Sudut pandang berbeda muncul lewat argumentasi Daniyati et al. (2022) yang menempatkan instrumen instruksional bukan sekadar alat, melainkan jembatan dialogis edukatif demi memicu letupan kognisi, afeksi, sekaligus gairah intelektual murid demi memastikan mereka terlibat penuh di ruang kelas. Kendala dimensi fisik pun tereduksi. Melalui bantuan media ini, problem sempitnya ruang, limitasi waktu yang mencekik, hingga keterbatasan kapasitas sensorik manusia dapat dijabatani dengan cukup taktis.

Menapaki dinamika pendidikan kontemporer saat ini, peran media bergeser menjadi katalisator bagi penajaman nalar kritis, orisinalitas ide, serta kemandirian literasi digital di kalangan peserta didik. Fokusnya bergeser ke siswa. Fenomena tersebut berkelindan erat dengan tesis Lestari dan Anshori (2022) yang menegaskan aksentuasi teknologi dalam ruang belajar justru memicu antusiasme kolektif sekaligus mengukuhkan fondasi sistem student-centered learning yang dinamis.

Sintesis atas berbagai perspektif teoretis tadi memberikan gambaran terang: posisi media krusial sebagai kanal distribusi narasi materi, pengungkit determinasi belajar, medium interaksi, hingga elemen

kunci dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang berdaya guna dan berisi.

2. Aplikasi RANCAKA

RANCAKA (Pengembang melahirkan RANCAKA akronim dari Ruang Ajar Nasional Cinta Aksara Jawa sebagai platform edukasi digital yang secara spesifik membidik materi aksara Jawa serta sandhangan bagi para siswa kelas IV sekolah dasar. Inisiatif ini krusial. Hasil amatan Hartiyani dkk. (2023) mengonfirmasi bahwa penggunaan instrumen pembelajaran berbasis aplikasi sanggup mendongkrak minat siswa secara drastis dalam mempelajari aksara tradisional tersebut. Realitasnya, RANCAKA berdiri di atas fondasi media interaktif yang menyinergikan teknologi informasi untuk mentransfer muatan ajar lewat harmoni visual, audio, serta fitur interaksi langsung yang dinamis.

Paradigma tersebut berkelindan dengan kerangka teori milik Suryani, Setiawan, dan Putria (2021) yang merumuskan media pembelajaran digital sebagai bentuk pemanfaatan teknologi demi penyajian konten berbasis multimedia yang memacu kualitas serta efektivitas belajar. RANCAKA jelas memadai. Aplikasi ini mengintegrasikan narasi teks, visualisasi gambar, elemen animasi, hingga simulasi latihan yang menuntut keterlibatan aktif siswa secara langsung tanpa jeda.

Berangkat dari perspektif literasi digital, desain RANCAKA memang diproyeksikan untuk mengasah ketajaman siswa dalam menavigasi, memahami, serta mendayagunakan arus informasi melalui medium siber

secara positif. Kecanggihan bukan tujuan utama. Gilster (dalam Lestari & Anshori, 2022) menitikberatkan bahwa literasi digital sejatinya melampaui urusan teknis gawai, sebab aspek tersebut juga mencakup kematangan kognitif dalam memproses informasi secara kritis dan fungsional. Alhasil, implementasi RANCAKA melatih anak didik untuk mengeksplorasi perangkat digital secara edukatif sambil melestarikan warisan aksara Jawa.

Selain itu, RANCAKA juga relevan dengan teori media pembelajaran interaktif. Menurut Putri, Handayani, dan Saputra (2023), media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan media sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi RANCAKA memungkinkan siswa berinteraksi langsung melalui aktivitas membaca, menulis, mencocokkan sandhangan, serta mengerjakan evaluasi berbasis aplikasi.

Dari perspektif pembelajaran berbasis budaya lokal, RANCAKA berfungsi sebagai sarana pelestarian aksara Jawa sebagai warisan budaya daerah. Suryani et al. (2021) menyatakan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa cinta dan kepedulian siswa terhadap budaya daerah. Oleh karena itu, RANCAKA tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap apresiatif siswa terhadap aksara Jawa.

Berdasarkan teori-teori tersebut, RANCAKA dapat didefinisikan sebagai aplikasi pembelajaran digital interaktif berbasis literasi digital yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran aksara Jawa dan sandhangan,

meningkatkan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan kecintaan terhadap aksara Jawa sebagai bagian dari budaya lokal.

3. Literasi Digital

Literasi Kapasitas literasi digital mencakup spektrum luas tentang bagaimana individu menavigasi ekosistem teknologi guna memilah serta mengartikulasikan informasi secara presisi. Santoso & Wibowo (2025) memandang bahwa menyisipkan elemen digital ke aplikasi edukatif bukan sekadar prosedur teknis, melainkan strategi jitu melatih ketajaman berpikir dan etika berteknologi bagi para pembelajar. Fokusnya jelas. Literasi ini tidak terjebak pada penguasaan gawai semata, namun lebih pada daya kritis terhadap banjir data di ruang siber. Hal ini beririsan kuat dengan pemikiran Kurniawati dan Baroroh (2021) yang memposisikan kecakapan digital sebagai kemahiran seseorang dalam mengeksplorasi teknologi secara bijaksana untuk mendistribusikan wawasan dalam ruang lingkup pendidikan yang dinamis.

Jika menelisik panggung pendidikan dasar, penguasaan aspek digital menjadi fondasi utama dalam menyokong model pembelajaran modern, tidak terkecuali pada studi bahasa daerah yang seringkali dianggap konservatif. Suryani, Setiawan, dan Putria (2021) memberikan argumentasi bahwa kehadiran literasi digital memungkinkan adanya dialektika antara murid dengan sumber belajar virtual sehingga atmosfer kelas terasa lebih inklusif dan progresif. Alhasil, kompetensi ini mutlak menjadi pilar utama sejak masa sekolah dasar.

Wujud literasi digital dalam koridor mata pelajaran Bahasa Jawa termanifestasikan melalui kemahiran siswa saat memanfaatkan gawai guna memahami struktur tata bahasa maupun kerumitan menulis aksara Jawa serta aturan sandhangan yang presisi. Media digital mempermudah segalanya. Arizki, Sugiyanti, dan Kristifany (2024) mengonfirmasi bahwa kecakapan ini berandil besar terhadap lonjakan hasil belajar, mengingat visualisasi digital menyulap materi konvensional menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret sekaligus interaktif bagi generasi Z.

Sisi yang kerap luput dari pengamatan adalah peran strategis media digital dalam memproteksi eksistensi budaya lokal lewat sentuhan teknologi modern yang relevan. Wibowo dan Nurhadi (2021) menegaskan bahwa sinkronisasi nilai tradisional ke dalam platform digital sanggup membangkitkan kebanggaan kolektif serta rasa memiliki siswa terhadap akar budayanya sendiri. Faktanya, adopsi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Jawa tidak cuma mendongkrak skor tes siswa di atas kertas. Ia memperkokoh integritas identitas kedaerahan mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat didefinisikan sebagai kemampuan siswa sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi digital secara kritis dan kreatif untuk mengakses, memahami, dan mempraktikkan pembelajaran Bahasa Jawa, khususnya aksara Jawa dan sandhangan, guna meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal.

4. Aksara Jawa Dan Sandhangan

a. Pengertian Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan sistem tulisan tradisional yang digunakan untuk menuliskan bahasa Jawa dan termasuk dalam warisan budaya Nusantara. Aksara Jawa bersifat abugida, yaitu setiap huruf dasar (aksara legena) mewakili satu suku kata yang secara default berbunyi vokal /a/. Menurut Widodo dan Saddhono (2020), aksara Jawa terdiri atas aksara legena, sandhangan, pasangan, angka Jawa, serta tanda baca yang memiliki aturan penulisan tersendiri. Pemahaman terhadap aksara Jawa tidak hanya menuntut kemampuan menghafal bentuk huruf, tetapi juga memahami sistem dan kaidah penggunaannya.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, aksara Jawa diajarkan sebagai bagian dari mata pelajaran Bahasa Jawa dengan tujuan agar siswa mampu membaca dan menulis sederhana menggunakan aksara Jawa. Sutopo (2021) menyatakan bahwa pembelajaran aksara Jawa di SD berfungsi untuk mengenalkan siswa pada identitas budaya lokal sekaligus membentuk sikap apresiatif terhadap warisan budaya daerah. Oleh karena itu, pembelajaran aksara Jawa perlu disajikan secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Namun, aksara Jawa sering dianggap sulit oleh siswa karena bentuk huruf yang beragam dan berbeda dengan alfabet Latin. Prasetyo dan Rahmawati (2022) menjelaskan bahwa kesulitan siswa dalam mempelajari aksara Jawa disebabkan oleh keterbatasan media

pembelajaran yang menarik dan kurangnya visualisasi yang memadai. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran, khususnya media digital, untuk membantu siswa memahami aksara Jawa secara lebih mudah dan menyenangkan.

b. Pengertian Sandhangan

Sandhangan merupakan tanda diakritik dalam aksara Jawa yang digunakan untuk mengubah bunyi vokal atau menambahkan unsur fonologis tertentu pada aksara legena. Menurut Gumiwang, Pratama, & Sari (2022) Materi sandhangan dianggap paling sulit dipahami karena perubahan bunyi vokal tidak terlihat secara langsung; media interaktif yang menampilkan perubahan tersebut secara visual sangat membantu siswa menguasainya. Sandhangan berfungsi untuk menandai perubahan bunyi vokal, konsonan akhir, maupun bunyi rangkap. Menurut Widodo dan Saddhono (2020), sandhangan dalam aksara Jawa terdiri atas sandhangan swara, sandhangan panyigeg wanda, dan sandhangan wyanjana, yang masing-masing memiliki fungsi dan aturan penggunaan yang berbeda.

Dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar, sandhangan menjadi salah satu materi yang dianggap paling sulit oleh siswa. Handayani dan Lestari (2021) menyatakan bahwa siswa sering mengalami kesalahan dalam penggunaan sandhangan karena harus memahami hubungan antara aksara dasar dan tanda sandhangan secara bersamaan. Oleh karena itu, pembelajaran sandhangan memerlukan strategi dan media

yang mampu menampilkan hubungan visual antara aksara dan sandhangan secara jelas.

Penggunaan media pembelajaran digital dinilai efektif untuk membantu siswa memahami sandhangan aksara Jawa. Arizki, Sugiyanti, dan Kristifany (2024) menyebutkan bahwa pembelajaran sandhangan berbasis media digital dapat meningkatkan pemahaman siswa karena materi disajikan secara visual, interaktif, dan bertahap. Media digital memungkinkan siswa melihat langsung perubahan bunyi akibat penggunaan sandhangan, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret.

Dengan demikian, pemahaman aksara Jawa dan sandhangan merupakan kompetensi dasar yang penting dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar. Pembelajaran yang didukung media digital dapat membantu siswa menguasai aksara Jawa dan sandhangan secara lebih efektif sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya Jawa.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Jawa telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif. Widodo dan Saddhono (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran aksara Jawa mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap bentuk dan fungsi aksara secara signifikan. Media digital dinilai efektif karena mampu menyajikan visual aksara Jawa secara jelas dan sistematis,

sehingga membantu siswa mengurangi kesalahan dalam membaca dan menulis aksara Jawa.

2. Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Handayani dan Lestari (2021) yang meneliti kesulitan siswa sekolah dasar dalam mempelajari sandhangan aksara Jawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesalahan dalam penggunaan sandhangan karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang didukung media visual yang interaktif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran digital sebagai solusi untuk mempermudah pemahaman sandhangan melalui tampilan visual dan latihan berulang.
3. Selanjutnya, penelitian oleh Suryani, Setiawan, dan Putria (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa, media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Temuan ini memperkuat dasar penggunaan aplikasi pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar.
4. Penelitian yang secara spesifik mengaitkan literasi digital dengan pembelajaran Bahasa Jawa dilakukan oleh Arizki, Sugiyanti, dan Kristifany (2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis aplikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Jawa siswa sekolah dasar. Literasi digital

membantu siswa mengakses dan memahami materi Bahasa Jawa secara lebih efektif melalui media digital yang interaktif dan kontekstual.

5. Penelitian pengembangan media pembelajaran juga relevan dengan penelitian ini. Prasetyo dan Rahmawati (2022) mengembangkan media pembelajaran digital untuk materi aksara Jawa dan menemukan bahwa media yang dikembangkan dinilai valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran digital merupakan langkah strategis untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari aksara Jawa.

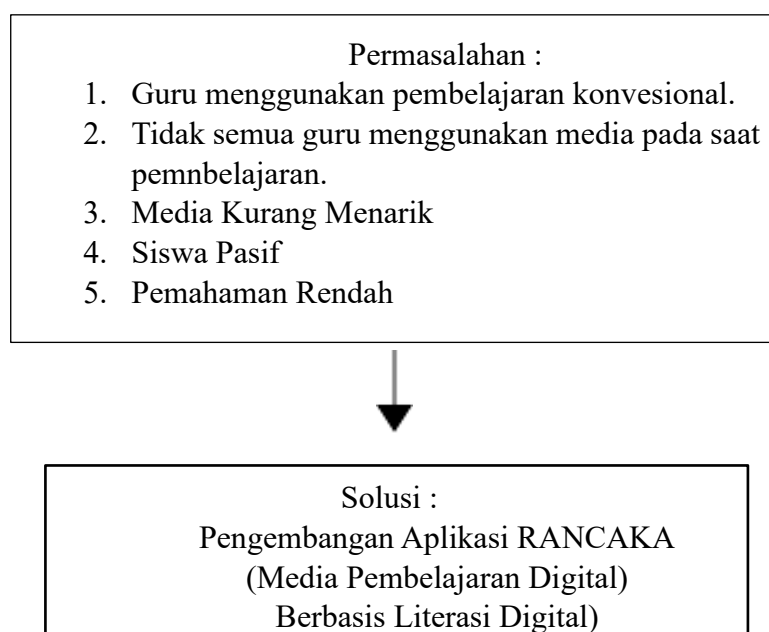
Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan dan pengembangan media pembelajaran digital berbasis literasi digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Jawa dan sandhangan. Namun, masih terbatas penelitian yang mengembangkan aplikasi pembelajaran khusus yang terintegrasi secara sistematis untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian pengembangan aplikasi RANCAKA (Ruang Ajar Nasional Cinta Aksara Jawa) menjadi relevan dan penting sebagai upaya inovasi pembelajaran Bahasa Jawa berbasis literasi digital.

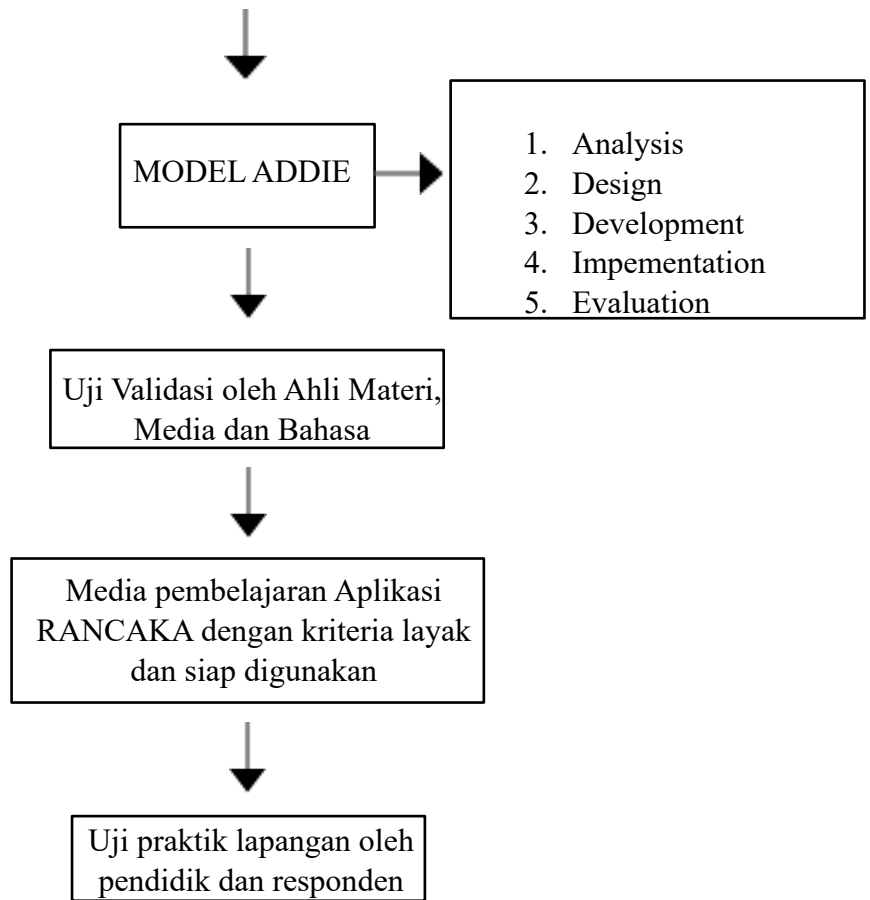
C. Kerangka Berfikir

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menemukan masalah yang ditemukan di lapangan, khususnya dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa. Permasalahan tersebut meliputi penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Di mana guru belum memanfaatkan media pembelajaran

secara optimal dalam kegiatan belajar. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami cara menuliskan askara jawa serta melafalkannya dengan benar. Keterbatasa penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Oleh karena itu, adanya solusi yang tepat melalui pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital yang di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa guna menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital dengan menerapkan metode pengembangan *Research and Development* menggunakan model ADDIE yang meliputi lihat tahap yaitu tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluate*. Uji kelayakan dilakukan dengan melibatkan ahli media, guru, dan siswa untuk mengetahui apakah media tersebut layak digunakan kepraktisan media serta menjadi dasar perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.





Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dan diuji kebenarannya adalah:

1. Aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital layak digunakan sebagai media pembelajaran aksara Jawa dan sandhangan bagi siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital praktis digunakan dalam proses pembelajaran aksara Jawa dan sandhngan.
3. Aplikasi RANCAKA berbasis literasi digital efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Jawa dan sandhangan.