

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter dan wawasan generasi muda, tetapi banyak materi pembelajaran di sekolah terasa monoton dan kurang menarik, terutama dalam pengajaran budaya tradisional seperti wayang. Wayang Pandawa dan Punakawan memiliki nilai moral serta kearifan lokal yang perlu dilestarikan. Dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, metode yang digunakan seringkali masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sri Esa Mahiarsih selaku Kepala Sekolah sekaligus Wali Kelas 4 di SD Bentara Wacana Muntitan, nilai rata-rata pelajaran Bahasa Jawa (7,8) lebih rendah dibandingkan Matematika dan PPKn (9,3). Guru menyebutkan bahwa kurangnya minat siswa terhadap Bahasa Jawa disebabkan oleh keterbatasan pemahaman mereka, karena sebagian besar siswa lebih terbiasa menggunakan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pengaruh budaya asing membuat siswa lebih tertarik pada tren modern dibandingkan budaya lokal, karena mereka menganggap budaya asing lebih keren dan sesuai dengan perkembangan zaman [1].

SD Bentara Wacana dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan topik yang dikaji. Berdasarkan pra-survei, sekolah ini memiliki kurikulum yang selaras dengan materi wayang yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, keterbatasan siswa dalam memahami Bahasa Jawa menjadikannya lokasi yang relevan untuk meneliti bagaimana media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap budaya wayang. Pihak sekolah juga terbuka terhadap inovasi pembelajaran dan mendukung pengembangan media interaktif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Jawa.

Materi Wayang Pandawa dan Punakawan dipilih berdasarkan wawancara dengan Ibu Sri Esa Mahiarsih, yang menyatakan bahwa siswa sering mengalami

kesulitan memahami wayang karena belum pernah melihat pertunjukannya secara langsung. Wayang dinilai lebih mudah dikembangkan dalam media digital interaktif karena dapat menggabungkan animasi, suara, dan teks. Selain itu, tokoh Pandawa dan Punakawan memiliki karakter yang menarik dan cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap budaya lokal.

Di era digital, media interaktif berbasis Android menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam memahami cerita dan karakter wayang Pandawa serta Punakawan. Pemilihan Android sebagai platform aplikasi ini didasarkan pada alasan kepraktisan dan aksesibilitas. Hampir seluruh kalangan, baik dari menengah ke bawah maupun menengah ke atas, sudah akrab dengan perangkat Android. Bahkan anak-anak sekolah pun banyak menggunakan perangkat Android, misalnya untuk bermain game atau kebutuhan sehari-hari. Android memiliki pangsa pasar global lebih dari 70%, sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi edukatif yang fleksibel, serta dapat digunakan secara online maupun offline [3].

Dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara [2], media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu guru menyampaikan materi secara inovatif. Sayangnya, di SD Bentara Wacana Muntilan, pemanfaatan teknologi masih terbatas pada mata pelajaran tertentu dan belum diterapkan dalam pembelajaran budaya lokal. Studi yang dilakukan oleh Pemata Salsabila dkk. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran hingga 90%. Media tersebut juga lebih unggul dibandingkan media yang memerlukan koneksi internet stabil [4]. Oleh karena itu, pembuatan aplikasi edukatif ini menjadi peluang untuk memperkenalkan wayang secara lebih menarik, dengan dukungan pihak sekolah yang memberikan fleksibilitas dalam penggunaan media digital. Sebelum implementasi, siswa akan diberi arahan untuk membawa perangkat mereka, sementara peneliti akan membantu dalam proses instalasi agar aplikasi dapat digunakan secara optimal.

Pemilihan siswa kelas 4 SD sebagai objek penelitian didasarkan pada tahap perkembangan kognitif mereka, yang lebih mudah memahami materi melalui visual dan interaksi langsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang media interaktif berbasis Android untuk pembelajaran wayang Pandawa dan Punakawan di SD Bentara Wacana Muntilan. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sri Esa Mahiarsih, pihak sekolah memperbolehkan siswa membawa perangkat Android selama proses distribusi aplikasi dengan pengawasan guru. Guru juga akan memastikan bahwa penggunaan perangkat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak mengganggu aktivitas lain di kelas. Sebelum implementasi, siswa akan diberi arahan mengenai cara menggunakan aplikasi, sementara peneliti akan membantu dalam proses instalasi agar aplikasi dapat digunakan secara optimal.

Diharapkan, aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap wayang, menumbuhkan minat terhadap budaya lokal, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan inovatif. Dengan fitur offline, aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak penggunaan media interaktif terhadap minat dan motivasi siswa dalam mempelajari wayang, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas penggunaan media edukasi interaktif berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD Bentara Wacana Muntilan tentang wayang Pandawa dan Punakawan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, diperlukan batasan masalah guna menghindari cakupan yang terlalu luas. Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya akan membahas penggunaan media interaktif berbasis Android dalam pembelajaran wayang Pandawa dan

Punakawan, tidak mencakup pembelajaran budaya lokal lainnya atau penggunaan media lain di luar Android.

- b. Penelitian ini terbatas pada siswa kelas 4B di SD Bentara Wacana Muntilan. Siswa dari kelas lain atau sekolah lain tidak akan menjadi bagian dari penelitian ini.
- c. Penelitian ini memperhitungkan keterbatasan pemahaman bahasa Jawa yang dimiliki oleh sebagian besar siswa yang berbahasa sehari-hari dalam bahasa Indonesia, dan akan mengeksplorasi bagaimana media interaktif membantu mengatasi hal ini.
- d. Fokus penelitian ini adalah pada media berbasis Android yang berisi animasi dan interaksi langsung, tanpa membahas platform atau aplikasi lain yang mungkin digunakan dalam pembelajaran.
- e. Penelitian ini akan dilakukan dalam jangka waktu tertentu yang terbatas, sehingga pengaruh jangka panjang dari penggunaan media interaktif tidak akan dibahas secara mendalam.
- f. Distribusi aplikasi dalam penelitian ini hanya akan dilakukan sampai pada penyerahan aplikasi kepada pihak SD Bentara Wacana Muntilan. Aplikasi ini hanya digunakan di sekolah tersebut dan tidak akan dipublikasikan di Google Play Store atau didistribusikan ke sekolah lain.
- g. Penelitian ini berlandaskan pada materi ajar yang digunakan di SD Bentara Wacana Muntilan, yaitu buku Modul Pembelajaran Bahasa Jawa kanggo Kelas 4 SD/MI Semester 2 yang disusun oleh Ayuni Diah Melani dan diterbitkan oleh PT C-Edukasi Integrasi Sukses (EKSIS) pada tahun 2022.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui sejauh mana penggunaan media interaktif berbasis Android dapat mempengaruhi pemahaman, motivasi, dan kecintaan

siswa terhadap budaya wayang Pandawa dan Punakawan di SD Bentara Wacana Muntilan.

- b. Mengeksplorasi bagaimana media interaktif dapat membantu siswa yang memiliki keterbatasan pemahaman bahasa Jawa dalam mempelajari budaya wayang, dengan cara yang menyenangkan dan lebih mudah dipahami.
- c. Merancang media pembelajaran berbasis Android yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa, serta mendorong minat mereka dalam mempelajari budaya lokal seperti wayang Pandawa dan Punakawan.
- d. Mengevaluasi efektivitas media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran wayang, serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan berbagai manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat yang diharapkan antara lain:

- a. Meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kecintaan siswa terhadap budaya wayang Pandawa dan Punakawan melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami, terutama bagi yang memiliki keterbatasan dalam pemahaman bahasa Jawa.
- b. Memberikan alternatif metode pengajaran yang lebih inovatif dan efektif, sehingga mempermudah penyampaian materi budaya lokal yang sulit dipahami dengan pendekatan tradisional.
- c. Berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pelestarian budaya lokal.
- d. Meningkatkan kesadaran dan kecintaan terhadap budaya wayang di kalangan generasi muda melalui media digital yang lebih menarik dan relevan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi Kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian

