

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keragaman budaya yang melimpah. Hal ini dapat diketahui mulai dari suku, ras, agama, bahasa, kebudayaan yang ada. Suku Jawa merupakan salah satu suku bangsa Indonesia yang memiliki multibudaya. Salah satu kebudayaan dari Suku Jawa adalah Bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat yang berada di Jawa Tengah dan Jawa Timur (KEMDIKBUD, 2022). Bahasa Jawa memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat dikarenakan terdapat nilai-nilai kebudayaan yang luhur (Ardiyani, 2013). Nilai luhur yang dituangkan dalam aksara Jawa yaitu

 (*memayu hayuning bawana*) yang artinya

memperindah keindahan dunia atau ruang budaya sebagai pekerti yang harus dimiliki dalam setiap orang Jawa (Ajru, 2022).

Pada saat ini, di kalangan pendidikan utamanya di Jawa Timur pembelajaran tentang Bahasa Jawa menjadi sangat memprihatinkan, dikarenakan banyak dari generasi muda yang tidak bisa berbahasa Jawa dengan baik (Suratmi, 2018). Dalam materinya, pendidikan Bahasa Jawa memuat materi yang berkaitan tentang kebudayaan yang ada di Jawa seperti salah satu contohnya yaitu mengenai huruf-huruf Jawa atau juga bisa disebut Aksara Jawa.

Aksara Jawa adalah huruf yang digunakan oleh masyarakat Jawa sejak jaman dahulu. Aksara merupakan salah satu hasil budaya yang berbentuk tradisi tulis yang berperan penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Sejak mengenal aksara, manusia seolah-olah terlepas dari keterikatan antara batas waktu dan tempat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. (Ekowati, 2008). Aksara Jawa merupakan hasil budaya tulis sejak 700 M. Hal ini membuktikan bahwa suku Jawa merupakan salah satu suku yang maju pada masanya. Aksara Jawa terdiri dari dua

puluh aksara yang biasa disebut juga dengan aksara *nglegena* atau *carakan*. Setiap aksara memiliki pasangan, yang berfungsi untuk menghubungkan suku kata mati dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup dengan *wignyan*, *layar*, dan *cecak* (Darusuprta, 2002).

Pelajaran Bahasa Jawa tidak membahas tentang materi pelajaran saja, dalam hal ini siswa juga diajak untuk bisa melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia (Marantika, 2015). Pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan pun masih berkisaran tentang menulis Aksara Jawa, namun tidak pada praktik membacanya. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam membacanya. Aksara Jawa seringkali dianggap sebagai momok bagi siswa karena jumlah huruf yang banyak, bentuk dan penulisan yang rumit sehingga membuat siswa enggan untuk mempelajarinya aksara Jawa.

Menurut observasi awal yang dilakukan peneliti, penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif menjadi penyebab rendahnya keterampilan siswa saat membaca aksara Jawa. Kreativitas bisa diciptakan untuk membentuk sebuah pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan sebuah pembelajaran. Kreativitas merupakan kemampuan dalam mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif dan produk baru, yang bisa bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik. Berkreasi adalah memunculkan sesuatu kejutan-kejutan efektif dan misterius, karena datangnya ilham atau solusi yang begitu cepat, tepat waktu, dan tidak dipaksakan (A. Chaedar, 2008). Dalam pembelajaran yang kreatif, antara guru dan siswa pun mendapatkan suasana belajar yang kondusif, riang, dan nyaman sehingga para siswa tidak bosan dan dapat melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Salah satu pembelajaran yang dapat menarik antusias siswa yaitu dengan menggunakan metode permainan. Dengan metode permainan yaitu berupa *board game* dapat merangsang tumbuh kembang anak melalui permainan. Melalui board game melatih kemampuan anak dalam berpikir, bahasa, sensorik serta motorik. Metode permainan merupakan kegiatan yang ditandai oleh lima ciri yaitu kebebasan, lain dari/dengan kehidupan nyata, terjadi pada waktu dan tempat tertentu, berlangsung karena adanya aturan permainan, dan mempunyai tujuan

dalam dirinya sendiri. Anggapan dari psikologis memandang bahwa bermain hanyalah suatu jenjang dalam proses tumbuh manusia, dengan bermain dapat mengisi kegiatan waktu luang dan dapat berlatih untuk ke jenjang berikutnya (Huizinga, 1938). Dalam pembelajaran, permainan memiliki manfaat untuk melatih siswa agar bisa bekerja sama dengan teman dalam mengetahui, memahami, dan mempraktekan peraturan (Tedjasaputra, 2005). Otak manusia lebih suka dengan sesuatu yang bergambar dan juga berwarna. Karena gambar bisa memiliki sejuta arti sedangkan warna membuat segala sesuatu menjadi lebih hidup (Hartanto, 2010).

Dalam perancangan media pembelajaran ini, di khususkan bagi siswa kelas 3-5 SD untuk membantu proses pembelajaran dan pemahaman dalam melatih kemampuan anak untuk memahami Aksara Jawa. *Board game* Aksara Jawa dirancang khusus untuk mengajarkan ke siswa kelas 3-5 SD agar mampu belajar membaca Aksara Jawa dan melatih kemampuan untuk mengenalkan mereka pada Aksara Jawa. *Board game* dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang efektif dan menjadi salah satu permainan edukatif yang menyenangkan, dan dapat mendidik anak (Ismail, 2012). Menurut Kurikulum 2013, siswa mudah membaca dan memahami berbagai macam teks bacaan dengan teknik membaca bersuara, membaca indah, membaca cepat, dan membaca huruf Jawa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, konsep yang akan digunakan oleh peneliti yaitu dengan membuat *board game* Aksara Jawa “Carakan” yang ditujukan kepada siswa kelas 3-5 SD agar meningkatkan minat baca pada Aksara Jawa. Diharapkan dengan metode pembelajaran menggunakan *board game* dapat memudahkan siswa membaca dan memahami aksara Jawa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibahas dalam poin sebelumnya, maka peneliti menarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar anak atau siswa kelas 3-5 SD dalam mempelajari aksara Jawa?
2. Bagaimana perancangan *board game* yang efektif untuk peningkatan minat baca aksara Jawa pada anak atau siswa kelas 3-5 SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat dijelaskan beberapa tujuan dari penelitian yakni sebagai berikut :

1. Perancangan *board game* "Carakan" menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat baca aksara Jawa pada anak atau siswa kelas 3-5 SD.
2. Gaya ilustrasi dan penggunaan warna-warna cerah akan menjadi daya tarik visual dan verbal pada siswa yang belajar membaca aksara Jawa.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah manfaat untuk beberapa pihak, antara lain :

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir dan memperoleh gelar sarjana serta sebagai sumber referensi serta wawasan mengenai pengetahuan tentang perancangan *board game* Aksara Jawa "Carakan" sebagai media pembelajaran pada siswa. Meningkatkan keilmuan desain penulis dan dapat dijadikan sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya *board game* Aksara Jawa "Carakan" ini diharapkan siswa mampu belajar aktif secara individu maupun berkelompok. Dengan adanya alternatif pembelajaran melalui media *board game* Aksara Jawa "Carakan" menjadikan siswa lebih aktif, interaktif dan kreatif karena dapat mempelajari aksara Jawa dengan suasana menyenangkan melalui media yang menarik dan bervariasi.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan kajian guru untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kualitas pembelajaran aksara Jawa agar dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa. Pada alternatif pembelajaran *board game* dapat memberi dampak positif serta dapat memudahkan guru dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

4. Bagi Masyarakat

Salah satu upaya untuk pelestarian kebudayaan Jawa pada anak-anak. Orang tua dapat memberi edukasi melalui metode alternatif *board game* sehingga dapat meningkatkan minat belajar pada anak-anak dan membuat belajar agar tidak membosankan.

5. Bagi Universitas

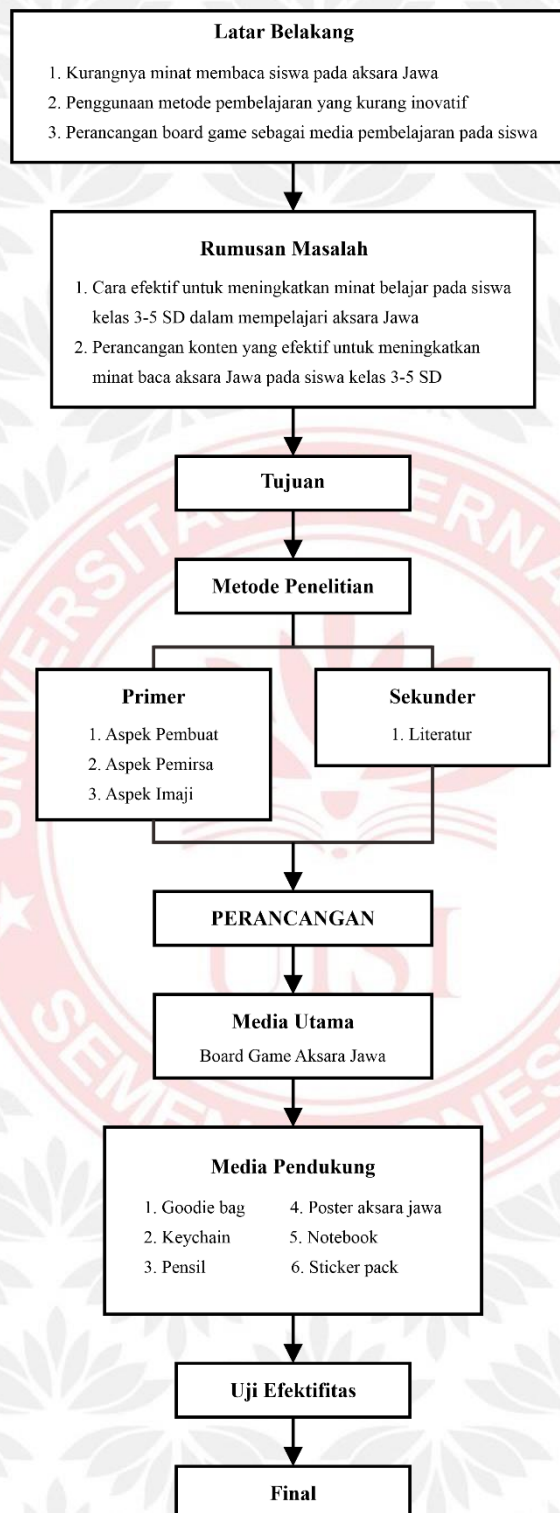
Sebagai bentuk informasi dan referensi edukasi mengenai pembelajaran menggunakan media *board game*, serta menambah penerapan keilmuan penelitian program studi Desain Komunikasi Visual tentang perancangan alternatif media pembelajaran berupa *board game* di perpustakaan Universitas Internasional Semen Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Batasan yang digunakan untuk mendukung penelitian sebagai berikut :

1. Perancangan *Board game* “Carakan” digunakan sebagai media pembelajaran aksara Jawa.
2. Segmentasi dari penelitian ini yaitu ditujukan untuk siswa kelas 3-5 di Sekolah Dasar.
3. Populasi penelitian adalah seluruh area Kabupaten Gresik, yang terdiri dari kawasan utara, tengah, dan selatan.
4. *Sampling* penelitian menggunakan *purposive sampling*.
5. *Board game* “Carakan” berisikan media mengenai pengenalan dan pembelajaran pada aksara Jawa yang meliputi *aksara legena*, *shandangan*, dan *pasangan*.
6. Perancangan *board game* “Carakan” yang membuat daya tarik bagi anak-anak agar menyukainya dari segi desain, warna, serta cara bermainnya. *board game* aksara Jawa ini dibuat dengan skala dan material *prototype*.

1.6 Kerangka Pemikiran



Tabel 1. 1 Kerangka Pemikiran