

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang didominasi banyaknya kepulauan, yang memengaruhi kebudayaan. Hal tersebut menyebabkan keberagaman suku, adat istiadat, agama, dan bahasa di setiap daerah.¹ Bahasa daerah adalah bagian dari kebudayaan Indonesia yang masih hidup. Terdapat ada 781 bahasa daerah, dari Sabang sampai Merauke di Indonesia. Hampir di seluruh wilayah tanah air, bahasa lokal digunakan, dipelihara, dan dilestarikan oleh pemiliknya, dihormati, dan diberikan tempat untuk tetap hidup dan berkembang. Bahasa-bahasa lokal memiliki sistem keaksaraan khusus yang tumbuh secara alami di dalamnya. Salah satu sistem keaksaraan ini adalah Aksara Jawa, yang berlaku di seluruh provinsi Pulau Jawa.²

Aksara Jawa menjadi bagian integral dari kurikulum mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Aksara Jawa disebut juga aksara Legena, aksara *Carakan*, ataupun aksara *Denta Wyanjana*.³ Aksara Jawa mulai diajarkan di kelas III SD/MI. Kurikulum 2013, siswa

¹ Irsa Dina Amalia and Dwiana Asih Wiranti, "Pengembangan Media Smart Card Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Materi Aksara Jawa Legena Siswa Kelas III SDN Batukali" 7, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, no. 2 (2024): 105–118.

² Nikmah Fitria Surya, Dhian Dwi Nur Wenda, and Nurita Primasatya, "Pengembangan Media Pembelajaran Paku Saraja Pada Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Sd," *Jurnal Muara Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 57–66, <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1185>.

³ Pemerintah Provinsi et al., "Analisis Kesalahan Penulisan Aksara Jawa Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto Tahun Pelajaran 2022 / 2023 Analyzing Errors in Writing Javanese Characters at Javanese Language Learning in the Eleventh of SMA Negeri 4 Purwokerto" 2, no. 2 (2023): 72–91.

kelas III Madrasah Ibtidaiyah semester genap diharuskan menguasai kompetensi dari memahami huruf Jawa *legena* (lengkap 20 huruf).⁴ Pembelajaran bahasa Jawa memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis.⁵ Dari keempat aspek keterampilan berbahasa, keterampilan membaca merupakan aspek reseptif yang bersifat penerimaan atau penyerapan.⁶

Menurut Tarigan, membaca merupakan memperoleh pengetahuan yang didapatkan dari membaca yang berhubungan dengan isi bacaan.⁷ Kompetensi yang harus terpenuhi dalam materi aksara Jawa pada kelas III yaitu keterampilan membaca aksara Jawa. Keterampilan membaca aksara Jawa sangat penting dipelajari di jenjang SD/MI karena dapat membantu melestarikan budaya Jawa dan memperluas sejarah Jawa.

Keterampilan membaca adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa di tingkat sekolah dasar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam membaca akan berdampak pada kemampuan mereka dalam belajar

⁴ Angela Wyda Setiyani, Joko Sukoyo, and Hardyanto Hardyanto, "Pengembangan Media Pansus Raja (Papan Susun Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Aksara Jawa Siswa Kelas III Sekolah Dasar Di Kabupaten Semarang," *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 8, no. 1 (2020): 18–24, <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i1.15455>.

⁵ Sri Handayani, "Integrasi Metode Pembelajaran Sociodrama dan Media Komik Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Teks Sesorah Sesuai Unggah-Ungguh Bahasa Jawa," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2023): 41–51, <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i1.1535>.

⁶ Yeti Mulyati, "Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD," *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, 2015, 1–34.

⁷ Na Lian Tjoen and Asep Samsudin, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Ii Sd Makedonia," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (2022): 2071–2085, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.511>.

berbagai mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, pengajaran aksara Jawa yang efektif akan meningkatkan kemampuan membaca.⁸

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa siswa merasa kesulitan dalam memahami huruf aksara Jawa. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam membaca aksara Jawa. Bahan ajar yang digunakan sebagai media pembelajaran terbatas pada papan tulis, buku, dan LKS. Pembelajaran tersebut menyebabkan kebanyakan siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah menjadi kurang terampil dalam membaca aksara Jawa.⁹ Penggunaan media pembelajaran yang sudah ada belum dapat menunjukkan hasil yang baik karena nilai diperoleh sebagian besar siswa di bawah 72 dan belum melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif diperlukan untuk meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa di kalangan siswa.¹⁰

Untuk mengatasi permasalahan di atas, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan memudahkan pemahaman mereka tentang aksara Jawa. Media pembelajaran adalah salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Hal ini karena media membantu guru menyampaikan konsep pelajaran kepada

⁸ Wahyu Sukartiningsih Dhenada Aprillya Saputri, "Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Dalam Konteks Implementasi Program Literasi Sekolah," *Jpgsg* 12 (2024): 29–39.

⁹ Observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas IIIC, 27 Februari 2025.

¹⁰ Nova Riananda Tri Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Pinsa (Pintar Aksara Jawa) Untuk Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 7 (2024): 28–42.

siswa, terutama siswa usia sekolah dasar.¹¹ Menurut Ahmad Susanto, bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk proses pembelajaran yang memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.¹²

Proses pembelajaran yang baik pasti dibutuhkan sebuah media, media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar. Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka memahami topik yang diajarkan dengan lebih baik.¹³ Salah satu alternatif media yang dapat membantu siswa lebih terlibat dalam belajar aksara Jawa adalah permainan edukatif seperti ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang familiar dan disukai oleh anak-anak. Menurut Anjani, ular tangga merupakan permainan papan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dimana papan permainan terdiri dari kotak-kotak kecil dengan tangga dan ular yang terhubung satu sama lain.¹⁴ Sementara Mulyani mengatakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang

¹¹ Mutiara Dilmansyah and Heru Subrata, "Pengembangan Media Puserawa (Puzzle Aksara Jawa) Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III Sd," *Jpgsd* 08 (2019): 1–10.

¹² Nazri Nurrahman et al., "Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Ipa Di Sekolah Dasar," *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 1–10.

¹³ Khoirun Nisa' and Linda Dwi Aryanti, "Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Hijri* 12, no. 1 (2023): 31, <https://doi.org/10.30821/hijri.v12i1.16431>.

¹⁴ Siti Kholipah, Maryatun Maryatun, and Meyta Pritandhari, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018," *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 1, no. 1 (2020): 60–71, <https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i1.415>.

terdiri dari selembor papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, terdapat gambar ular dan tangga pada setiap kotak.¹⁵ Konsep permainan ini dapat membantu orang belajar aksara Jawa dengan cara yang menyenangkan. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran aksara Jawa. Hal ini dapat mengurangi rasa bosan mereka dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran.¹⁶

Media permainan ular tangga dipilih untuk membantu siswa dalam memahami bentuk aksara *Legena*. Media ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa *Legena* dan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bentuk aksara Jawa *Legena*. Media ini memudahkan siswa dalam membaca aksara Jawa. Media permainan ular tangga dapat digunakan dalam pembelajaran secara klasikal maupun berkelompok dengan metode dan model pembelajaran apapun.¹⁷

Media permainan ular tangga digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa dalam kegiatan. Pembelajaran di kelas menggunakan media permainan ular tangga untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sambil bermain. Kegiatan ini mencakup kegiatan membaca bentuk ular tangga yang sesuai dengan bunyi aksara Jawa,

¹⁵ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Penerbit Langensari Publishing, 2013).

¹⁶ Aprilia Sindi Fadila, Friendha Yuanta, and Diah Yovita Suryarini, "Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 12–22.

¹⁷ Ivayuni Listiani et al., "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Bahasa Jawa," *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 95–104, <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.75>.

menjawab soal pada kartu, dan menyebutkan bunyi huruf aksara Jawa sesuai dengan instruksi yang telah disediakan. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat menguasai aksara Jawa *Legena* sebagai dasar untuk mempelajari aksara Jawa yang lebih kompleks di kelas selanjutnya.

Adapun penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian dari Elsa Vanny Sukmawardani, Suyitno, dan Eka Sari Setianingsih, Universitas PGRI Semarang dalam Jurnal Dwijaloka Tahun 2021 yang berjudul “*Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar*”. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga carakan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar khususnya pada penelitian ini di kelas III SDN Pohgading. Hasil penelitian diperoleh dari ahli materi, media serta guru menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 94%. Hasil respon guru mendapatkan persentase 98% dan hasil respon siswa dengan persentase 100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan termasuk kategori “Baik Sekali”.¹⁸

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, maka dilakukan suatu penelitian dengan mengembangkan media untuk keterampilan membaca aksara Jawa siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Adapun judul yang dipilih dalam penelitian ini yaitu “*Pengembangan Media Permainan Ular Tangga*

¹⁸ Elsa Vanny Sukmawardani, Suyitno, and Eka Sari Setianingsih, “Pengembangan Media Ular Tangga Carakan Untuk Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Nglegena Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Dwijaloka* 11, no. 1 (2021): 58-62.

Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”.

B. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan teori, waktu, dan biaya tidak semua variabel akan diteliti. Penelitian ini hanya membatasi permasalahan keterampilan membaca aksara Jawa pada kelas III MI PLUS Ma’arif NU Jatinegara. Belum ada media permainan ular tangga aksara Jawa, karena media yang dikembangkan guru yaitu buku cetak dan LKS pegangan guru yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan media berupa “Permainan Ular Tangga Aksara Jawa” untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa Jawa pada materi aksara Jawa dan meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada muatan bahasa Jawa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana media permainan ular tangga yang layak untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa *Legena* siswa kelas III C di MI PLUS Ma’arif NU Jatinegara?
2. Bagaimanakah media permainan ular tangga yang praktis untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa *Legena* siswa kelas III C di MI PLUS Ma’arif NU Jatinegara?
3. Bagaimanakah media permainan ular tangga yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa *Legena* siswa kelas III C di MI PLUS Ma’arif NU Jatinegara?

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya pembahasan yang melebar, kesalahpahaman interpretasi serta memudahkan pemahaman tentang judul tersebut, maka peneliti merasa perlu memberikan pembahasan istilah yang terdapat dalam judul ini.

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses untuk membentuk potensi yang menjadi sesuatu lebih lagi, sedangkan penelitian dan pengembangan adalah kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan suatu produk atau dengan kata lain menyempurnakan produk yang menjadi produk untuk dipertanggung jawabkan.¹⁹

b. Media Permainan Ular Tangga

Menurut Wandani dan Sinaga, permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang berupa permainan papan yang setiap permainan yang terdiri dari kertas berisi kotak-kotak yang terdapat gambar ular dan tangga saling yang saling terhubung dengan kotak lainnya.²⁰

c. Keterampilan Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) membaca adalah sebuah aktivitas berupa melafalkan atau mengeja sebuah kata atau

¹⁹ Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, and Layla Ikmalah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 343–348, <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.

²⁰ Miza Anniza, Winda Ramadianti, and Selvi Riwayati, "Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II Di SD Negeri 22 Kota Bengkulu," *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4, no. 4 (2024): 91–96, <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1183>.

tulisan. Menurut Tampubolon membaca adalah salah satu dari keempat kemampuan pokok dan merupakan bagian dari komunikasi tulisan. Membaca juga merupakan suatu proses keterampilan yang dimulai dengan kemampuan untuk memahami kata-kata, kalimat, dan paragraf-paragraf yang ada di dalam teks dan berakhir dengan kemampuan untuk memahami secara kritis dan mengevaluasi isi yang dibaca.²¹

d. Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah dua puluh huruf yang digunakan untuk menulis bahasa Jawa, bermula dari “ha” dan berakhir dengan “nga”. Pada masa lalu, orang Jawa menggunakan aksara Jawa untuk menulis pesan.²²

E. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan produk media permainan ular tangga yang layak untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa *Legena* siswa kelas III C di MI PLUS Ma’arif NU Jatinegara.
2. Menghasilkan produk media permainan ular tangga yang praktis untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa *Legena* siswa kelas III C di MI PLUS Ma’arif NU Jatinegara.
3. Menguji keefektifan media permainan ular tangga aksara Jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa *Legena* siswa kelas III C di MI PLUS Ma’arif NU Jatinegara.

²¹ Supadmi Rejeki, “Peningkatan Kemampuan Membaca Dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan),” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)* 3, no. 3 (2020): 2234, <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/57114%0Ahttps://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/viewFile/57114/33734>.

²² Yusuf Muhammad, Ristiyani, and Much Arsyad Fardani, “Pemanfaatan Media (Kartu Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Keaksaraan Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024): 408-422.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai upaya untuk memberikan kontribusi terhadap civitas Akademika Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen dalam mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan belajar membaca aksara Jawa.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Jawa, terutama materi aksara Jawa *Legena*. Selain itu, penelitian juga diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

a) Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa pada siswa, khususnya kelas III C untuk tidak menyerah dan terus belajar tentang aksara Jawa *Legena* agar melestarikan bahasa lokal atau daerah.

b) Guru dan Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dan masukan dalam menata proses belajar mengajar aksara Jawa *legena* dan mengambil langkah untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran aksara Jawa *Legena*.

c) Peneliti dan Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang ilmu pengetahuan, khususnya tentang cara mengatasi kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran aksara Jawa *Legena*. Hasil ini juga akan memberikan referensi bagi peneliti berikutnya untuk melakukan penelitian sejenis yang lebih kompleks.