

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Budaya adalah perilaku yang dipelajari dari suatu masyarakat atau golongan. Indonesia punya keragaman budaya berbeda-beda yang menjadi ciri khas setiap daerah dari Sabang sampai Merauke.¹ Contoh kekayaan budaya tersebut adalah banyaknya bahasa daerah yang tersebar di seluruh wilayah negara kesatuan republik Indonesia. Sebagian besar suku Indonesia memiliki bahasa sendiri yang digunakan dalam interaksi sehari-hari dengan satu sama lain. Selain itu, suku-suku besar seperti Jawa, Sunda, Batak, Minang dan lain-lain pasti memiliki bahasa sendiri. Bahasa menjadi identitas, ciri khas dan kebanggaan setiap sukunya.²

Bahasa Jawa merupakan bagian dari budaya nasional Indonesia dan merupakan bahasa daerah yang terus digunakan dalam masyarakat bahasanya masing-masing.³ Seiring berkembangnya bahasa Jawa, maka perlu dilakukan penyesuaian ejaan huruf Jawa. Bahasa Jawa juga bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Jawa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Bahasa juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi bagi pemilik bahasa. Bahasa Jawa juga merupakan alat pemersatu bagi seluruh orang Jawa, baik yang ada di Jawa maupun di luar Jawa.⁴ Bahasa Jawa mempunyai hak sepenuhnya untuk dihormati dan dipelihara oleh negara. Oleh karena pentingnya bahasa daerah maka

¹ Lulu Rahma Aulia, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari, "Mengenal Identitas Nasional Indonesia Sebagai Jati Diri Bangsa Untuk Menghadapi Tantangan Di Era Globalisasi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 8549–8557.

² Dimas Fakhruddin, Agus Sachari, and Naomi Haswanto, "Pengembangan Desain Informasi Dan Pembelajaran Aksara Jawa Melalui Media Website," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 05, no. 01 (2019): 1–23.

³ Restu Yulia, Hidayatul Umah, and Ulum Fatmahanik, "Dongeng Anak Berbahasa Jawa ' Si Jliteng ' Dan Relevansinya Dengan Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar," *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education* 5, no. 2 (2022): 138–146.

⁴ Khairiah and Ahmad Walid, "Pengelolaan Keberagaman Budaya Melalui Multilingualisme Di Indonesia," *Fikri: Jurnal Kajian Agama, Sosial dan Budaya* 5, no. 1 (2020): 132–144.

perlu diadakan usaha-usaha untuk melestarikan bahasa daerah agar tidak punah. Bentuk pelestarian dan pemeliharaan terhadap bahasa daerah realisasinya salah satunya ialah dengan memasukkan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran di sekolah.⁵

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang ditetapkan di Jawa Timur. Implementasi kurikulum (2013) dalam pendidikan dan pembelajaran dasar disajikan secara integratif. Semua mata pelajaran digabungkan dalam satu mata pelajaran, tetapi ada beberapa pelajaran yang berdiri sendiri, yaitu Bahasa Jawa, pendidikan agama, muatan lokal, PJOK dan muatan khusus matematika di kelas tinggi.⁶

Pada saat ini kurikulum yang digunakan masih kurikulum 2013 pada tingkat sekolah dasar dapat dilihat sebagai pembelajaran yang terintegrasi secara tematik. Tujuan Pembelajaran Muatan Lokal adalah mengembangkan potensi lokal melalui pendidikan.⁷ Mata pelajaran lokal di sekolah dasar dikembangkan sesuai dengan kebijakan daerah masing-masing.

Kurikulum 2013 ini menekankan dalam pengembangan berbagai aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan serta meningkatkan kapasitas berpikir kritis dan mampu membentuk pemikiran logis dalam berbagai bidang pengetahuan berdasarkan kurikulum 2013 yang diterapkan. Kurikulum 2013 merupakan kebijakan baru pendidikan pemerintah yang dirancang untuk mempersiapkan generasi aktif, kreatif, produktif yang berkepribadian, siap menghadapi tantangan global.⁸ Kurikulum 2013 menitikberatkan pada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Ketiga aspek tersebut diwujudkan melalui pembelajaran yang aktif dan bermakna.

⁵ Putri Indah Yanti and Bambang Yulianto, "Pola Pemilihan Bahasa Kelompok Pendatang Pendalungan Di Wilayah Roomo Pesisir Gresik : Studi Etnososiolinguistik," *Jurnal Pendidikan Bahasa* 11, no. 1 (2022): 78–97.

⁶ Aan Nurhasanah, Rahayu Syafari, and Ade Ratna Nurfaidah, "Kesesuaian Buku Teks Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2022): 227–236.

⁷ Dewi Zainul Alfi and M Yunus Abu Bakar, "Studi Kebijakan Tentang Kurikulum Pengembangan Muatan Lokal," *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2021): 1–14.

⁸ Fuaddilah Ali Sofyan, "Implementasi HOTS Pada Kurikulum 2013," *Jurnal Inventa* III, no. 1 (2019): 1–17.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama pada pembelajaran Bahasa Jawa menuntut guru untuk membuat sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu dengan penggunaan strategi pembelajaran, model pembelajaran, media dan fasilitas lainnya yang mendukung supaya menumbuhkan sikap aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁹ Sehingga siswa tidak merasa jenuh dan sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Bukan hanya siswa yang memiliki kendala dalam pembelajaran Bahasa Jawa guru juga memiliki kendala terkait materi pembelajaran Bahasa Jawa. Pada kurikulum 2013, guru sekolah dasar masih menemui beberapa kendala terkait materi pelajaran Bahasa Jawa dan kurangnya menguasai strategi, metode dan penggunaan media pembelajaran Bahasa Jawa.¹⁰ Sehingga, pada umumnya pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan selama ini tidak menggunakan media dan model, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Dan guru masih menggunakan sumber belajar buku paket Bahasa Jawa sebagai penunjang pembelajaran.¹¹

Masalah terkait dalam pembelajaran Bahasa Jawa juga ditemukan pada saat peneliti melakukan observasi pada beberapa sekolah. Diantaranya di beberapa sekolah yang terdapat di Kecamatan Ujungpangkah dan Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik diantaranya yaitu di MI Ihyaul Islam Bolo Ujungpangkah Gresik, MI Islamiyah Sambipondok Sidayu Gresik dan di UPT SD Negeri 295 Gresik.

Pemaparan wawancara dengan salah satu guru Bahasa Jawa di MI Ihyaul Islam, menyatakan:

“Di MI Ihyaul Islam Metode yang digunakan sudah bervariasi media juga sudah tapi masih jarang, hanya saja menggunakan media yang sederhana seperti media gambar dan media lingkungan sekitar sekolah. Dan ketika

⁹ Nelsa Putri Ayu et al., “Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Edukasi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1993–2000.

¹⁰ Sulistyani, “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Jawa Melalui Diskusi Kelompok Berbantu Kartu Huruf Pada Peserta Didik Kelas IV SD 1 Prambatan Kidul Kudus,” *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2 (2020): 240–250.

¹¹ Siti Ainun Nazhiroh, Muhamad Jazeri, and Binti Maunah, “Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. November (2021): 405–411.

pembelajaran ada anak yang masih kesulitan dalam memahami materi maka saya harus mengulas materi di pertemuan selanjutnya.¹²”

Adapun hasil observasi pada saat pembelajaran Bahasa Jawa yang dilakukan peneliti di MI Ihyaul Islam Bolo Ujungpangkah Gresik diketahui bahwa guru sudah menggunakan metode yang bervariasi namun masih teacher center atau masih berpusat pada guru tanpa menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat siswa banyak yang kurang aktif dalam pembelajaran.¹³

Berdasarkan dokumentasi yang diperoleh peneliti terkait hasil belajar Bahasa Jawa kelas III MI Ihyaul Islam. Bahwa sekitar 75% siswa sudah tuntas KKM nilai siswa yang mencapai KKM dari 29 siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa ada 22 siswa yang sudah tuntas KKM dan 7 siswa belum tuntas KKM.¹⁴

Wawancara dan observasi juga dilakukan dengan salah satu guru Bahasa Jawa di MI Islamiyyah Sambipondok Sidayu Gresik, beliau mengatakan :

“Permasalahan yang ada di MI Islamiyah pada kelas III ini masih belum menggunakan banyak metode saya masih menggunakan metode ceramah dan game. Tapi saya selalu memberikan peluang kepada siswa untuk bertanya dan memecahkan masalah. Untuk media disini belum ada mbk jadi saya tidak menggunakan alat bantu media saat pembelajaran saya hanya menggunakan buku paket saja.¹⁵”

Adapun hasil observasi pada pembelajaran Bahasa Jawa di MI Islamiyyah Sambipondok Sidayu Gresik diketahui bahwa guru belum menggunakan metode yang bervariasi guru masih menggunakan metode ceramah, penugasan dan game namun guru belum menggunakan media sebagai alat bantu saat proses pembelajaran Bahasa Jawa. Tapi guru selalu memberikan peluang siswa untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat. Hal ini membuat siswa banyak yang aktif dalam pembelajaran.¹⁶

¹² Khoirul Huda, *Wawancara*, (Gresik, 18 Oktober 2022).

¹³ MI Ihyaul Islam, *Observasi*, (Gresik, 30 Oktober 2022).

¹⁴ Nilai Ulangan Harian MI Ihyaul Islam, “Dokumentasi” (Gresik, 30 Oktober 2022).

¹⁵ Ummu Zahro, *Wawancara* (Gresik, 18 Oktober 2022).

¹⁶ MI Islamiyyah, “Observasi” (Gresik, 23 Oktober 2022).

Berdasarkan dokumentasi yang diperoleh peneliti diketahui bahwa nilai siswa kelas III di MI Islamiyah Sambipondok Sidayu Gresik yang mencapai KKM mata pelajaran Bahasa Jawa dari 13 siswa yang sudah tuntas KKM sekitar 75% dan yang belum tuntas KKM sekitar 25% yaitu 10 siswa yang sudah tuntas KKM dan 5 siswa belum tuntas KKM.¹⁷

Selain itu, bukti pemaparan wawancara juga dilakukan dengan salah satu guru Bahasa Jawa III UPT SD Negeri 295 Gresik, beliau mengatakan :

“Permasalahan yang ada pada kelas III ini dalam proses pembelajaran sudah menggunakan metode yang bervariasi. Tapi untuk penggunaan media pembelajaran masih belum bervariasi hanya menggunakan media gambar saja dan lingkungan sekitar. Pada pembelajaran Bahasa Jawa ini banyak anak yang masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga banyak siswa yang nilainya belum tuntas KKM.¹⁸”

Adapun hasil wawancara siswa kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik, siswa mengatakan :

“Bosan dengan mata pelajaran Bahasa Jawa karena sulit dipahami, jadi setiap waktu pembelajaran Bahasa Jawa aku merasa jenuh, mengantuk, bosan. Teman-teman juga kalau diajar Bahasa Jawa pasti banyak yang bicara sendiri tidak memperhatikan karena yaa.... sulit. Media yang digunakan juga biasanya gambar tapi cuma sekali.”¹⁹

Adapun hasil observasi di UPT SD Negeri 295 Gresik pada saat pembelajaran, penyajian materi Bahasa Jawa guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan hanya menggunakan buku paket tanpa menggunakan alat bantu media pembelajaran. Sehingga ketika guru menjelaskan materi banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, sehingga banyak siswa yang masih kesulitan dan kurang memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh gurunya, siswa juga kurang tertarik pada saat pembelajaran Bahasa Jawa.²⁰

¹⁷ Nilai Ulangan Harian MI Islamiyah, “Dokumentasi,” (Gresik., 23 Oktober 2022).

¹⁸ Khoirul Mafrudloh, *Wawancara* (Gresik, 19 Oktober 2022).

¹⁹ Ainun Dwi Nur Ramadhani, “Wawancara Siswa” (Gresik, 24 Oktober 2022).

²⁰ UPT SDN 295 GRESIK, “Observasi” (Gresik, 19 Oktober 2022).

Peneliti juga memperoleh dokumentasi berupa hasil belajar siswa kelas III UPT SD Negeri 295 Gresik diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Bahasa Jawa adalah 75. Dari hasil belajar siswa kelas III dengan jumlah siswa 21 pada ada 5 siswa yang sudah tuntas KKM dan 16 siswa belum tuntas KKM. Jadi sekitar 80% siswa yang belum tuntas KKM dan yang tuntas KKM adalah 20% atau 5 orang dari 21 siswa.²¹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari tiga sekolah tersebut, peneliti menyatakan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Jawa siswa masih banyak yang kesulitan dalam memahami dan menangkap materi yang disampaikan oleh pendidik. Di MI Ihyaul Islam siswa terkadang kesulitan dalam memahami materi Bahasa Jawa yang disampaikan oleh pendidik namun sudah menggunakan media saat proses pembelajaran yaitu berupa media lingkungan sekitar, dan di MI Islamiyyah Pendidik sudah membuka peluang siswa untuk berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Jawa, sehingga siswa aktif dalam pembelajaran tapi masih belum menggunakan media saat proses pembelajaran namun siswa sangat aktif walaupun tidak menggunakan media dan nilai Bahasa Jawa banyak yang tuntas KKM. Sedangkan pada UPT SD Negeri 295 Gresik banyak siswa yang masih belum tuntas KKM pada mata pelajaran Bahasa Jawa dikarenakan siswa kesulitan dalam menangkap materi, memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan juga siswa juga merasa jenuh dalam proses pembelajaran dan untuk media yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa masih menggunakan media gambar.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, bahwa permasalahan yang ada di UPT SD Negeri 295 Gresik, hasil wawancara kepada pendidik dan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif, guru hanya menggunakan media gambar dan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Jawa hampir 80% siswa yang belum tuntas KKM. Pembelajaran yang dirasakan siswa masih monoton dan belum menarik, sehingga aktivitas partisipasi di kelas masih sangat kurang. Tentang media pembelajaran yang diharapkan dapat disampaikan

²¹ Nilai Ulangan Harian UPT SDN 295 Gresik, "Dokumentasi" (Gresik, 24 Oktober 2022).

kepada siswa ini, dikhawatirkan tidak dapat dikembangkan dengan maksimal dikarenakan partisipasi dan motivasi belajar siswa yang masih rendah. Penyajian materi yang kurang menarik mengakibatkan siswa kurang paham dan kurang kondusif dalam pembelajaran.²² Sedangkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, siswa dituntut harus mampu menguasai pembelajaran, memahami materi dan mengembangkan kompetensi dan hasil belajar.

Penelitian yang akan dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran, dimana peneliti ingin memberikan kontribusi untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang dapat berdampak pada pemahaman siswa. Peneliti melaksanakan kegiatan pra penelitian untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran yang ada di lapangan. Kegiatan analisis kebutuhan ini dilaksanakan sekolah UPT SD Negeri 295 Gresik. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena sekolah tersebut merupakan sekolah yang memiliki permasalahan yang harus diatasi.

Penggunaan metode dan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran memang sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.²³ Sehingga, dengan menggunakan bantuan media pembelajaran pendidik mudah dalam menyampaikan materi dengan baik dan mudah diterima oleh siswa. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 semua jenjang pendidikan dilakukan menggunakan pembelajaran *Scientific*. Proses pembelajaran kurikulum 2013 harus menitikberatkan pada tiga aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik dan juga sesuai dengan pembelajaran abad 21 yang dikenal dengan istilah 4C yaitu *Creativity, Critical Thinking, Collaboration, dan Communication*. Kurikulum 2013 dilaksanakan secara *Scientific* yang memiliki lima aspek: Observasi, menanya, mengumpulkan data, mengolah data dan mengkomunikasikan. Kelima aspek tersebut

²² Neni Isnaeni and Dewi Hidayah, "Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi BelajarSiswa," *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 5 (2020): 148–156.

²³ Muammar and Suhartina, "Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan," *Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan* 11, no. 2 (2018): 176–188.

harus diperhatikan dalam proses pembelajaran *Scientific* dan juga pada pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 ini merupakan peralihan dimana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered. Oleh karena itu, pendidik hendaknya berupaya mengorganisir kerjasama dalam kelompok belajar, melatih peserta didik berkomunikasi dengan cara yang memungkinkan siswa menemukan konsep, hasil pemecahan masalah, dan prinsip yang diperoleh selama proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dikomunikasikan secara efektif.²⁴

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dijadikan guru untuk mempermudah atau memperjelas penyampaian pesan kepada siswa.²⁵ Kenyataan dilapangan banyak sekali sekolah yang masih belum menggunakan media sebagai alat atau sarana dalam menyampaikan materi.²⁶ Dalam perspektif Al-Qur'an dasar-dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga terdapat dalam Al-Qur'an. Dalam Firman Allah SWT. Surah An-Nahl ayat 44 sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : *(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.*²⁷ (QS. An-Nahl 14: 44)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT menurunkan Alquran untuk menjelaskannya kepada umat manusia sebaik mungkin sebagai sumber dan sarana belajar. Cara penggunaannya adalah dengan mencari informasi sebanyak-banyaknya, salah satunya adalah belajar. Bahwa melalui belajar kita dapat memperoleh

²⁴ Very Hendra Saputra, "Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education) Vol.5, 5, no. 1* (2021): 85–96.

²⁵ Ummu Khairiyah and Silviana Nur Faizah, 'Media Pembelajaran Tematik' (Malang: Intelegensia Media, 2019), hal. 10.

²⁶ Tarpan Suparman, Anggy Giri Prawiyogi, and Reni Endah Susanti, "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 250–256.

²⁷ 'Al-Qur'an Surah An-Nahl'. 44.

pengetahuan dan menuntun manusia dari hal yang belum diketahui menjadi hal yang diketahui. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Salah satu perkembangan media pembelajaran adalah pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific*.

Maka diperlukan upaya untuk membantu dan memfasilitasi siswa dalam belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah membuat media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media *Fun Thinkers Book* ini relevan dengan teori belajar *konstruktivistik* yang dipelopori oleh Lev Vygotsky teori ini memberikan peluang kepada siswa untuk bereksplorasi dengan media untuk menggali informasi didalamnya.²⁸ Pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan memotivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* yang dapat memberikan kontribusi pada tingkat keahaman Bahasa Jawa.

Pengembangan media dengan konsep pendekatan *Scientific* diyakini sebagai pengembangan dan perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui konsep pendekatan *Scientific* mendorong dan menginspirasi siswa untuk berfikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.²⁹ Dan proses pembelajaran melalui pendekatan *Scientific* yang semula terfokus pada eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi kemudian dilengkapi melalui pendekatan *Scientific* yaitu mengamti, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan

²⁸ Siska Nerita and Azwar Ananda, "Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran" 11, no. 2 (2023): 292–297.

²⁹ Zamrat Desi Rofiana, "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Relasi Dan Fungsi Melalui Pendekatan *Scientific*" 4, no. 2004 (2020): 810–820.

mengkomunikasikan dan juga disesuaikan dengan pembelajaran abad 21 yaitu 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, dan Communication*).³⁰

Pengembangan media *Fun Thinkers Book* sebagai inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu media atau sumber belajar yang menarik, menyenangkan, inovatif dan kreatif yang dapat menarik minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Jawa.³¹ Kelebihan dari media *Fun Thinkers Book* dibandingkan media lain yaitu dapat menarik siswa dan dapat dipelajari secara berkelompok oleh siswa, pesan atau informasi relative lebih banyak, serta desain *Fun Thinkers Book* yang menarik akan membuat siswa tertarik untuk membaca dan memahaminya. Dengan mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.³²

Berkaitan dengan penggunaan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran, penelitian pernah dilakukan oleh Jummita dengan judul *Media Fun Thinkers Book Berbasis Soal Cerita Calistung pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di sekitarku untuk Siswa SD Kelas 1*. Dikembangkan memenuhi unsur kelayakan, serta kepraktisan media yang digunakan pada pembelajaran Tematik Kelas 1 SD/MI. Dengan hasil persentase materi oleh ahli materi/asesmen sebesar 4.79 oleh ahli media sebesar 4.43, dari segi praktisi pembelajaran sebesar 4.63, dan dari segi respon siswa sebesar 4.95 dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi sangat valid dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.³³

³⁰ Lelya Hilda, "Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran (Telaah Kurikulum 2013)" 03, no. 01 (2019): 69–84.

³¹ I Komang Wahya Sudhyatmika et al., "Media Fun Thinkers Pada Materi Perubahan Energi Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Mimbar Ilmu* 27, no. 2 (2022): 200–208.

³² Desi Luthfiana Rahma and Muhamad Taufik Hidayat, "Pengembangan Media 'Fun Thinkers Book' Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Dan Hasil," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6361–6372.

³³ Jummita, I Gusti Agustiana Ayu, and I Ketut Tri Dibia, "Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung Pada Tema 7 Benda , Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas 1," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 302–314.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti Desi Luthfiana Rahmah dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini berupa *Fun Thinkers Book*, hasil persentase materi oleh ahli materi sebesar 45 dari 48 dengan keterangan Sangat Valid, oleh ahli media sebesar 68 dari 72 dengan keterangan sangat Valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil validasi sangat valid dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran sehingga layak digunakan.³⁴

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata dengan judul *Innovative Learning through Fun Thinkers Media Based on Fill the Blank Question*. Dikembangkan dengan hasil persentase segi materi oleh ahli materi sebesar 4,3 dengan kualifikasi Sangat Valid, oleh ahli media sebesar 4,4 dengan keterangan sangat Valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil validasi sangat valid dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran sehingga layak digunakan dan membantu siswa selama proses pembelajaran.³⁵

Beberapa jurnal penelitian terdahulu yang disebutkan diatas dapat diketahui bahwa sudah ada beberapa penelitian yang meneliti tentang pengembangan media *Fun Thinkers Book* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada siswa sekolah dasar. Dari penelitian tersebut masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda terkait mata pelajaran maupun karakteristik pada tempat penelitiannya. Media *Fun Thinkers Book* yang tersedia juga hanya memuat gambar dan soal-soal evaluasi saja, belum ada yang mengembangkan dengan memasukkan penjelasan materi kedalam media tersebut. Dan juga, belum ada pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa yang mendukung dalam mengembangkan kompetensi dan ketertarikan siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa.

³⁴ Luthfiana Rahma and Taufik Hidayat, “Pengembangan Media ‘Fun Thinkers Book’ Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Dan Hasil.”

³⁵ Ni Putu et al., “Innovative Learning through Fun Thinkers Media Based on Fill the Blank Question,” *International Journal of Elementary Education* 5, no. 3 (2021): 416–424.

Berdasarkan Latar belakang di atas, pentingnya penelitian ini dilakukan agar dapat mengembangkan media pembelajaran Bahasa Jawa yang dapat mengcover materi jenise tembung lan ukara pada kelas III SD/MI dan kemenarikan pada siswa agar lebih semangat dalam belajar dan lebih mudah memahami materi Bahasa Jawa melalui media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific*. Media yang dikembangkan juga dikaitkan dengan pembelajaran berbasis *Scientific* sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi Tembung lan ukara pada pembelajaran Bahasa Jawa. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa materi Jenise Tembung lan Ukara Kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* materi Jenise Tembung lan Ukara kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* Materi Jenise Tembung lan Ukara pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik.
2. Mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* Materi Jenise Tembung lan Ukara pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan tentang kajian terkait pemanfaatan inovasi-inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* sebagai sarana pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Jawa dan memberikan pengalaman belajar melalui media pembelajaran yang dapat membantu mereka menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* dapat membantu para pendidik dalam usahanya menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam implementasi kurikulum sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman dalam menulis Karya tulis ilmiah serta mempelajari cara mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* dibuat dengan jenis media visual.
2. Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* hanya dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara Kelas III.
3. Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* ini berukuran A4.

Isi dari media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* ini menggunakan pembelajaran *Scientific* dengan langkah-langkah sebagai berikut : (1) Mengamati, (2) Menanya, (3) Mengeksplorasi, (4) Mengasosiasi, dan (5) Mengkomunikasikan.

4. Penggunaan media ini bisa digunakan secara individu dan kelompok maksimal digunakan oleh 5-6 orang dalam setiap kelompok.
5. Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* dibantu dengan alat peraga *Fun Thinkers Book* dengan bahan kayu. Spesifikasi bahan yang digunakan untuk membuat alat peraga *Fun Thinkers Book* adalah :
 - a. Stik Kayu Pinus ukuran 34 x 23 cm x 1 cm
 - b. Papan Ambalan Kayu Pinus 6 cm x 4.5 cm x 1 cm
 - c. Lem
 - d. Cat Kayu
 - e. Engsel
 - f. Kertas Art Paper 160 dan 120

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Dengan adanya media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific*, Siswa akan bereksplorasi melalui media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* karena media ini berisi gambar-gambar dan penjelasan materi Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara. Media ini sesuai dengan teori belajar *Konstruktivistik* yang dipelopori oleh Lev Vygotsky yaitu mampu

memberikan peluang pada siswa dalam bereksplorasi melalui media atau bahan ajar untuk menggali informasi terkait pemahaman materi jenis tembung lan ukara.

- b. Melalui media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* ini dapat memotivasi belajar siswa melalui media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* dengan desain yang menarik dan pertanyaan-pertanyaan yang mampu merangsang siswa untuk memahami dan menganalisis materi yang disampaikan. Hal ini berdasarkan pada teori belajar *Kognitivisme* yang dikembangkan oleh Ausubel bahwa pembelajaran yang bermakna dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran selain membantu siswa dalam memahami materi juga dapat membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Batasan dalam pengembangan media *Fun Thinkers Book* ini diantaranya :

- a. Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* hanya bisa digunakan pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI)
- b. Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* yang dikembangkan terbatas pada pembelajaran Bahasa Jawa pada materi jenis tembung lan ukara.
- c. Media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* yang dikembangkan tidak efektif jika digunakan lebih dari 6 orang dalam setiap kelompok.

G. Definisi Istilah

Perlu memberikan penegasan dari istilah-istilah yang ada di dalam judul untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan istilah yang ada, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu proses pengembangan dan validasi suatu produk, khususnya dalam bidang pendidikan.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk membantu memahami mata pelajaran dengan mudah.

3. Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* berupa media visual yang dikemas sangat menarik untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Buku ini didesain semenarik mungkin dengan warna, gambar, dan penggunaan yang menarik. Siswa belajar dengan menjawab pertanyaan dan bermain kuis dengan memindahkan kotak-kotak persegi sehingga membuat siswa tertarik untuk menjawab.

4. *Scientific*

Pembelajaran yang memungkinkan siswa dalam menemukan pemahamannya secara mandiri melalui rangkaian kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

5. Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan masyarakat Jawa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari antara satu orang dengan orang lain. Pembelajaran bahasa jawa yang digunakan merupakan pembelajaran Bahasa Jawa materi jenise tembung lan ukara.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah penulisan skripsi pengembangan adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan ini berisi tentang (A) Latar Belakang, (B) Rumusan Masalah, (C) Tujuan Pengembangan, (D) Manfaat Pengembangan, (E) Spesifikasi Produk, (F) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (G) Definisi Istilah, (H) Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan Teori ini berisi tentang (A) Landasan Teori, (B) Kajian Pustaka, (C) Kerangka Konseptual.

BAB III Metode Penelitian ini berisi tentang (A) Model Penelitian dan Pengembangan, (B) Prosedur Penelitian dan Pengembangan, (C) Uji Coba Produk, (D) Instrumen Pengumpulan Data, (E) Teknik Analisis Data, (F) Jadwal Kegiatan.

BAB IV Hasil Pengembangan ini berisi tentang (A) Data hasil pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik.

BAB V Analisis dan Pengembangan ini berisi tentang (A) Analisis dan Pembahasan, (B) Deskripsi produk hasil pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik.

BAB VI Penutup ini berisi tentang (A) Kesimpulan, (B) Saran, Diseminasi, Pengembangan lebih lanjut dari pengembangan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Scientific* pada pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III di UPT SD Negeri 295 Gresik.