

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan kedalam mata pelajaran yang ada. Subtansi mata pelajaran muatan lokal ditentukan oleh satuan Pendidikan, sehingga tidak terbatas pada mata pelajaran keterampilan saja (Rusman, 2009:387). Gubernur Jawa Timur mengeluarkan Surat Keputusan No 19 Tahun 2014 mengenai mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah mulai jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sampai Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. Muatan lokal yang ditentukan di Jawa Timur adalah Bahasa Jawa dan Bahasa Madura. Akan tetapi, muatan tersebut disesuaikan dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Menurut Peraturan Gubernur Jawa Timur No. 19 Tahun 2014 BAB III Pasal 6 menyatakan bahwasanya pembelajaran bahasa daerah di sekolah dasar diterapkan minimal 2 jam perminggunya. Maka dari itu melalui pendidikan formal tersebut, siswa diharapkan mendapat bimbingan serta pembinaan dari guru dalam mempermudah untuk mempelajari bahasa Madura.

Berdasarkan hasil pengambilan data awal yang dilakukan dengan kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan siswa didapatkan hasil sebagai berikut. Melalui observasi kegiatan pembelajaran siswa dan guru di kelas III B UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan peneliti mendapatkan saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran. Guru hanya

menggunakan buku paket saja sebagai sumber belajar. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan serta kurang tertarik terhadap pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Hal ini juga membuat siswa kurang fokus karena saat pembelajaran mereka asyik dengan kegiatannya masing-masing seperti mereka bercanda di dalam kelas dan saling mengganggu antar teman sehingga fokus mereka pada pembelajaran terpecahkan.

Peneliti juga memperkuat hasil observasi melalui wawancara wali kelas III B yaitu Ibu Yunita Nur Asih, S.Pd bahwasanya muatan lokal bahasa madura dilaksanakan 1 minggu sekali dengan 2 jam pelajaran. Selain itu, menurut beliau materi muatan lokal yang sulit dipahami oleh siswa yaitu materi aksara Madura. Hal ini disebabkan karena siswa sulit menghafal materi aksara dan juga minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Dalam proses pembelajaran tersebut beliau tidak selalu menggunakan media pembelajaran. Beliau menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang sering beliau gunakan yaitu benda konkrit (nyata) dan benda sekitar seperti yang beliau gunakan pada pembelajaran aksara Madura beliau hanya menggunakan kertas yang dipotong kecil-kecil kemudian di tempel di buku tulis siswa. Akan tetapi, respon siswa dari penggunaan media tersebut kurang menarik dan masih merasa bosan. Minimnya penggunaan media pembelajaran ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dan kurangnya fasilitas yang kurang memadai. Pemilihan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain media pembelajaran secara konkrit juga ada media pembelajaran interaktif. Media interaktif pada proses pembelajaran ini belum pernah digunakan oleh siswa. Akan tetapi siswa sudah diperbolehkan membawa smartphone yang digunakan saat proses pembelajaran. Cara beliau

mengevaluasi media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan pengamatan langsung dan tes setelah penggunaan media pembelajaran. Menurut beliau, penggunaan media pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Selain itu, metode yang digunakan beliau saat pembelajaran adalah metode ceramah. Saat pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut siswa merasa bosan dan juga ada yang tidak mendengarkan.

Pengambilan data awal diperkuat Kembali dengan analisis kebutuhan siswa melalui penyebaran angket kebutuhan, Pengambilan data awal diperkuat lagi dengan analisis kebutuhan siswa melalui penyebaran angket kebutuhan, setelah direkapitulasi 34 dari 40 siswa kelas III B SDN Mlajah 2 Bangkalan merasa bosan saat pembelajaran dengan menggunakan buku paket saja, sedangkan 6 siswa lainnya tidak merasa bosan . Jika di presentasikan yaitu 85%. Dari hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa menunjukkan 38 siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan membutuhkan media sebagai pendukung yang menarik untuk menambah pengetahuan sedangkan 2 lainnya tidak menyukai media pembelajaran dan tidak membutuhkan media pendukung yang menarik untuk menambah pengetahuan. Jika dipresentasikan yaitu 95%. Selain itu, dari hasil angket kebutuhan juga dapat dilihat dari 2 media yang ditawarkan oleh peneliti yaitu, flashcard (kartu) & komik. Rekapitulasi hasil menyatakan 35 siswa memilih flashcard (kartu) dan 5 siswa memilih komik. Jika dipresentasikan 72,5% memilih flashcard (kartu) & 27,5% komik. Dari hasil observasi, wawancara dan angket kebutuhan siswa dihubungkan dari ketiganya untuk peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang nantinya akan bisa menjadi pendukung belajar siswa dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar siswa dan

kecintaan terhadap kebudayaan Madura.

Bahasa Madura merupakan mata pelajaran muatan lokal yang dikenalkan kepada siswa pada semua jenjang sekolah. Di Indonesia bahasa Madura dinyatakan berkedudukan sebagai bahasa daerah. Berdasarkan Undang-undang Dasar 1945 Bab XV Pasal 36 Bahasa daerah (Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, n.d.) adalah salah satu unsur kebudayaan nasional dan dilindungi oleh negara. Indikator masalah ini merupakan tantangan terhadap suku Madura yang berada mulai mengabaikan budaya kearifan lokal Madura. Oleh karena itu, sebagian siswa hanya mengenal bahasa Madura, sedangkan carakan Madura dan tingkatan bahasa yang lebih halus kurang dipahami siswa.

Sebagai bahasa daerah yang besar, bahasa Madura perlu dipertahankan, dibina dan dikembangkan terutama dalam hal perannya sebagai sarana pengembangan untuk kelestarian kebudayaan daerah sebagai pendukung kebudayaan nasional. Sesuai dengan Keputusan Gubernur Jawa Timur yang ditindaklanjuti oleh Pemerintah Kabupaten/Kota tentang Penetapan Muatan Lokal Wajib Bahasa Daerah (bahasa Madura) bagi daerah pengguna bahasa Madura. Dapat diartikan bahwa dengan keputusan peraturan pemerintah dan sesuai dengan peran Bahasa daerah. Menggunakan Carakan Madura merupakan sering dipakai oleh masyarakat madura pada zaman madura kuno. Carakan Madura memang berasal dari huruf Madura kuno yang di adopsi menjadi (a na ca ra ka da ta sa wa la pa dha ja ye nya ma ga be ta nga). Seiring dengan perkembangan zaman madura kuno, maka huruf carakan ini merupakan salah satu alat yang digunakan untuk berkomunikasi. Identitas dan eksistensi Carakan Madura merupakan kebudayaan madura yang harus dipertahankan sampai saat ini (Lestari dkk, 2021)

Terbitnya Peraturan Gubernur Jawa Timur (Pergub) No 19 Tahun 2014 Tentang mata pelajaran bahasa daerah sebagai muatan lokal wajib di sekolah/madrasah memberikan harapan positif terhadap perbaikan kondisi dan masa depan bahasa Madura. Pembelajaran bahasa Madura di sekolah merupakan jalur formal upaya pembinaan bahasa Madura. Melalui jalur itulah pembinaan bahasa Madura dapat dilaksanakan secara terprogram dan sistematis. Dengan pembelajaran bahasa Madura di sekolah upaya menciptakan masyarakat etnik Madura yang memahami secara benar serta mencintai bahasa dan budaya Madura dapat dilaksanakan sejak dini. Ketidakpahaman dan kesalahpahaman masyarakat etnik Madura terhadap budayanya menyebabkan mereka mendapatkan stigma negatif dari etnik lain (Sofyan dan Akhmad Haryono, 2011). Sebagai akibatnya, orang Madura banyak yang tidak mencintai bahasanya. Oleh karena itu, melalui pengajaran bahasa Madura di sekolah diharapkan akan mengembalikan kecintaan orang Madura terhadap bahasa dan budayanya. Penelitian ini berkesempatan untuk mengembangkan sarana pendidikan sebagai alat untuk siswa dapat mengetahui dan memahami budaya Madura satu diantaranya yaitu aksara Madura.

Sebagai sarana pendidikan media pembelajaran merupakan satu diantara sarana yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/ informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi mengenai edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara berdayaguna (Sufri Mashuri, 2019). Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, antara lain visual, audio, audio-visual, cetak dan lainnya. Salah satu wujud sarana pendidikan yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah *flashcard* (kartu).

Satu diantara alat bantu pembelajaran berupa *flashcard* secara efektif meningkatkan minat dan keterampilan siswa. Hasil-hasil dalam pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* dapat berpotensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Selain itu, *flashcard* memiliki keunggulan yaitu dengan menyajikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, permainan ini membantu meningkatkan pemahaman, minat, dan keterampilan anak-anak dalam mempelajari alat musik. Keuntungan utamanya termasuk kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam, meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak, serta membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif dan motorik mereka (Orleans, 2024),

Flashcard ini nantinya akan berisi bentuk-bentuk dari aksara Madura. Materi ini diambil karena ketidaktahuan siswa terhadap aksara Madura dan kurangnya minat belajar siswa. Kartu ini nantinya akan diberi nama “KARSARA (Kartu Aksara Madura)”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi satu diantara media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan dan memberi pemahaman mengenai aksara Madura yang dikemas dalam berbagai macam gambar dan juga terdapat fitur audio dari bentuk aksara madura tersebut yang digunakan peneliti seperti pada kebutuhan siswa yang telah dianalisis melalui penyebaran angket kebutuhan akan membuat siswa lebih tertarik dalam budaya Madura, seperti aksara Madura.

Dari beberapa kendala yang ditemukan, maka diharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif. Selain itu, guru juga diharapkan mampu menanamkan rasa cinta siswa terhadap pelajaran bahasa Madura khususnya pada materi aksara Madura, sehingga dengan rasa cinta terhadap

pembelajaran materi aksara Madura tersebut dapat menumbuhkan minat siswa saat pembelajaran. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru satu diantaranya yaitu diupayakan menggunakan media pembelajaran pada pelajaran bahasa Madura khususnya aksara Madura. Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran bahasa Madura khususnya materi aksara Madura yaitu media *flash card*.

Terdapat tiga penelitian terdahulu mengenai *flashcard*, sebagai berikut: (1) Artikel Desti Ariani dkk tahun 2020. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, kevalidan dan kepraktisan media karsawa untuk pembelajaran menulis ksara Jawa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Developmen) dan prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil kevalidan media Karsawa dibuktikan dari hasil skor persentase validasi media dan validasi materi. sesuai hasil validasi media diperoleh skor persentase sebesar 90,38 % (sangat valid) dan layak dengan melakukan revisi untuk perbaikan dan penyempurnaan media Karsawa. Dari validasi materi diperoleh skor persentase sebesar 96,7 % (sangat valid), sehingga materi dalam media sudah sesuai untuk siswa kelas III sekolah dasar . Data kepraktisan media Karsawa diperoleh dari angket guru dan siswa. Hasil angket siswa mendapatkan skor persentase sebesar 87,72% (sangat praktis), Sedangkan dari angket guru mendapatkan persentase 91,67% (sangat praktis). Dari hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa dijumlahkan mendapat rata-rata sebesar 89,7% yang dikategorikan sangat praktis karena $\geq 81\%$. (2) Skripsi Genjek Susilowati tahun

2019. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui model dan desain, kelayakan dan keefektifan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan model Borg and Gall. Media flash card aksara Jawa pada pembelajaran bahasa Jawa yang telah dikembangkan layak digunakan, dengan perolehan skor 93,8% dengan kriteria sangat layak dari ahli media, dan skor 96,7% dari ahli materi serta penilaian tanggapan guru mendapat skor 100% untuk uji skala kecil dan uji skala besar. Hasil tanggapan siswa pada uji skala pemakaian mendapat skor 99,4% yang artinya siswa sangat antusias dalam penggunaan media flash card aksara Jawa. Dari kedua penelitian terdahulu tersebut membuktikan efektifitas dari flashcard sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran *flashcard* (kartu) yang berisi aksara Madura sebagai pengenalan bentuk-bentuk aksara Madura. *Flashcard* ini disajikan dengan ilustrasi dengan mascot Marlena dan Sakera dengan desain warna-warni. *Flashcard* aksara Madura ini dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi siswa di sekolah dasar. Mengingat subjek dan objek penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti hendak melakukan Penelitian Pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Aksara Madura (KARSARA) terhadap Hasil Belajar aksara Madura Siswa Kelas III B di SDN Mlajah 2 Bangkalan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan mengembangkan media pembelajaran Karsara (Kartu Aksara Madura) terhadap hasil belajar aksara Madura Siswa Kelas III B di SDN

Mlajah 2 Bangkalan?

2. Bagaimana keefektifan mengembangkan media pembelajaran Karsara (Kartu Aksara Madura) terhadap hasil belajar aksara Madura Siswa Kelas III B di SDN Mlajah 2 Bangkalan?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran Karsara (Kartu Aksara Madura) terhadap hasil belajar aksara Madura Siswa Kelas III B di SDN Mlajah 2 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan berdasarkan rumus masalah diatas adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui hasil validasi pengembangan media pembelajaran Kartu Aksara Madura (KARSARA) terhadap hasil belajar aksara Madura Siswa Kelas III B di SDN Mlajah 2 Bangkalan
2. Dapat mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran Kartu Aksara Madura (KARSARA) terhadap hasil belajar aksara Madura Siswa Kelas III B di SDN Mlajah 2 Bangkalan
3. Dapat mengetahui kemenarikan pengembangan media pembelajaran Kartu Aksara Madura (KARSARA) terhadap hasil belajar aksara Madura Siswa Kelas III B di SDN Mlajah 2 Bangkalan

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran KARSARA (Kartu Aksara Madura) dapat digunakan guru untuk membantu guru dalam proses belajar di kelas III B pelajaran bahasa Madura khususnya materi aksara Madura. Media ini merupakan satu diantara alternatif untuk memudahkan siswa dalam pengenalan dan membaca aksara

Madura. Dalam penggunaannya, media KARSARA (Kartu Aksara Madura) ini dapat digunakan secara berkali-kali karena terbuat dari bahan yang dapat bertahan lama. Selain itu, media Kartu Aksara Madura yang dikembangkan ini berbasis Augmented Reality. Dalam penggunaannya nanti akan menggunakan handphone yang kemudian discan pada barcode yang tersedia pada masing-masing kartu aksara dengan menggunakan aplikasi yang sudah tersedia. Sehingga dalam proses belajar dengan menggunakan media KARSARA ini dapat digunakan sebagai sarana belajar sambil bermain yang dapat mengurangi rasa bosan siswa terhadap pelajaran bahasa Madura khususnya materi aksara Madura.

Adapun produk media pembelajaran KARSARA (Kartu Aksara Madura) yang dikembangkan terdiri dari beberapa komponen berikut :

1. Kotak Media KARSARA

Kotak media ini berukuran panjang 10 cm dan lebar 15 cm. Desain pada kotak ini berwarna biru dengan nuansa gambar kartun kebudayaan Madura dan juga maskot Sakera dan Marlina. Tulisan pada bagian depan yang merupakan judul ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia. Dan pada bagian belakang merupakan biodata peneliti yang mengembangkan media pembelajaran Kartu Aksara Madura (KARSARA).

2. Desain Lembar Panduan Permainan

Lembar ini berisi tata cara permainan KARSARA (Kartu Aksara Jawa). Lembar panduan permainan ini ditulis dengan menggunakan bahasa Madura. Lembar panduan permainan ini berukuran 8 x 12 cm dengan desain warna biru. Selain itu, lembar ini dicetak dengan menggunakan kertas *ivory* tebal yang dilaminasi *glossy*.

3. Desain Kartu tulisan aksara Madura

Media KARSARA (Kartu Aksara Madura) ini dibuat dengan ukuran yang mudah digenggam oleh siswa yaitu ukuran 8 x 12 cm. Kartu ini didesain dengan *fullcolour* agar dapat menarik minat dan memudahkan siswa dalam menghafal. Kartu aksara Madura dasar dicetak juga dengan kertas *ivory* tebal yang dilaminasi *glossy* agar tidak mudah robek. Kartu ini berisi 20 kartu aksara Madura dasar. Desain kartu menggunakan maskot sakera dan marlena serta terdapat barcode yang nantinya akan di scan menggunakan aplikasi.

4. Aplikasi *Augmented Reality* Aksara Madura

Media ini dibuat berbasis *augmented reality*. Aplikasi ini digunakan untuk mengscan barcode yang terdapat pada kartu aksara Madura yang pada saat di scan muncul bentuk dari masing-masing aksara Madura dan bunyi dari aksara tersebut.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan. Adaun batasan masalah penelitian ini diantaranya adalah :

1. Media ini terbatas pada jumlah penggunaanya. Media ini dimainkan secara berkelompok, sehingga membutuhkan produksi kartu yang lebih banyak lagi untuk dimainkan dalam satu kelas.
2. Media ini terbatas pada pelajaran bahasa Madura khususnya materi aksara Madura, sehingga tidak dapat diterapkan pada pembelajaran yang lain.
3. Penelitian ini dibatasi sampai pada tahapan uji keefektifan produk. Karena produk dicetak tidak sampai pada tahap produksi massal karena keterbatasan waktu, tenaga dan juga biaya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Secara teoritis dan praktis, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran KARSARA (Kartu Aksara Madura), diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang pembelajaran bahasa Madura khususnya materi aksara Madura dengan menggunakan media KARSARA (Kartu Aksara Madura).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui penerapan media pembelajaran KARSARA (Kartu Aksara Madura), diharapkan siswa dapat memahami aksara Madura dengan baik. Melalui KARSARA (Kartu Aksara Madura), siswa mendapatkan manfaat yaitu : 1) mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar bahasa Madura khususnya materi aksara Madura; 2) memudahkan siswa dalam belajar aksara Madura; 3) dapat menambah motivasi siswa dalam belajar agar tidak merasa bosan saat pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penerapan media KARSARA (Kartu Pembelajaran Aksara) diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi aksara Madura pada pelajaran bahasa madura. Dengan adanya media KARSARA ini dapat memotivasi guru untuk memunculkan ide-ide baru untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, media KARSARA ini dapat menjadi satu diantara alternatif

dalam pemilihan media pembelajaran pada pelajaran bahasa Madura khususnya materi aksara Madura agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penerapan media KARSARA (Kartu Aksara Madura) ini dapat menumbuhkan motivasi dan inspirasi yang dapat dijadikan sebagai refrensi untuk meningkatkan pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan dapat menjadi pengalaman untuk memecahkan permasalahan yang ditemukan di Sekolah Dasar. Selain itu, dapat memotivasi peneliti untuk membuat pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa untuk memperoleh konsep baru, keterampilan serta kompetensi di dalam pembelajaran.
2. *Flashcard* adalah kartu yang berukuran kecil yang biasanya berukuran 8 x 12 cm dan terdapat dua sisi depan dan belakang serta memuat gambar, teks atau *symbol* di dalamnya.
3. Aksara Madura adalah sistem penulisan yang digunakan oleh masyarakat Madura sejak terdahulu yang memiliki kesamaan dengan aksara Jawa, namun keberadaannya kini hampir punah.

4. Media pembelajaran KARSARA (Kartu Aksara Madura) adalah media yang menggunakan *flashcard* yang di dalamnya memuat aksara Madura untuk memudahkan siswa saat belajar dan mengenal aksara Madura.
5. Model ADDIE merupakan jenis penelitian pengembangan yang melibatkan langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam mengembangkan produk atau program tertentu.