

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Beberapa wilayah di Indonesia memiliki sistem penulisan yang khas, termasuk Jawa Barat yang menggunakan aksara Sunda. Aksara Sunda sudah ada selama lebih dari 2000 tahun dan menyimpan berbagai naskah kuno yang mencakup sejarah, kehidupan masa lalu, serta adat istiadat (Siti Hardiani et al., 2020). Namun, penggunaan aksara Sunda semakin jarang dan terabaikan oleh masyarakat, serta dianggap tidak penting. Untuk mengatasi hal ini, pada tahun 2013 pemerintahan provinsi Jawa Barat sudah mulai memasukkan kurikulum pembelajaran aksara Sunda ke dalam pelajaran muatan lokal, yang diajarkan pada peserta didik mulai dari tingkatan SD, SMP, dan SMA/SMK (Firdaus et al., 2021). Mata Pelajaran Bahasa Sunda termasuk mata pelajaran muatan lokal di wilayah Provinsi Jawa Barat. Kedudukannya dalam proses pendidikan sama dengan kelompok mata pelajaran inti dan pengembangan diri. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Sunda juga diujikan dan nilainya wajib dicantumkan dalam buku rapor dan salah satu materi pembelajaran Bahasa Sunda adalah aksara Sunda (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2017)

Di dalam kurikulum merdeka capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Sunda untuk fase C (umumnya untuk Kelas V dan VI SD) yaitu pada akhir fase C peserta didik secara umum memiliki kemampuan berbahasa Sunda untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks social; peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari penyajian lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam beragam teks (fiksi dan nonfiksi); peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan, berpartisipasi aktif dalam diskusi, menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya, sesuai kaidah bahasa dan norma budaya Sunda; peserta didik mampu menulis beragam tipe teks dengan lebih

berstruktur untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya; peserta didik mampu membaca dan menulis kata-kata yang menggunakan aksara Sunda, dan; peserta didik memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, serta menambah pengetahuan, dan keterampilan (Dinas Pendidikan Prov Jabar, 2022).

Selain itu, capaian pembelajaran untuk fase C berdasarkan elemen membaca dan memirsa (*maca jeung miarsa*) yaitu peserta didik mampu membaca dengan lancar dan indah serta memahami informasi dan kosa kata baru yang memiliki beragam makna (denotatif dan konotatif) untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter; peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dan struktur tipe teks (fiksi dan non fiksi) berbahasa Sunda tulis dan/atau audiovisual, serta menafsirkan nilai-nilai yang terkandung di dalam teks tersebut; peserta didik mampu membaca kalimat sederhana yang menggunakan aksara Sunda (Dinas Pendidikan Prov Jabar, 2022). Dalam penelitian ini difokuskan pada capaian pembelajaran peserta didik mampu membaca kalimat sederhana yang menggunakan aksara Sunda.

Selain sebagai salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Sunda, aksara Sunda juga merupakan salah satu materi lomba dalam kegiatan Festival Tunas Bahasa Ibu (FTBI) jenjang sekolah dasar yang dilaksanakan setiap tahun mulai dari tingkat kecamatan, tingkat kabupaten/ kota, sampai tingkat provinsi. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas V (lima) SDN 4 Setiamulya yang berjumlah 32 orang peserta didik, hanya 5 orang peserta didik yang mengenal aksara Sunda dan mampu membaca aksara Sunda walaupun masih belum lancar. Dengan demikian, lebih dari 80% peserta didik mengalami kesulitan pada materi membaca Aksara Sunda. Penyebabnya pertama karena guru hanya mengenalkan huruf aksara Sunda yang ada pada buku paket di papan tulis, sehingga peserta didik menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, banyak peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami dan menghafal bentuk aksara serta penggunaan *rarangkén* aksara Sunda. Ketiga, terbatasnya penggunaan media pembelajaran bahasa

Sunda yang menarik bagi peserta didik untuk mempelajari materi aksara Sunda. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket saja dan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran tampak membosankan dan peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan.

Buku paket yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Sunda materi aksara Sunda di SDN 4 Setiamulya tidak menyediakan interaksi yang memadai bagi siswa, karena hanya berisi teks saja. Kurangnya elemen interaktif seperti video, animasi, dan latihan interaktif dapat membatasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, menurut Bruner (1966) bahwa buku paket yang bersifat statis cenderung kurang interaktif, yang mengurangi kesempatan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang bermakna melalui eksplorasi aktif. Sementara di SDN 4 Setiamulya terdapat perangkat digital yang bisa dimanfaatkan untuk media dalam kegiatan pembelajaran agar siswa lebih aktif. Perangkat digital yang terdapat di SDN 4 Setiamulya di antaranya 15 unit *PC* dengan kondisi baik, 15 unit *chromebook* dengan kondisi 13 unit baik dan 2 unit rusak, serta 7 unit laptop dengan kondisi baik. Namun, perangkat tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran membaca aksara Sunda. Berdasarkan hasil observasi tersebut, ditemukan beberapa kebutuhan dalam pembelajaran materi membaca aksara Sunda di SDN 4 Setiamulya yaitu media pembelajaran yang interaktif dan menarik, media digital yang bisa digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri, serta media digital dengan konten yang mudah dipahami dan sesuai dengan kurikulum.

Di dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran membaca aksara Sunda, tentunya diperlukan sebuah media yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif serta dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai materi aksara Sunda (R. Sudarmansyah et al., 2019). Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran dan diharapkan dapat menaikkan hasil belajar yang dicapai. Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk

mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Habibah et al., 2020) Pendapat lain menurut Daryanto (2016) media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (dalam Nabil, 2020). Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran akan terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Guru sebagai pendidik juga dapat menggunakan media sebagai alat bantu untuk mengajar dan menyampaikan materi serta di sisi lain dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi (Santikasari et al., 2023)

Pada pembelajaran abad ke-21 media dalam belajar salah satunya menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu sarana dalam memperoleh ilmu pengetahuan secara luas dengan biaya yang relatif murah baik berupa media maupun sumber belajar (Anggraeni & Sole, 2018; Mulyono & Ampo, 2021). Kemampuan pendidik yang kurang dalam menyediakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik berakibat pada rendahnya kemampuan peserta didik khususnya dalam membaca aksara Sunda. Sebagai solusi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang sejalan dengan perkembangan teknologi abad ke-21.

Perkembangan teknologi membuat pembelajaran harus memanfaatkan teknologi, sehingga dalam pembelajaran harus senantiasa mengikuti perkembangan zaman (Maulidhia et al., 2024). Perkembangan teknologi membuat pembelajaran Salah satu dari perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi pada abad ke-21 ialah melahirkan media baru yang disebut media digital. Menurut pendapat Flew (2008) media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro (dalam Purwatiningsih & Soelistyowati, 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran, media berbasis digital merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dan diaplikasikan maupun dioperasikan melalui *smart phone*, laptop, *PC* dan lain sebagainya (Mardati, 2021). Penggunaan media digital *smart phone* dengan sistem *android* dijadikan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran, karena menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran (Nasher & Ferdiansyah, 2021). Sejalan dengan itu, menurut Richard E. Mayer (2009) penggunaan media digital, seperti video interaktif, animasi, dan simulasi, dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam membaca dengan cara mengintegrasikan berbagai modalitas.

Sebagaimana dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh T. Balya (2018) yang memaparkan hasil penelitiannya bahwa media digital dapat meningkatkan pengetahuan, kerangka etika, dan kepercayaan diri dan mengubah cara belajar. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Prasetya & Koeswanti (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media digital pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media yang dikembangkan mampu menciptakan dan menghadirkan lingkungan yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menunjang peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran; membantu peserta didik belajar mandiri; serta dapat dimanfaatkan mana saja baik dirumah maupun di sekolah pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Cahyawati et al., 2021). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis digital sebagai media pembelajaran layak digunakan untuk peserta didik di sekolah dasar (Widiastika Asti et al., 2021).

Penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media digital berupa aplikasi media pembelajaran aksara Sunda berbasis android yang telah diuji dengan alpha test dapat disimpulkan bahwa masyarakat dapat dengan mudah

mempelajari aksara Sunda dengan tampilan yang menarik karena aplikasi ini dilengkapi dengan audio cara pengucapan aksara Sunda (Habibah et al., 2020). Sejalan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Fatah et al. (2020) menjelaskan bahwa program aplikasi pembelajaran aksara sunda berbasis android bermanfaat bagi peserta didik dalam membantu pemahaman mereka terhadap pelajaran aksara Sunda, dengan adanya tampilan multimedia animasi yang dilengkapi dengan musik membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton serta waktu belajar lebih fleksibel bisa di manapun dan kapanpun. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Harahap et al. (2021) menjelaskan bahwa aplikasi media berbasis android yang telah diuji dengan metode skala likert, dengan hasil dari uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat mempelajari dengan mudah aksara Sunda dengan interface, animasi dan audio yang menarik dari aplikasi tersebut.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai pengembangan media pembelajaran aksara Sunda berbasis digital yang di dalamnya terdapat video penjelasan cara mempelajari aksara Sunda. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media "lismart" berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Media dalam keterampilan membaca aksara Sunda masih sangat terbatas, hanya menggunakan buku paket saja.
- 1.2.2 Belum terdapat media berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda.

- 1.2.3 Masih kurangnya pengembangan media berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengembangan Media ”Lismart” Berbasis Digital dalam Keterampilan Membaca Aksara Sunda di Sekolah Dasar?”

Dari rumusan masalah penelitian tersebut dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian berikut ini.

- 1.3.1 Bagaimana hasil analisis kebutuhan media ”Lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar?
- 1.3.2 Bagaimana desain/ perancangan media ”lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar?
- 1.3.3 Bagaimana pengembangan media ”lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar?
- 1.3.4 Bagaimana implementasi media ”lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar?
- 1.3.5 Bagaimana evaluasi penggunaan media ”lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media ”lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Memperoleh informasi terkait hasil analisis kebutuhan media ”lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar.
- 1.4.2 Menghasilkan desain/ perancangan media ”lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar.
- 1.4.3 Menghasilkan data mengenai proses pengembangan media ”lismart” berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar.

- 1.4.4 Menghasilkan data mengenai implementasi media "lismart" berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar.
- 1.4.5 Menghasilkan evaluasi pengembangan media "lismart" berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dispesifikasikan menjadi dua bagian yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis yang dijelaskan sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memperoleh pengetahuan dalam mengembangkan media "lismart" berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Sekolah

Menjadi alternatif media untuk pembelajaran Aksara Sunda.

1.5.2.2 Bagi Guru

Memudahkan guru untuk menggunakan media pembelajaran Aksara Sunda.

1.5.2.3 Bagi Peserta didik

Memberikan pengalaman baru menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

1.5.2.4 Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi untuk penelitian lain yang sejenis.

1.6 Struktur Organisasi Tesis

Bagian ini memuat sistematik penulisan tesis dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisannya, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh tesis. Penelitian ini terdiri dari lima bab. Setiap bab memiliki karakteristik tujuan masing-masing yang saling berkaitan satu sama lain. Berikut diuraikan penjelasan mengenai masing-masing bab pada penelitian ini.

Bab I meliputi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis. Latar belakang masalah merupakan pemaparan dari masalah utama dalam penelitian ini. Masalah tersebut dikemas menjadi rumusan masalah penelitian ini. Tujuan penelitian berangkat dari pencapaian yang diharapkan atas rumusan masalah. Kemudian penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada pembaca baik secara teoretis maupun secara praktis.

Bab II menjabarkan teori-teori sesuai dengan variabel judul dalam penelitian ini. Berisi tentang kajian pustaka yang berkaitan dengan pengembangan media "Lismart" berbasis digital dalam keterampilan membaca aksara Sunda di Sekolah Dasar.

Bab III menguraikan metode penelitian yang digunakan. Bab ini terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, serta analisis data.

Bab IV bertujuan untuk memaparkan temuan penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri dari uraian temuan dan pembahasan hasil tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi sesuai dengan temuan dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan.