

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Bangsa Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan berbagai keragaman suku dan budaya. Keragaman yang ada di Indonesia terdiri dari agama, bahasa daerah, upacara adat, pakaian adat tradisional, lagu tradisional, dan berbagai budaya lainnya dari daerah masing-masing. Keragaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menjadi ciri khas yang membedakannya dengan negara lain yang ada di dunia.¹

Salah satu keragaman yang ada di Indonesia yaitu bahasa. Setiap daerah pasti mempunyai bahasa yang berbeda dengan daerah yang lain. Seperti bahasa Madura yang merupakan salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia. Dalam kurikulum muatan lokal pada sekolah dasar mata pelajaran bahasa daerah siswa mendapat pelajaran mengenal huruf-huruf aksara Madura.

Aksara Madura merupakan salah satu aksara tradisional yang muncul dan berkembang di pulau Jawa. Karakter dasar Aksara Jawa disebut *Carakan* yang terdiri dari 20 karakter. Setiap karakter *ghajang* memiliki pasangan atau pendamping untuk menulis gugus konsonan dari karakter utamanya. Dalam Aksara Madura juga mengenal *sandhangan* yang merupakan karakter sejenis yang tidak dapat berdiri sendiri dan

¹ Nurul Akhmad, *Ensiklopedia Keragaman Budaya* (Semarang: ALPRIN, 2019), 2.

memiliki fungsi sebagai tanda yang selalu digunakan bersama dengan Aksara *Carakan*.²

Dalam melestarikan kebudayaan tersebut dengan memasukkan materi Aksara Madura pada mata pelajaran bahasa daerah pada setiap jenjang pendidikan formal seperti, SD, SMP, dan SMA. Oleh karena itu, dengan adanya materi Aksara Jawa di sekolah dapat menjadi jalur yang efisien untuk melestarikan Aksara Madura.³ Salah satu kompetensi dasar yang harus dipenuhi oleh siswa dalam kurikulum keterampilan berbahasa di sekolah terdiri dari empat segi, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.⁴

Pembelajaran Aksara Madura pada jenjang sekolah dasar pasti sering kali mengalami kesulitan. Hal tersebut dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung ketika guru memberikan tugas untuk membaca tulisan Aksara Madura pada buku pegangan siswa, sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi dan dapat berpengaruh pada perolehan nilai.

Kegiatan pembelajaran Aksara Madura yang dilaksanakan secara bervariasi dapat memotivasi siswa agar dapat meningkatkan keterampilan membaca Aksara Madura, sehingga siswa lebih giat belajar. Oleh karena

² Sulistyani, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Jawa Melalui Diskusi Kelompok Berbantu Kartu Huruf Pada Peserta Didik Kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus", *REFLEKSI EDUKATIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 10 Nomor 2 (2020): 240.<https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4695>

³ Kunthi Puspitasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Kertu Gladhen Aksara Jawa Untuk Kelas IV SD N Kotagede 1", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2016): 1.754.

⁴ Juwaryanti, "Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Media Kertu Gladhen Aksara Jawa Siswa Kelas IV", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2018): 232.

itu, dibutuhkan media sebagai pendukung dalam proses pembelajaran berupa media yang dapat ditangkap langsung oleh penglihatan siswa.⁵

Media pembelajaran secara harfiah adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara khusus media pembelajaran merupakan penggunaan alat-alat grafis, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan menata ulang informasi visual, atau lisan. Namun, dalam arti luas media pembelajaran adalah suatu media yang berwujud dan dapat menyampaikan informasi dengan jelas, sehingga mampu menciptakan suatu kondisi, serta peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.⁶ Salah satu media yang sering kita temui dalam kegiatan pembelajaran yaitu media kartu atau dalam bahasa Inggris disebut media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan media berupa sebuah gambar atau bentuk nyata yang berisi tentang simbol-simbol, angka, ejaan bahasa asing, dan sebagainya.

Media *flashcard* merupakan media kartu bergambar yang berukuran seperti kertas A4 atau lebih kecil, dibuat secara manual atau menggunakan gambar. Gambar tersebut kemudian ditempel pada lembaran karton. Gambar-gambar yang ada pada kartu *flashcard* ini merupakan kumpulan pesan yang ditampilkan dengan keterangan di balik setiap lembar.⁷

⁵ Setiyo Adi Nugroho dan Risti Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Interaktif Berbasis Multimedia (Studi Kasus SD Mardi Rahayu 01 Ungaran)", Jurnal Ilmiah Komputer Grafis, Vol. 13, No. 2 (Desember 2020), 22.

⁶ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Bojong Genteng: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 7-8.

⁷ Arman, *Media Flashcard* (Kuningan: Goresan Pena, 2019), 12.

Menurut Subana penggunaan media *flashcard* memiliki manfaat yaitu, membuat siswa lebih giat dalam kegiatan pembelajaran, membantu siswa dalam menangkap apa yang diajarkan, membantu orang dalam memahami sebuah konsep pembelajaran, membuat detail yang paling penting menjadi lebih jelas atau lebih besar, sehingga dapat terlihat, serta membuat deskripsi lebih pendek.⁸

Dalam penggunaan media *flashcard* yang digunakan oleh guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi. Media *flashcard* juga dapat mempermudah guru dalam menampilkan sebuah objek yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas dalam bentuk aslinya, sehingga media ini mampu menampilkan objek tiruan dari objek nyata atau yang sebenarnya. Siswa juga akan lebih mudah memahami penjelasan guru terhadap materi yang akan dipelajari.⁹

Salah satu sekolah yang sudah menerapkan media *flashcard* ini yaitu SD Negeri Bungbungan, terletak di Kecamatan Bluto, Kabupaten Sumenep. Di sana terdapat fasilitas yang memadai dan dilengkapi dengan ekstrakurikuler, seperti drumband, tari, pramuka, dan sebagainya. Namun, tidak hanya itu sebagai guru juga harus memerhatikan perkembangan dari ketiga aspek yaitu, kognitif, afektif, psikomotorik siswa. Dalam pengembangan ketiga aspek tersebut seperti pada mata pelajaran Bahasa Daerah materi aksara Jawa atau yang biasa dikenal dengan *Carakan*, guru

⁸ Ihda Himmawati, *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Media Flash Card* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2022), 56.

⁹Safilu, *Biologi dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0* (Kendari: UHO EduPress, 2020), 527.

mata pelajaran Bahasa Daerah ini saat melakukan kegiatan pembelajaran sudah menerapkan media *flashcard*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Fajrin Setyorini dengan judul "*Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Active Learning Tipe Index Card Match Pada Siswa Kelas V SD N Karen*" perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada media yang digunakan, metode penelitian dan lokasi penelitian.

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam membaca aksara Madura dan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media *flashcard*. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk mengetahui media yang digunakan oleh guru dalam mengajar aksara Madura pada mata pelajaran Bahasa Madura, sehingga peneliti memilih judul "Implementasi Media *Flashcard* Pada Keterampilan Membaca Aksara Madura (*Anacaraka*) Mata Pelajaran Bahasa Madura Di Kelas V SD Negeri Bungbung Kecamatan Bluto Kabupaten Sumenep".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media *flashcard* dalam keterampilan membaca aksara Madura (*anacaraka*) pada mata pelajaran Bahasa Madura di kelas V SD Negeri Bungbung Kecamatan Bluto Kabupaten Sumenep?

2. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media *flashcard* dalam keterampilan membaca aksara Madura (*anacaraka*) pada mata pelajaran Bahasa Madura di kelas V SD Negeri Bungbungan Kecamatan Bluto Kabupaten Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *flashcard* dalam keterampilan membaca aksara Madura (*anacaraka*) pada mata pelajaran Bahasa Madura di kelas V SD Negeri Bungbungan Kecamatan Bluto Kabupaten Sumenep.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan media *flashcard* dalam keterampilan membaca aksara Madura (*anacaraka*) pada mata pelajaran Bahasa Madura di kelas V SD Negeri Bungbungan Kecamatan Bluto Kabupaten Sumenep.

D. Kegunaan Penelitian

Dalam hasil penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan dua manfaat yaitu secara teoritik dan praktis:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang media pembelajaran agar dapat membangun semangat belajar peserta didik terlebih dalam pembelajaran keterampilan membaca aksara Jawa (*anacaraka*) pada mata pelajaran Bahasa Madura.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi guru, dapat menjadi strategi pembelajaran baru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, serta sebagai salah satu ide model pembelajaran aktif dalam pembelajaran aksara Jawa.
- b. Bagi sekolah, dapat menjadi rekomendasi dalam penguatan keterampilan membaca carakan atau menyusun kebijakan dalam melestarikan budaya baca carakan.
- c. Bagi siswa, dapat menjadi alternatif belajar sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang keterampilan membaca aksara Jawa (*anacaraka*) melalui penggunaan media *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Madura.

E. Definisi Istilah

Penelitian yang berjudul "Implementasi Media *Flashcard* Pada Keterampilan Membaca Aksara Madura (*Anacaraka*) Mata Pelajaran Bahasa Madura Di Kelas V SD Negeri Kecamatan Bluto Kabupaten Bungbungan Sumenep". Penulis perlu menjelaskan makna rangkaian kata yang terdapat dalam judul penelitian ini agar tidak terjadi kesalahpahaman bagi pembaca. Maka dari itu peneliti perlu menjelaskan definisi istilah tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pesan atau informasi yang akan

disampaikan penulis kepada pembaca melalui media tulisan, dengan melibatkan indera penglihatan, baik dengan cara melisankan ataupun membaca dalam hati.

2. Aksara Madura (*anacaraka*)

Aksara Madura merupakan salah satu aksara tradisional yang muncul dan berkembang di pulau Madura yang digunakan untuk berkomunikasi Madura dalam bentuk tulisan.

3. Media *flashcard*

Media *flashcard* adalah media pembelajaran menggunakan kartu yang digunakan untuk membantu seseorang mempelajari dan mengingat informasi dengan cepat dan efektif.

4. Bahasa Madura

Bahasa Madura merupakan alat komunikasi sehari-hari yang digunakan oleh masyarakat Madura, yang bertempat tinggal di pulau Madura.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini peneliti melakukan pencarian literasi terdahulu yang berfungsi sebagai pendukung dalam penerapan materi yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Sebagai analisis pembeda dan persamaan dengan penelitian yang diteliti saat ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkenaan dengan analisis keterampilan membaca aksara Jawa (*anacaraka*) melalui penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

1. Skripsi Fajrin Setyorini dengan judul "*Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Active Learning Tipe Index Card*"

Match Pada Siswa Kelas V SD N Karen" Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta 2014.

Hasil penelitian terdahulu tentang peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa menggunakan *active learning tipe index card match* pada siswa kelas V SD N Karen berdasarkan dari hasil penelitian yang diikuti oleh 20 siswa, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan (tergolong terampil dan sangat terampil) membaca aksara Jawa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Begitu pula dengan rata-rata kelas. Meningkatnya jumlah siswa yang mencapai KKM (mendapat nilai ≥ 70 atau masuk kategori terampil dan sangat terampil) berimbas pada meningkatnya rata-rata kelas. Semula nilai rata-rata kelas pada pratindakan 63,82 naik menjadi 73,41 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 78,29 pada siklus II yang artinya ada peningkatan keterampilan membaca aksara Jawa menggunakan *active learning tipe index card match* pada siswa kelas V SD N Karen dapat dilihat pada siklus I dan II yang dilakukan melalui pretest dan lisan.¹⁰

2. Skripsi Dewi Rahma Ardiyani yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Membaca Akasara Jawa Melalui Model Quantum Learning Dengan Media Kartu Kata Siswa Kelas III A SDN Petompon 02 Semarang*" Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang 2013.

¹⁰Fajrin Setyorini, "Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Active Learning Tipe Index Card Match Pada Siswa Kelas V SD N Karen", (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 125.

Pada hasil penelitian terdahulu berdasarkan temuan dari kegiatan prasiklus yang diperoleh permasalahan bahwa pembelajaran bahasa Jawa di kelas III-A SDN Petompon 02 Semarang pada keterampilan membaca aksara Jawa, terdapat 24 dari 40 siswa (60%) belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah ≥ 63 . Hal ini disebabkan keterampilan membaca aksara Jawa siswa rendah. Kondisi tersebut memerlukan tindakan perbaikan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada 40 siswa menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa prasiklus sebesar 61, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 68,8, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77,2, dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 84,1. Sesuai hasil belajar siswa yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa siswa telah menguasai keterampilan membaca aksara Jawa. Keterampilan membaca yang meningkat diwujudkan dalam bentuk pencapaian nilai dan ketuntasan belajar $\geq 80\%$ artinya melalui model *quantum learning* keterampilan membaca aksara Jawa siswa dapat meningkat.¹¹

Persamaan penelitian yang dilakukan Dewi Rahma Ardiyani dengan penelitian yang dilakukan oleh Fajrin Setyorini yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan membaca aksara Jawa. Sedangkan perbedaannya pada metode yang digunakan oleh Dewi Rahma Ardiyani menggunakan model *quantum learning*, penelitian yang dilakukan oleh Fajri Setyorini menggunakan *active learning tipe index card match*.

¹¹Dewi Rahma Ardiyani, "Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui *Quantum Learning* Dengan Media Kartu Kata Siswa Kelas IIIA SDN Petompon 02 Semarang", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2013), 135.

3. Jurnal yang ditulis oleh Esi Bakle Agodi Koilmo, Heryon Bernard Mbuik, Yulsy Marselina Nitte berjudul “Analisis Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Permulaan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa Kupang 2020.

Hasil penelitian terdahulu yang terdapat pada jurnal tersebut yaitu, motivasi membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar Bertingkat Oebobo 2 Kupang masih rendah dan terdapat beberapa siswa yang membutuhkan bimbingan guru dalam membaca. Media yang digunakan dalam meningkatkan motivasi membaca permulaan siswa adalah media flashcard. Dampak penggunaan Media flashcard pembelajaran membaca permulaan yakni dapat meningkatkan motivasi membaca permulaan yang ditandai dengan ada ketertarikan siswa dengan media flashcard dapat membaca dengan baik.

Persamaan penelitian yang dilakukan Dewi Rahma Ardiyani dengan penelitian yang dilakukan Esi Bakle Agodi Koilmo, Heryon Bernard Mbuik, Yulsy Marselina Nitte yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan media flashcard. Sedangkan perbedaannya Dewi Rahma Ardiyani menggunakan model quantum learning, penelitian yang dilakukan Esi Bakle Agodi Koilmo, Heryon Bernard Mbuik, Yulsy Marselina Nitte oleh dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

4. Skripsi Silviana Desi Marantika yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Dengan Multimedia Senenge Sinau Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV A SD N Gedongkiwo Yogyakarta" Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta 2015.

Hasil penelitian terdahulu pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat dari 43,8 menjadi 59,20 dengan nilai minimal yang diperoleh siswa adalah 40 dan nilai maksimal yang diperoleh siswa adalah 80. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas mencapai 75,60 dengan nilai minimal yang diperoleh siswa adalah 55 dan nilai maksimal yang dapat dicapai siswa adalah 100. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada siklus II mencapai 75,60 dibanding dengan nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 59,20 terdapat peningkatan 16,4. Dari data siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 21 siswa dengan persentase 84%, dibandingkan dengan siklus I yaitu sebanyak 11 siswa atau 44% terdapat peningkatan 40%. Persentase siswa yang mencapai KKM adalah 84% sehingga pembelajaran siklus II dapat dikatakan berhasil yang artinya keberhasilan pembelajaran tersebut diakibatkan oleh penerapan multimedia Senenge Sinau Aksara Jawa yang digunakan dalam proses pembelajaran.¹²

Persamaan penelitian yang dilakukan Dewi Rahma Ardiyani dengan penelitian yang dilakukan Silviana Desi Marantika oleh yaitu

¹²Silviana Devi Marantika, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Dengan Multimedia *Senenge Sinau* Aksara Jawa Pada Siswa Kelas IV A SD N Gedongkiwo Yogyakarta", (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 67-68.

sama-sama meneliti tentang keterampilan membaca aksara Jawa. Sedangkan perbedaannya Dewi Rahma Ardiyani menggunakan model quantum learning, penelitian yang dilakukan oleh Silviana Desi Marantika dengan menggunakan multimedia senenge sinau.

Kemudian persamaan penelitian yang dilakukan Fajrin Setyorini dengan penelitian yang dilakukan Silviana Desi Marantika oleh yaitu sama-sama meneliti tentang keterampilan membaca aksara Jawa. Sedangkan perbedaannya Fajrin Setyorini menggunakan model *active learning tipe card match*, penelitian yang dilakukan oleh Silviana Desi Marantika dengan menggunakan multimedia senenge sinau.

Selanjutnya persamaan penelitian yang dilakukan oleh keempat peneliti di atas dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti keterampilan membaca aksara dan penggunaan media flashcard dan perbedaannya empat penelitian di atas dapat dilihat pada penggunaan metode penelitian dan model pembelajaran.

