

ABSTRAK

Hendri A, 2026. Pengembangan Media Interaktif Aksara Ulu untuk Memfasilitasi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 13 Kepahiang. Tesis, Program Studi Magister Pedagogi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Pembimbing: (1) Dr. Winda Ramadianti, M.Pd. dan (2) Dr. Rizki Pratama, M.Pd.

Penelitian aksara ulu dilaksanakan berdasarkan permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari Aksara Ulu serta masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran aksara ulu di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif pada materi Aksara Ulu yang valid dan praktis serta dapat memfasilitasi motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 13 Kepahiang. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Dalam pelaksanaannya, pengembangan dibatasi sampai tahap *Develop*. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa kelas IV SD Negeri 13 Kepahiang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons siswa, serta angket motivasi belajar. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh rata-rata 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh 88,6% dengan kategori sangat valid. Pada uji coba lapangan, respons siswa memperoleh 84,02%, termasuk kategori sangat praktis. Hasil pengukuran motivasi belajar terhadap 26 siswa setelah menggunakan media interaktif memperoleh persentase rata-rata 87,9% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif Aksara Ulu yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis serta mampu memfasilitasi motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 13 Kepahiang.

Kata kunci: media interaktif, Aksara Ulu, motivasi belajar, muatan lokal

ABSTRACT

Hendri, A. 2026. Development of Interactive Media for Ulu Script to Facilitate Students' Learning Motivation in Grade IV at SD Negeri 13 Kepahiang. Thesis, Master of Pedagogy Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Bengkulu. Supervisors: (1) Dr. Winda Ramadanti, M.Pd. and (2) Dr. Rizki Pratama, M.Pd.

This research on Ulu Script was conducted based on the problem of students' low motivation in learning Ulu Script and the limited use of interactive learning media in Ulu Script learning at elementary schools. This research aimed to develop valid and practical interactive media for Ulu Script materials that could facilitate the learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri 13 Kepahiang. The research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which consists of the stages of Define, Design, Develop, and Disseminate. In its implementation, the development was limited to the Develop stage. The research subjects consisted of 31 fourth-grade students at SD Negeri 13 Kepahiang. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and documentation. The research instruments consisted of validation questionnaires for material experts and media experts, student response questionnaires, and learning motivation questionnaires. The data were analyzed using descriptive qualitative analysis. The results showed that the material expert validation obtained an average score of 90%, categorized as highly valid, while the media expert validation obtained 88.6%, categorized as highly valid. In the field trial, students' responses obtained a score of 84.02%, categorized as highly practical. The measurement of students' learning motivation involving 26 students after using the interactive media obtained an average percentage of 87.9%, categorized as very high. Based on these results, it can be concluded that the developed Ulu Script interactive media meets the criteria of being highly valid and highly practical and is able to facilitate the learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri 13 Kepahiang.

Keyword : interactive media; ulu script; learning motivation; local content

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aksara Ulu merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki posisi penting dalam pembentukan karakter dan identitas bangsa. Di tengah maraknya pengaruh globalisasi, pembelajaran aksara daerah seperti Aksara Ulu dapat menjadi salah satu sarana untuk melestarikan budaya lokal sekaligus memperkuat rasa cinta tanah air di kalangan generasi muda (Cahyaningsih et al., 2023). Salah satu warisan budaya tak benda yang perlu mendapat perhatian serius di Provinsi Bengkulu, khususnya di Kabupaten Kepahiang, adalah Aksara Ulu. Pelestarian aksara daerah menjadi semakin penting karena perkembangan zaman modern telah menyebabkan penggunaan bahasa dan aksara daerah semakin berkurang. Berdasarkan data Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, terdapat 139 bahasa daerah yang terancam punah. UNESCO (2023) juga menunjukkan bahwa perkembangan zaman modern telah berdampak terhadap keberadaan bahasa daerah. Oleh karena itu, pelestarian bahasa dan aksara daerah merupakan langkah strategis untuk menjaga keberlanjutan budaya lokal agar tetap dikenal dan digunakan oleh generasi berikutnya.

Suku Rejang sebagai salah satu suku yang terdapat di Provinsi Bengkulu telah memiliki unsur-unsur budaya universal, salah satunya berupa aksara. Menurut Hudaidah et al. (2022), Aksara Rejang atau Lepiak Jang, yang dikenal juga sebagai Tulisan Ulu, merupakan teknologi komunikasi masyarakat Rejang yang dikembangkan oleh leluhur Suku Rejang sejak mereka masih berada di Pinang Belapis. Dalam perkembangannya, Aksara Rejang digunakan sebagai alat komunikasi di wilayah ulu-ulu sungai tempat masyarakat Rejang tinggal dan bermukim. Keberadaan aksara tersebut menunjukkan tingginya peradaban serta kemampuan literasi masyarakat Rejang pada masa lampau sehingga Aksara Ulu memiliki nilai historis, filosofis, dan budaya yang penting untuk dipertahankan.

Aksara Ulu merupakan salah satu warisan budaya tulis masyarakat Rejang yang memiliki beberapa penyebutan sesuai dengan konteks penggunaannya. Dalam kehidupan masyarakat, aksara ini lebih sering disebut Aksara Ulu karena

digunakan di wilayah uluan atau pedalaman, khususnya daerah hulu sungai tempat masyarakat pendukungnya bermukim. Sementara itu, istilah Rencong lebih banyak digunakan oleh para sarjana Belanda pada masa kolonial untuk menyebut tulisan tradisional di Sumatra bagian selatan, termasuk Bengkulu. Aksara ini juga dikenal dengan istilah Aksara Kawai atau Indonesia Pallava karena bentuk dan asal-usulnya memiliki keterkaitan dengan aksara Pallava dari India Selatan yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan huruf-huruf Nusantara. Adapun penyebutan resmi Aksara Kaganga Rejang lahir melalui keputusan para pemuka aksara kuno dan tokoh masyarakat se-Provinsi Bengkulu pada tanggal 9 Juli 1988. Penetapan tersebut dimaksudkan untuk menyeragamkan istilah sekaligus menegaskan identitas masyarakat Rejang terhadap aksara tradisional yang dimilikinya.

Istilah “Ka Ga Nga” diperkenalkan oleh Mervyn A. Jaspán, seorang antropolog dari University of Hull, Inggris, melalui bukunya *Folk Literature of South Sumatra: Redjang Ka-Ga-Nga Texts* yang diterbitkan oleh The Australian National University di Canberra pada tahun 1964. Meskipun demikian, dalam masyarakat asli Sumatra bagian selatan aksara tersebut dikenal dengan nama Surat Ulu. Menurut Hudaidah et al. (2022), Aksara Kaganga merupakan istilah yang digunakan untuk mengelompokkan aksara-aksara yang berkerabat di Sumatra bagian selatan, seperti Aksara Rejang, Lampung, dan Rencong. Nama Kaganga merujuk pada tiga aksara pertama, yaitu ka, ga, dan nga. Dengan demikian, Aksara Kaganga atau Aksara Ulu tidak hanya berfungsi sebagai sistem tulisan, tetapi juga menjadi simbol identitas budaya masyarakat Rejang yang perlu diwariskan kepada generasi berikutnya.

Upaya pelestarian Aksara Ulu salah satunya dilakukan melalui pendidikan formal. Aksara Ulu menjadi bagian dari mata pelajaran muatan lokal di sekolah, yaitu mata pelajaran Bareang. Pembelajaran Bareang memuat materi mengenai adat, budaya, kebiasaan masyarakat, tulisan Aksara Ulu, serta bahasa Rejang dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tersebut dilaksanakan selama dua jam pelajaran setiap minggu pada setiap kelas. Melalui pembelajaran ini, pengajaran Aksara Ulu diharapkan dapat menanamkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya

daerah sejak dini. Namun, upaya pelestarian tersebut masih menghadapi berbagai tantangan pada tahap implementasi pembelajaran di sekolah dasar.

Pada saat yang sama, perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Era ini juga dikenal sebagai era inovasi karena berbagai aktivitas manusia mulai memanfaatkan teknologi digital dalam proses pelaksanaannya. Dalam bidang pendidikan, perkembangan tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik, termasuk dalam pembelajaran muatan lokal Bareang dengan materi Aksara Ulu. Pemanfaatan teknologi menjadi semakin relevan karena generasi muda saat ini semakin jarang menggunakan Aksara Ulu dalam aktivitas menulis sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 13 Kepahiang, ditemukan bahwa masih banyak siswa kelas IV yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Aksara Ulu. Hasil ulangan tengah semester pada materi Aksara Ulu menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Aksara Ulu belum memberikan hasil yang optimal. Salah satu kendala yang ditemukan adalah proses pembelajaran yang masih cenderung monoton. Guru masih menggunakan metode ceramah dengan buku teks sebagai media utama. Apabila menggunakan gambar, media yang digunakan masih bersifat statis dan belum banyak melibatkan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Refi et al., 2021). Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran Aksara Ulu.

Permasalahan lain juga terlihat dari pemanfaatan sarana pembelajaran yang tersedia di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 13 Kepahiang, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Aksara Ulu masih belum maksimal. Padahal, sekolah telah memiliki sejumlah perangkat teknologi, seperti Chromebook, televisi interaktif, infokus, dan laptop. Namun, sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan perangkat tersebut ke dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran saat ini lebih banyak menggunakan buku teks. Selain itu, satu buku digunakan oleh dua siswa dalam

satu bangku dan buku tersebut tidak dapat dibawa pulang karena dikhawatirkan menimbulkan permasalahan apabila hanya dibawa oleh salah satu siswa. Akibatnya, siswa memiliki keterbatasan untuk mempelajari kembali materi Aksara Ulu secara mandiri di rumah.

Kondisi pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam setiap kegiatan pembelajaran karena dapat memengaruhi usaha dan keterlibatan siswa dalam mencapai hasil belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung melakukan usaha yang lebih besar sehingga berpeluang memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, guru perlu berupaya membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran karena semakin tinggi motivasi siswa, semakin besar pula intensitas usaha yang dilakukan dalam proses belajar (Novia et al., 2021). Dengan demikian, rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Aksara Ulu perlu mendapat perhatian agar tujuan pembelajaran sekaligus upaya pelestarian budaya daerah dapat tercapai.

Untuk mengatasi kesenjangan antara pentingnya pelestarian Aksara Ulu dan kondisi pembelajaran yang belum mampu memfasilitasi motivasi belajar siswa secara optimal, diperlukan suatu inovasi dalam bentuk media pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif. Media interaktif memungkinkan penggabungan unsur teks, gambar, audio, video, animasi, serta aktivitas interaktif dalam satu media sehingga pengalaman belajar siswa dapat berubah dari pasif menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Melalui media tersebut, siswa tidak hanya melihat atau mendengarkan materi, tetapi dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Media interaktif menawarkan berbagai manfaat dalam pembelajaran, antara lain meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman konsep secara visual, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Kusumawati et al., 2021; Zaharah et al., 2021). Melalui penggunaan simulasi, animasi, latihan, dan kuis, pembelajaran Aksara Ulu dapat dikemas dengan lebih interaktif sehingga siswa tidak hanya bergantung pada penjelasan guru dan buku teks.

Pengintegrasian budaya lokal ke dalam pembelajaran juga didukung oleh Asmara (2022) yang menjadikan budaya lokal sebagai sumber belajar. Pendekatan tersebut sejalan dengan penelitian ini karena Aksara Ulu merupakan bagian dari budaya masyarakat Rejang yang dapat diintegrasikan secara langsung ke dalam pembelajaran. Penggunaan budaya Bengkulu sebagai konteks pembelajaran dapat membuat materi menjadi lebih dekat dengan pengalaman siswa. Aksara Kaganga atau Aksara Ulu Rejang juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar melalui kajian bentuk, pola, simetri, maupun konsep yang terkandung di dalamnya.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu. Rahmawati (2025) menunjukkan bahwa sebanyak 94,35% guru menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran. Guru membutuhkan media yang mampu memberikan umpan balik secara langsung dan memiliki fitur inovatif untuk mendukung penyampaian materi. Dari sisi siswa, sebanyak 82,5% siswa menyatakan sangat membutuhkan media dalam pembelajaran. Siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik, visual, dan tidak monoton. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif memiliki potensi untuk membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memfasilitasi motivasi belajar siswa.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya dapat memfasilitasi motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu siswa memahami materi pembelajaran yang kompleks (Supriadi et al., 2020). Berdasarkan kebutuhan tersebut, dalam penelitian ini dikembangkan media interaktif pembelajaran Aksara Ulu dengan memanfaatkan Google Apps Script yang didukung oleh Google Spreadsheet dan teknologi Artificial Intelligence. Pengembangan media tersebut diarahkan agar materi Aksara Ulu dapat disajikan secara lebih menarik, mudah diakses, dan memungkinkan siswa berinteraksi secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan antara pentingnya pelestarian Aksara Ulu sebagai warisan budaya masyarakat Rejang dengan kondisi pembelajaran di sekolah yang masih didominasi metode ceramah dan buku teks, belum optimalnya penggunaan perangkat teknologi yang tersedia, keterbatasan akses siswa terhadap bahan pembelajaran, serta belum maksimalnya

pembelajaran dalam memfasilitasi motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi Aksara Ulu dan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif Aksara Ulu dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Aksara Ulu untuk Memfasilitasi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 13 Kepahiang.” Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis serta mampu memfasilitasi motivasi belajar siswa pada materi Aksara Ulu.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian pengembangan ini, yaitu :

1. Bagaimana tingkat kevalidan media Interaktif pada materi aksara ulu untuk memfasilitasi motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 13 Kepahiang?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media Interaktif pada materi aksara ulu untuk memfasilitasi motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 13 Kepahiang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. menghasilkan media Interaktif pada materi aksara ulu untuk memfasilitasi motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 13 Kepahiang yang valid.
2. menghasilkan media Interaktif pada materi aksara ulu untuk memfasilitasi motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 13 Kepahiang yang praktis.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis maupun praktis yang dapat diambil dari hasil penelitian antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Sesuai dengan bidang kajian pada penelitian ini yaitu bidang keguruan dan ilmu Pendidikan, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan pengetahuan pembuatan media interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran aksara ulu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi siswa sehingga dapat memfasilitasi motivasi siswa untuk belajar yang menyenangkan, mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran dalam mencapai penguasaan kompetensi.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru terhadap alternatif media interaktif yang dapat lebih menarik, interaktif dan mudah mempelajarinya.
- 2) Media interaktif yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang mengembangkan media interaktif untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

d. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan guna peningkatan kualitas Pendidikan khususnya pada materi aksara ulu.