

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran Aksara Ulu di SD

1.1 Sejarah dan Asal-usul Aksara Ulu

Aksara merupakan sebuah nama kumpulan beberapa Aksara yang berkerabat yang digunakan oleh suku bangsa dan etnik budaya di Sumatera bagian selatan. Aksara-aksara yang termasuk kelompok ini adalah antara lain adalah: Aksara Rejang, Kerinci, Lampung, dan Rencong. Aksara ulu merupakan salah satu bentuk tulisan tradisional yang berasal dari daerah Bengkulu, Indonesia. Aksara ini memiliki keunikan dan kekhasan tersendiri, tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai bagian dari warisan budaya yang kaya. Penelitian tentang aksara ini sangat penting untuk menjaga keberlangsungan budaya lokal, mengingat saat ini banyak generasi muda yang tidak mengenal atau memahami aksara tersebut dengan baik (Sari *et al.*, 2024).

Aksara ulu merupakan salah satu warisan budaya tulis Nusantara yang berasal dari rumpun aksara Brahmi dari India. Sejarah mencatat bahwa aksara ini berkembang di wilayah Sumatera bagian selatan, terutama digunakan oleh suku Rejang, Lembak, Pasemah, dan Serawai. Nama "" sendiri merujuk pada tiga aksara pertama dalam urutan abjadnya, yaitu Ka, Ga, dan Nga, yang mencerminkan sistem penamaan yang serupa dengan aksara-aksara kuno lainnya di Indonesia seperti Pallawa dan Kawi. Untuk di Kabupaten Kepahiang mata Pelajaran materi huruf aksara ulu sudah ada dalam peraturan Bupati Kepahiang no 24 tahun 2022 tentang kurikulum muatan lokal Bareang dalam materi tersebut ada materi ajar tentang aksara ulu.

Aksara ulu merupakan salah satu bentuk tulisan tradisional yang berasal dari daerah Bengkulu, Indonesia. Aksara ini memiliki keunikan dan kekhasan tersendiri, tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai bagian dari warisan budaya yang kaya. Penelitian tentang aksara ini sangat penting untuk menjaga keberlangsungan budaya lokal, mengingat saat ini banyak generasi

muda yang tidak mengenal atau memahami aksara tersebut dengan baik. (Sari *et al.*, 2024).

Salah satu pusat peradaban suku Rejang yang ada di Kepahiang Aksara tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tulis, tetapi juga sebagai media untuk mendokumentasikan hukum adat, mantra, silsilah keluarga, dan sastra lisan seperti pantun dan syair. Naskah-naskah kuno ini umumnya ditulis pada media seperti bilah bambu, kulit kayu, dan tanduk kerbau, yang menunjukkan betapa integralnya aksara ini dalam kehidupan masyarakat saat itu. Aksara ini tidak hanya bernilai historis tetapi juga mengandung kearifan lokal yang patut dilestarikan dan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Widia *et al.*, 2023). Aksara Ulu merupakan warisan literasi yang sarat makna historis, sosial, dan kultural bagi masyarakat Ulu Lubuklinggau. Melalui manuskrip-manuskrip kuno dan tradisi lisan, aksara ini memuat nilai-nilai lokal unik dan menunjukkan peradaban masyarakat pedalaman Sumatera Selatan. (Rahayu, 2026)

Menurut Sinta *et al* (2023) bahasa yang digunakan dalam tradisi penulisan aksara ulu adalah bahasa Melayu dalam dialog lokal daerah masing-masing namun ada juga beberapa naskah yang menggunakan bahasa Jawa. Adapun isi yang biasa terkandung dalam naskah-naskah atau prasasti aksara ulu adalah tentang mantra-mantra, obatobatan, suatu peristiwa, silsilah keluarga, hukum adat atau asmara (seperti bulu perindu di kerinci) selain itu ada pula tentang pengetahuan dan ajaran Islam mulai dari astronomi sampai aqidah syariat atau akhlak. Setiap daerah memiliki bentuk aksara khas yang digunakan oleh masyarakatnya sebagai alat komunikasi, pencatatan, serta penyampaian pengetahuan dari generasi ke generasi (Sarwono, 2020). Salah satu bentuk warisan literasi tersebut adalah Aksara Ulu yang hidup dan berkembang di wilayah Sumatera Selatan seperti Pasemah, Serawai, Rejang, dan Lembak, yang menunjukkan luasnya persebaran serta fungsi sosial aksara ulu.

Aksara ulu merupakan materi dari mata pelajaran muatan lokal Bareang yang memuat materi adat istiadat, kebudayaan, aksara ulu, makanan, tarian, permainan daerah, nilai-nilai adat rejang. Bareang merupakan singkatan dari Budaya Adat Rejang Kepahiang untuk siswa SD dan SMP di Kepahiang yang

sudah dibuat dalam peraturan bupati No 24 tahun 2022, dalam buku tersebut ada materi aksara ulu.

2. Karakteristik dan Struktur Aksara

Aksara adalah jenis aksara abugida atau alfasilabis, setiap karakter dasarnya (disebut *induk huruf*) melambangkan sebuah konsonan yang diikuti oleh vokal inheren /a/. Untuk mengubah bunyi vokal tersebut, digunakan tanda diakritik (disebut *anak huruf* atau *tanda sandangan*) yang diletakkan di atas, di bawah, atau di samping *induk huruf*.



Senjato atau Tanda Baca								
Luan (i)	ʼ	ki	Tiling (é)	ʼ	ké	Mico (o)	ʼ	ko
Ratau (n)	ʼ	kên	Junjung (r)	ʼ	kêr	Tulung (ey)	ʼ	kêy
Bitan (u)	ʼ	ku	Bicak (eu)	ʼ	kêu	Jinah	ʼ	ka
Tulang (ng)	ʼ	kêng	Taling (ew)	ʼ	kêw	Bunuhan	ʼ O	k

Gambar 2.1 huruf aksara ulu

Secara umum, Syaputra (2022) struktur Aksara terdiri dari (a) Induk Huruf (Aksara Dasar): Terdiri dari 20 karakter utama yang mewakili bunyi konsonan dasar yang diakhiri dengan vokal /a/. (b) Anak Huruf (Tanda Vokalisasi): Berfungsi untuk mengubah vokal inheren /a/ menjadi vokal lain seperti /i/, /u/, /e/, /o/, serta diftong /ai/ dan /au/. (c) Tanda Mati (Penanda Konsonan Akhir): Digunakan untuk menghilangkan vokal inheren /a/ pada *induk*

huruf, sehingga hanya menyisakan bunyi konsonan murni. Tanda ini sangat penting untuk menulis kata-kata yang diakhiri dengan konsonan. Sistem penulisan ini relatif sederhana namun sangat fungsional untuk merepresentasikan kekayaan kosakata bahasa Rejang. Salah satu keunikan Aksara adalah bentuknya yang didominasi oleh garis-garis lurus dan patah, yang membuatnya terlihat tajam dan geometris. Karakteristik ini diduga karena penyesuaian dengan media tulisnya (bambu dan kulit kayu), di mana menggoreskan garis lurus lebih mudah daripada garis lengkung.



Gambar 2.2 tanda perubahan bunyi

3. Nilai Filosofis dan Budaya

Aksara lebih dari sekadar sistem tulisan; ia mengandung nilai-nilai filosofis dan kearifan lokal masyarakat Rejang. Setiap goresan dan bentuk hurufnya sering kali dimaknai sebagai representasi dari alam, hubungan manusia dengan Tuhan, dan hubungan sosial dalam masyarakat. Kemampuan menulis dan membaca Aksara di masa lalu merupakan simbol pengetahuan, kebijaksanaan, dan status sosial yang tinggi. Huruf, sebagai salah satu sistem penulisan yang berasal dari kebudayaan Melayu, memiliki kedalaman sejarah dan nilai filosofis yang signifikan. Aksara ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga mencerminkan pemikiran dan nilai-nilai budaya masyarakat yang menggunakannya. Dalam konteks ini, mencerminkan

hubungan erat antara bahasa, identitas, dan kearifan lokal yang telah diwariskan dari generasi ke generasi (Mahmudi, 2020).

Penggunaan aksara ini dalam upacara adat, penulisan hukum, dan sastra menunjukkan perannya sebagai penjaga tradisi dan identitas budaya. Dengan mempelajari Aksara, generasi muda tidak hanya belajar menulis, tetapi juga diajak untuk memahami cara pandang dan nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh nenek moyang mereka. Oleh karena itu, pelestarian aksara sama pentingnya dengan pelestarian bahasa, adat istiadat, dan kesenian daerah Kepahiang. Filosofi di balik Aksara Ulu berkaitan erat dengan nilai-nilai lokal yang dipegang masyarakat. Sebagai contoh, proses penulisan dan pembelajaran aksara ini sering kali dilatih dengan metode yang mengedepankan kearifan lokal dan tradisi. Hal ini menciptakan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya dan jati diri (Jabar *et al.*, 2024). Dengan mempelajari aksara ini, generasi muda tidak hanya belajar untuk membaca dan menulis, tetapi juga menyerap nilai-nilai kultural yang terkandung di dalamnya.

4. Tantangan Pelestarian di Era Digital

Seiring dengan perkembangan zaman dan dominasi aksara Latin, penggunaan Aksara dalam kehidupan sehari-hari semakin tergerus. Generasi muda, termasuk siswa sekolah dasar, cenderung lebih akrab dengan gawai dan konten digital global daripada warisan budaya lokal mereka sendiri. Proses pembelajaran di sekolah yang belum optimal menjadi tantangan tambahan. Utoro Bambang (2022), menyatakan Pendidikan aksara rejang termasuk materi muatan lokal daerah Bengkulu. Didalam nya terdapat huruf dan tanda baca sama seperti pembelajaran bahasa indonesia pada umumnya.

Tantangan utama pelestarian Aksara meliputi: (a) Minimnya Minat: Anggapan bahwa aksara kuno itu sulit dan tidak relevan. (b) Keterbatasan Media: Kurangnya media pembelajaran modern yang menarik dan interaktif. (c) Metode Pembelajaran: Pendekatan pengajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Metode pelajaran untuk aksara dapat mencakup penggunaan teknologi modern seperti media interaktif. Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar aksara ini. Pendekatan

yang mengintegrasikan elemen visual seperti video, animasi, dan game edukatif lebih efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat huruf-huruf (Rahmawati *et al.*, 2024). Melalui metode ini, siswa dapat merasakan pengalaman yang lebih mendalam dan berkesan dalam belajar.

Jika tantangan-tantangan ini tidak diatasi, Aksara berisiko menjadi "aksara mati" yang hanya bisa ditemukan di museum atau dalam kajian para akademisi, tanpa ada penutur atau pengguna aktif di tengah masyarakat. Oleh karena itu, inovasi seperti pengembangan media interaktif menjadi sebuah urgensi untuk menjembatani warisan masa lalu dengan kebutuhan generasi masa kini maka peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa yang menggunakan media interaktif dalam belajar (Khasanah *et al.*, 2024).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Nuryandis, *et al.*, (2024) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam proses pembelajaran, media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronika yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga diartikan alat bantu pembelajaran yang digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media menjadi bagian yang melekat dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran yang berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Daniyati *et al.*, (2023) mengenai media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (informasi instruksional) dari sumber (pendidik) kepada penerima (siswa) secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Media dapat berfungsi sebagai (a) Penyalur Pesan: Media berfungsi sebagai perantara untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar terjadi secara efektif, (b) Alat Bantu & Sumber: Media bukan sekadar alat fisik, melainkan juga instrumen

untuk memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret. (Melani, *et al.*, 2024).

Berdasarkan beberapa pengertian media pembelajaran itu dapat diartikan sebagai media digitalisasi juga baik berupa perangkat keras, perangkat lunak maupun pesan langsung.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Secara spesifik, media pembelajaran berfungsi ke dalam beberapa aspek penting yaitu 1) fungsi kognitif menurut Hasan *et al*, (2021) merupakan memvisualisasikan konsep yang abstrak (seperti struktur atom atau proses ekonomi) menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami dan diingat. 2) fungsi motivasi (afektif) menumbuhkan minat, gairah, dan keterlibatan aktif siswa melalui elemen media (video, animasi, gamifikasi) yang menyenangkan. (Jauza *et al*, 2025), 3) fungsi kompensatoris menurut Gumbira *et al*, (2025) merupakan membantu siswa yang memiliki kelemahan dalam memahami teks (verbal) dengan menyajikan konteks melalui gambar atau audio, 4) fungsi efisiensi merupakan menghemat waktu dan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi yang berulang serta memungkinkan pembelajaran dilakukan tanpa batas ruang dan waktu (Resti, *et al.*, 2024).

Kemampuan media dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu a) Kemampuan media memvisualisasikan objek atau peristiwa yang sulit dilihat dalam bentuk aslinya, seperti peristiwa bencana alam, ikan paus melahirkan anak, dan lain-lain, b) Kemampuan media mempersingkat durasi waktu yang panjang dari sebuah objek/peristiwa, seperti proses metamorfosis, proses berang-berang membangun sarang di bendungan, dan rangkaian proses ibadah haji, c) Kemampuan media memvisualisasikan kembali objek/peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau seperti pada mata pelajaran sejarah. Contohnya peristiwa Nabi Nuh dan kapalnya, invasi kaum muslimin ke Andalusia, masa kejayaan Islam masa Abbasiyah, masuknya Islam ke wilayah Nusantara, dan lain-lain. Peristiwa-peristiwa sejarah itu dituangkan dalam film, drama, dongeng (sandiwara program audio), cerita bergambar (komik), dan lain-lain, d) Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia.

3. Media Interaktif

Nisyaa, *et al.*, (2025) menyebutkan, media interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna (siswa) dengan sistem (perangkat lunak/aplikasi) selain itu bukan sekadar media yang bergerak, melainkan media yang memberikan kontrol penuh kepada pengguna untuk menentukan urutan, kecepatan, dan respon dalam belajar. Interaktivitas: Siswa tidak hanya melihat atau mendengar, tetapi juga melakukan aksi (klik, geser, jawab, atau simulasi) yang langsung mendapatkan umpan balik (*feedback*). Media: Mengintegrasikan teks, grafik, audio, video, dan animasi secara sinkron.

Menurut Hidayat, *et al.*, (2022) media interaktif dapat diartikan sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan retensi ingatan, umpan balik instan, dan personalisasi belajar. Sehingga siswa terlibat aktif, daya ingat lebih kuat dan lebih cepat dalam memahami sehingga tidak merasa tertinggal dengan teman sekelas dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah suatu media yang digunakan oleh si pengguna untuk mendapatkan informasi atau umpan balik sesuai dengan aksi atau navigasi yang dipilih, informasi tersebut menggunakan berbagai bentuk format data seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi sehingga menarik. Media interaktif adalah salah satu sarana yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan animasi, media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Winarti *et al.*, 2024). Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis media telah menjadi solusi untuk mengatasi masalah kebosanan di kelas dan meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, dalam penelitian (Dewi *et al.*, 2024), ditemukan peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa yang menggunakan media interaktif dalam belajar (Khasanah *et al.*, 2024).

Media pembelajaran interaktif merupakan inovasi penting dalam dunia pendidikan modern yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan proses belajar yang lebih dinamis, partisipatif, dan bermakna. Secara konseptual, media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai sistem digital yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna (siswa) dengan

sistem pembelajaran, di mana pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat memberikan respons, mengontrol alur pembelajaran, dan memperoleh umpan balik langsung dari sistem (Munir, 2021). Media interaktif di atas memberikan manfaat dalam pembelajaran yang akan dilakukan yaitu tentang konsep gamifikasi sehingga pembelajaran dapat dirasakan oleh murid seperti bermain.

Media interaktif yang dibuat ada beberapa bagian sehingga menjadi media pembelajaran diantara platform, fitur utama, menu, sistem game dan peran ai dalam pembuatan media interaktif ini. *platform* pembelajaran (*learning platform*) merujuk pada sistem perangkat lunak, infrastruktur digital, atau lingkungan berbasis web/aplikasi yang memfasilitasi, mengelola, dan mendistribusikan proses pembelajaran secara terintegrasi yang memuat tempat guru mengunggah materi baik itu teks, video, pdf, kuis, materi game, kuis otomatis, cara menggunakan. (Yu *et al.*, 2021)

Menu utama yang ada dalam platform media interaktif ada materi, game, pengembang aplikasi, petunjuk penggunaan, logo sekolah, penjelasan tema dari platform yang dikembangkan. Untuk mengubah tampilan dari menu utama menggunakan fasilitas aplikasi google yaitu google app script yang merupakan bahasa aplikasi pemrograman untuk membuat suatu aplikasi, untuk membuat bahasa pemrograman tersebut bagi guru yang tidak tahu bahasa komputer maka digunakan peran ai untuk membantu desain aplikasi media pembelajaran ini baik dari warna, gambar, musik latarnya. (Istiyani *et al.*, 2020; Noetel *et al.*, 2022)

Untuk mengganti materi, soal ujian, materi, video dalam media interaktif ini dengan menggunakan google spreadsheet yang sudah terhubung dengan aplikasi google app script, sehingga guru dalam mengubah materi, soal, video sangat mudah tinggal membuat aplikasi google spreadsheet. *Google Spreadsheet* atau *google sheet* adalah program lembar kerja (*spreadsheet*) berbasis web yang dikembangkan oleh Google sebagai bagian dari layanan *Google Workspace*. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, mengolah data, dan menganalisis informasi secara *online* dan *real-time* tanpa perlu menginstal perangkat lunak di komputer. (Google Developers, 2026a)

Kecerdasan buatan digunakan sebagai alat bantu dalam proses pengembangan media interaktif, khususnya bagi guru yang belum menguasai bahasa pemrograman. Dalam pengembangan produk ini, AI dapat membantu memberikan alternatif struktur kode, susunan navigasi, kombinasi warna, rancangan tampilan, ide gambar pendukung, musik latar, serta penyusunan konten dan soal pembelajaran. UNESCO menjelaskan bahwa AI generatif memiliki kemampuan menghasilkan berbagai bentuk keluaran, seperti teks, gambar, video, musik, dan kode perangkat lunak, serta dapat dimanfaatkan secara kreatif dalam perancangan kurikulum, pengajaran, dan kegiatan belajar. Penelitian terbaru juga menempatkan AI generatif sebagai asisten dan pendukung desain pembelajaran, tetapi hasil yang dihasilkan AI tetap harus diperiksa oleh guru untuk menjamin ketepatan materi, kesesuaian pedagogis, etika, privasi, dan hak cipta (Miao & Holmes, 2023; Zhang *et al.*, 2024).

4. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan atau daya penggerak dari dalam diri dan luar diri seorang siswa yang memberikan semangat, arah, dan kegigihan untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi inilah yang menentukan seberapa kuat usaha seseorang dalam belajar dan seberapa tekun ia menghadapi kesulitan untuk mencapai tujuan belajarnya. Motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong individu untuk mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman yang didapat selama berinteraksi dengan lingkungan dalam kegiatan belajar, yang meliputi ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Haris Diandaru, 2023).

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan seseorang memiliki kemauan untuk melakukan aktivitas belajar, mempertahankan usaha, serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, ketekunan, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian Wibawa, Oktavianto, dan Susilowibowo (2022) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik memiliki hubungan

yang penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran karena keduanya memengaruhi usaha serta regulasi diri mahasiswa dalam belajar.

Berbicara tentang motivasi tentu saja harus mengetahui asal kata motivasi tersebut. Adapun kata motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses pendidikan yang memengaruhi keinginan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih mungkin untuk mencapai hasil yang baik (Dewi *et al.*, 2024).

Penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat beragam, mulai dari motivasi *intrinsik*, yang berasal dari dalam diri siswa, hingga motivasi *ekstrinsik*, yang dipicu oleh faktor luar (Alfarabi *et al.*, 2020). Oleh karena itu, memahami sumber motivasi siswa adalah langkah pertama yang penting dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Dari pendapat beberapa ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan aktivitas mental yang membawa perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta tingkah laku yang baru dan relatif konstan melalui suatu proses atau usaha adaptasi sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Motivasi belajar sering digunakan sebagai salah satu variabel penelitian yang menggambarkan tingkat dorongan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Variabel motivasi belajar dapat diukur berdasarkan aspek-aspek yang menunjukkan perilaku belajar peserta didik, seperti kemauan untuk belajar, ketekunan menyelesaikan tugas, minat terhadap materi, serta kemampuan mempertahankan usaha ketika menghadapi kesulitan. Wibawa *et al.* (2022) menjelaskan bahwa variabel motivasi belajar dapat dikaji melalui dua dimensi utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berkaitan dengan dorongan yang berasal dari dalam diri individu, sedangkan motivasi ekstrinsik berkaitan dengan dorongan yang berasal dari lingkungan atau faktor luar.

Menurut hasil penelitian Wibawa *et al.* (2022), indikator motivasi belajar dapat dilihat melalui motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik terlihat dari adanya rasa ingin tahu, kebutuhan untuk menguasai materi, serta kepuasan

dalam belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik terlihat melalui adanya dukungan lingkungan, penghargaan, tuntutan akademik, dan dorongan dari pihak lain. Kedua indikator tersebut saling berkaitan dalam membentuk perilaku belajar peserta didik.

Jenis-jenis motivasi diantaranya (a) motivasi *intrinsik* merujuk pada dorongan dari dalam diri individu untuk melakukan suatu aktivitas karena kepuasan pribadi, ketertarikan, atau kesenangan yang diperoleh dari aktivitas tersebut. Dalam konteks pendidikan, siswa yang termotivasi secara intrinsik akan melakukan tugas atau belajar bukan karena imbalan eksternal tetapi karena mereka menemukan nilai dan makna dalam materi yang dipelajari Kaabomeir *et al.*, (2023). Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi intrinsik cenderung lebih berkomitmen dan bertahan dalam proses pembelajaran, serta seringkali menghasilkan prestasi yang lebih baik. (b) *motivasi ekstrinsik* berasal dari faktor luar yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Ini bisa berupa imbalan atau pengakuan, seperti nilai, apresiasi, atau penghargaan dari guru. Siswa termotivasi secara ekstrinsik mungkin lebih berfokus pada hasil akhir daripada proses belajar itu sendiri (Prettyman *et al.*, 2021). Penggunaan pendekatan ekstrinsik dapat bermanfaat dalam memulai motivasi pada siswa yang kurang tertarik, namun kurang efektif untuk membangun cinta terhadap belajar dalam jangka panjang, indikator motivasi belajar yang dapat digunakan menurut Ishida *et al* (2024) dalam penelitian meliputi: 1) Hasrat dan keinginan untuk berhasil, Menunjukkan adanya tujuan akademik dan dorongan untuk mencapai prestasi belajar. 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, menggambarkan kesadaran peserta didik bahwa belajar merupakan kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan diri. 3) Minat dan perhatian terhadap pembelajaran, menunjukkan ketertarikan peserta didik terhadap materi, aktivitas, dan proses pembelajaran. 4) Ketekunan dalam belajar ditunjukkan melalui usaha menyelesaikan tugas dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. 5) Kemandirian dan regulasi diri dalam belajar, berkaitan dengan kemampuan peserta didik mengatur waktu, strategi, dan target belajar. 6) Dukungan lingkungan belajar, meliputi dukungan guru, teman, keluarga, serta kondisi pembelajaran yang mendukung.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Rahmawati Lidia (2025) penelitiannya menjelaskan tentang pengembangan media pembelajaran kearifan lokal menggunakan media interaktif di SD Negeri 32 Rejang Lebong dengan hasil 94,35% guru menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan umpan balik langsung dan fitur inovatif untuk mendukung penyampaian materi.
2. Penelitian Supriyan Todi (2023) penelitiannya menjelaskan Analisis Pemanfaatan Media Animasi Pada Pembelajaran Muatan Lokal Aksara dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Di SDN 40 Rejang Lebong, hasil penelitian ini dalam penggunaan media animasi secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media visual yang bergerak dan berwarna membantu mengatasi rasa bosan siswa dibandingkan dengan metode ceramah atau penggunaan buku teks konvensional yang cenderung statis.
3. Penelitian Yunita Randa Bunga, (2024) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Bahasa Toraja Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Di SMA Kristen Makale, penelitian ini menjelaskan media interaktif dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat aktif.
4. Sinta, S., Ridhollah, M. A., Mulyadi, M. (2023). Pelestarian Aksara Ulu Sumatera Selatan Sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Desa Sugih Waras Melalui Pelatihan Baca Tulis Aksara Ulu: Pelestarian Aksara Ulu Sumatera Selatan Sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Desa Sugih Waras Melalui Pelatihan Baca Tulis Aksara Ulu

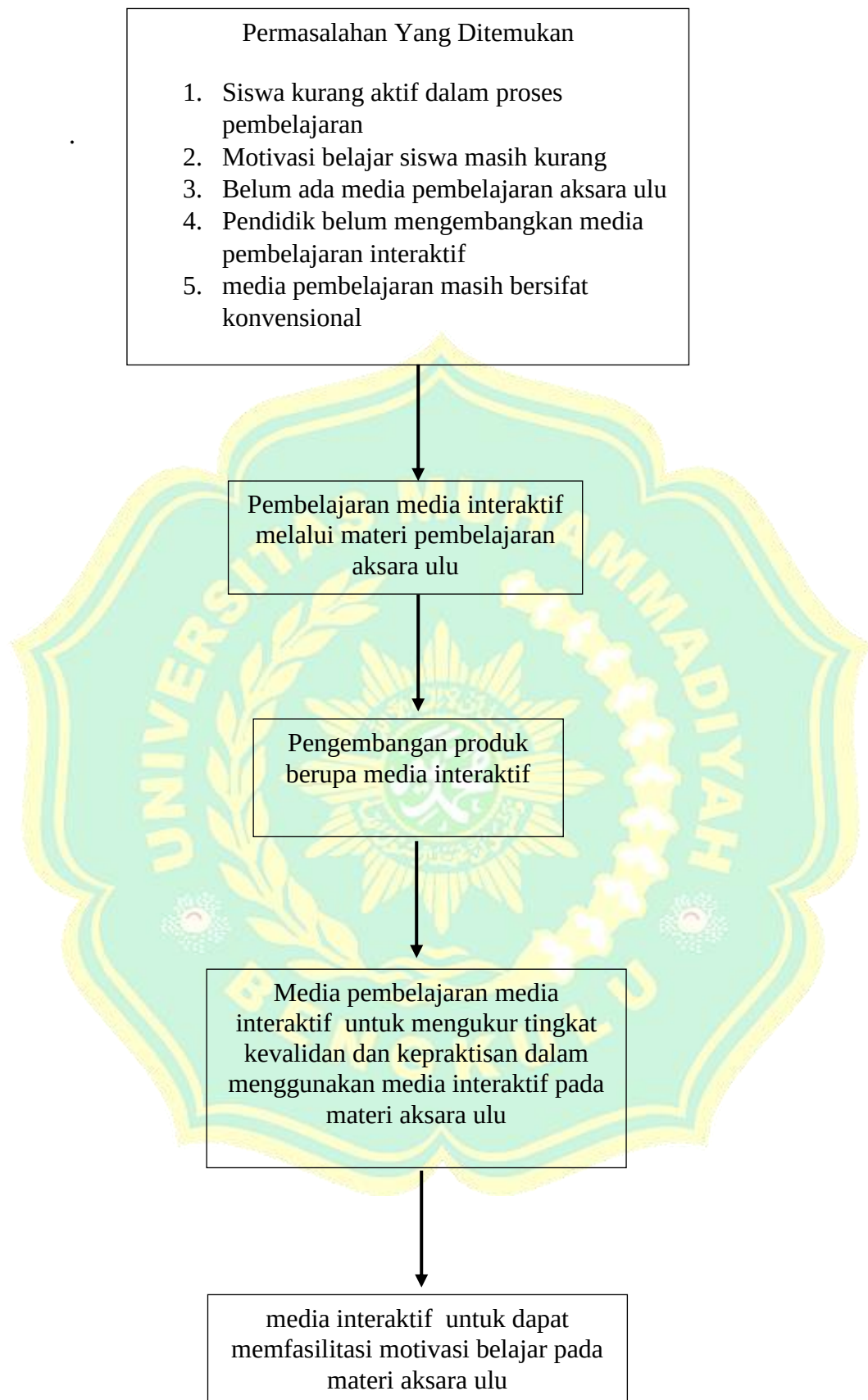
C. Kerangka Berpikir

Pendidikan yang tidak hanya berfokus pada kurikulum formal tetapi juga memperhatikan pelestarian budaya lokal menjadi semakin penting. Aksara sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia, khususnya di daerah Bengkulu, memiliki potensi untuk dilestarikan melalui metode pembelajaran yang inovatif, salah satunya dengan menggunakan media interaktif.

Kendala yang dihadapi oleh siswa dalam mempelajari Aksara mencakup rendahnya nilai belajar, motivasi belajar, kurangnya media ajar yang menarik, dan berbagai hambatan dalam proses pembelajaran yang konvensional. Hal tersebut mengindikasikan perlunya pemecahan masalah yang lebih efektif dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kerangka teoritik diantaranya (a) pembelajaran aksara ulu: Menjelaskan tentang sejarah dan asal usul aksara ulu dalam menjaga keberlangsungan budaya lokal untuk generasi muda dengan baik, (sari *et al.*, 2024). (b) Teori Media Pembelajaran: Menggambarkan bagaimana media interaktif berperan dalam proses belajar dan bagaimana elemen interaktivitas atau game meningkatkan keterlibatan siswa, (Erfayliana *et al.*, 2022). (c) Model Pengembangan R&D (4D): Rancangan pengembangan media ini mengikuti model *Define, Design, Develop, dan Disseminate* untuk memastikan produk yang dihasilkan valid dan praktis dalam konteks pembelajaran (Oktaria *et al.*, 2025).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D. Data akan dikumpulkan melalui kuesioner untuk mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan dalam menggunakan media interaktif pada materi aksara ulu di kelas IV SD Negeri 13 Kepahiang.



Gambar 2.4. Kerangka berpikir