

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan karakter, kecerdasan, potensi, dan keterampilan yang relevan untuk kehidupan bermasyarakat dan masa depan (Efendi et al., 2023). Proses pembelajaran, sebagai inti dari pendidikan, memerlukan strategi, pendekatan, dan media yang mendukung agar materi mudah dipahami. Kemajuan teknologi kini memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, yang sangat membantu dalam menyampaikan materi, terutama untuk pelajaran yang dianggap sulit, seperti Bahasa Jawa Banten (Efendi et al., 2023).

Kurikulum Muatan Lokal (MULOK) memberikan ruang bagi pelestarian budaya daerah, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 dan Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014. Pembelajaran ini bertujuan memperkenalkan nilai-nilai budaya dan tradisi lokal kepada generasi muda, sekaligus mengembangkan keterampilan di bidang bahasa, seni, musik, dan kerajinan. Dengan demikian, MULOK tidak hanya melestarikan budaya tetapi juga meningkatkan nasionalisme dan kualitas pendidikan di tingkat lokal.

Penyelenggaraan Peraturan Walikota Serang Nomor 12 Tahun 2014 memberikan kewenangan kepada pemerintah kota untuk menetapkan Bahasa Jawa Banten (JANTEN) sebagai bahasa pengantar di sekolah dasar, luar sekolah, dan masyarakat. Usia SD (6–12 tahun) adalah masa penting untuk membentuk karakter siswa, yang dapat dilakukan dengan mengenalkan nilai-nilai moral melalui pelestarian budaya lokal (Raka, 2007). Bahasa JANTEN, sebagai bagian dari budaya Indonesia, perlu dilestarikan agar tidak punah, sesuai Pasal 36 UUD 1945. Strategi pelestarian ini harus dimulai sejak pendidikan dasar, meskipun tantangan muncul karena masyarakat cenderung lebih memprioritaskan bahasa asing, seperti bahasa Inggris, dibandingkan bahasa daerah (Asdarina et al., 2023).

Membaca merupakan keterampilan bahasa yang penting dikuasai siswa untuk mendukung keberhasilan belajar mereka (Ambarita et al., 2021). Membaca tidak hanya mengembangkan kosa kata dan kemampuan kognitif, tetapi juga

mendukung proses belajar mengajar di kelas, seperti ditegaskan oleh Farr, “Reading is the Heart of Education” (Puspitasari, 2015). UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 4 ayat 5 juga menggarisbawahi pentingnya pengembangan budaya membaca untuk memperkuat sistem pendidikan nasional.

Kemampuan membaca yang baik sangat memengaruhi kinerja siswa dalam memahami materi pembelajaran (Basuki, 2011; Khotimah et al., 2016). Membaca pemahaman, sebagai proses memperoleh makna, berkaitan erat dengan pengetahuan dan pengalaman pembaca terhadap isi teks (Muliawanti et al., 2022). Namun, membaca sering kali kurang diminati oleh siswa, yang cenderung membaca tanpa memahami. Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam menginspirasi siswa untuk lebih tertarik membaca, sekaligus menyediakan sumber daya yang membantu pengembangan keterampilan membaca mereka (Rahayu et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian Wulandari dan Rosalina (2021) menunjukkan bahwa bahasa Jawa Bebasan di Desa Domas, Pontang, Serang, hampir punah karena penggunaannya terbatas pada konteks tertentu seperti sekolah, rumah, dan lingkungan sekitar. Faktor utama yang berkontribusi adalah minimnya upaya orang tua dalam mengajarkan bahasa ini kepada anak-anak serta penggunaannya yang terbatas pada komunikasi dengan tokoh agama. Sementara itu, studi Ahmad *et al.* (2022). menunjukkan bahwa pergeseran bahasa terjadi karena masyarakat lebih memilih berkomunikasi dalam bahasa yang mudah dipahami, yang berdampak pada berkurangnya penutur dan penggunaan bahasa daerah, termasuk bahasa Jawa Bebasan.

Berdasarkan hasil penelitian Purnama *et al.* (2023) menunjukkan bahwa dari enam kriteria yang dianalisis menggunakan teori evaluasi kebijakan menurut William N. Dunn (2003), hanya efektivitas, efisiensi, dan responsivitas yang tercapai. Efektivitas terlihat dari pelaksanaan muatan lokal Bahasa Jawa Banten di SD dan SMP di Kota Serang. Efisiensi tercermin dalam program ini sebagai upaya melindungi dan mengembangkan bahasa daerah. Responsivitas ditunjukkan oleh Dindikbud Kota Serang dengan menginstruksikan penggunaan Peraturan Walikota sebagai acuan kurikulum muatan lokal. Namun, tiga kriteria lain, yakni kecukupan, pemerataan, dan ketepatan, belum tercapai. Dari aspek kecukupan, banyak guru

belum memiliki kompetensi sesuai kebutuhan. Dalam hal pemerataan, keberagaman budaya di Kota Serang membuat sebagian siswa kurang terhubung dengan budaya asli. Adapun aspek ketepatan terkendala oleh keterbatasan sumber daya dan hambatan teknis yang mengurangi efektivitas pelaksanaan.

Sejalan dengan temuan di lapangan berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di enam SDN wilayah Kecamatan Pontang, Kabupaten Serang, Banten, yaitu SDN Pontang I, SDN Pontan 2, SDN Kesabilan, SDN Singajaran, SDN Serandakan, dan SDN Cerocoh. Ditemukan data yang mengindikasikan temuan yang sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya sebagai permasalahan, yaitu kemampuan membaca pemahaman siswa pada Bahasa JATEN. Pada pembelajaran Bahasa JATEN, guru dan siswa memiliki tantangan yang sama. Hambatan yang ditimbulkan oleh guru terutama pada strategi instruksional, serta keterbatasan buku yang ada. Siswa SD masih dalam tahap operasional konkret. Akibatnya, guru harus menyampaikan pembelajaran berdasarkan tahap pertumbuhan siswa. Selain itu, diperoleh informasi bahwa buku cerita yang berbahasa JATEN dalam satu buku yang berbasis multimedia interaktif belum ada serta belum menjadi buku pedoman pembelajaran. Fakta yang terjadi di lapangan, khususnya di SD Kecamatan Pontang Kabupaten Serang, Banten masih kurang optimal untuk media buku berbasis multimedia. Hal ini terlihat dari bahan ajar, buku pegangan siswa atau guru masih kekurangan terutama berbasis multimedia interaktif.

Dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dan juga siswa, maka diperlukan inovasi dalam aktivitas pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan juga menyenangkan. Model pembelajaran khusus dibutuhkan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, dan Review*) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk melatih dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, model SQ3R dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa karena aktivitas pembelajaran lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Farisah et al., 2023; Faznuhal et al., 2023; Krismanto et al., 2015).

SQ3R model yang berguna untuk menyerap informasi tertulis sepenuhnya, disebabkan SQ3R memberikan pendekatan sistematis kepada siswa untuk

mempelajari tugas yang berkaitan secara langsung dengan teks atau bacaan. Dengan menggunakan SQ3R untuk membaca secara aktif, siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari waktu membaca mereka. Dengan demikian, memungkinkan siswa untuk memahami bacaan serta menjawab pertanyaan-pertanyaan dari bacaan dengan tepat (Elsara, 2021). Namun, pada siswa ditingkat SD masih membutuhkan perangkat tambahan untuk menunjang aktivitas pembelajaran, dengan mengintegrasikan model SQ3R di dalam multimedia sebagai strategi dalam pembelajaran. Multimedia berbasis *Microsoft Power Point* (PPT) merupakan salah satu media pembelajaran berbasis TIK, yang dapat membantu guru dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah (Anyan et al., 2020). Tetapi, guru jarang sekali memanfaatkan PPT sebagai *tools* (perangkat) untuk membuat multimedia interaktif (Andriani et al., 2016).

Kesulitan yang dihadapi guru pada umumnya, yaitu minimnya keterampilan dan pengetahuan dalam menggunakan perangkat lunak atau media elektronik. Hal itu dapat diatasi dengan adanya penggunaan perangkat lunak atau media elektronik yang lebih mudah diciptakan bagi penggunaanya tanpa memerlukan keahlian dan keterampilan yang cukup, itu biasa disebut dengan *user friendly*. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Dharmayanti & Oktarika, 2019; Meolbatak & Bria, 2016; Susilawati, 2017).

Dengan adanya metode dan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menarik minat belajar siswa terutama pada tingkat SD serta dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca. Salah satunya dengan mengembangkan multimedia interaktif yang terintegrasi dengan metode yang juga interaktif sehingga multimedia tersebut dapat menstimulasi siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa JATEN dan Bahasa Indonesia. Hal itu sebagai salah satu upaya untuk melestarikan dan menjaga Bahasa JATEN supaya tidak punah. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, dan Review*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Banten Kelas IV Sekolah Dasar”

B. Fokus Penelitian

Penelitian pengembangan ini fokus menghasilkan multimedia interaktif Bahasa JATEN (Jawa Banten) untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD beserta dengan buku panduan penggunaannya. Multimedia ini dikembangkan menggunakan SQ3R yang dapat diakses menggunakan komputer secara *offline* (atau tidak menggunakan jejaring internet). Multimedia ini memuat materi, contoh soal, dan juga latihan yang interaktif dan atraktif, dengan adanya penambahan gambar, suara, dan video. Selain itu, multimedia ini juga diakhir memberikan pembahasan dari setiap soal latihan, dan juga rangkuman yang dapat dipelajari kembali oleh siswa. Adapun materi yang telah dikembangkan dalam multimedia ini, yaitu Pesisir Anyar, Pinten-pinten Pedamelan, Manfaat Banyu, Daharan, dan Ngirit Energi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan permasalahan yang diselesaikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif bahasa JANTEN berbasis SQ3R untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif bahasa JANTEN berbasis SQ3R untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif bahasa JANTEN berbasis SQ3R untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif Bahasa JANTEN berbasis SQ3R untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah. Berikut ini tujuan secara khusus berdasarkan rumusan masalah, yaitu:

1. Mengembangkan multimedia interaktif Bahasa JANTEN berbasis SQ3R untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD.
2. Menguji kelayakan multimedia interaktif Bahasa JANTEN berbasis SQ3R untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD.
3. Menguji efektivitas multimedia interaktif Bahasa JANTEN berbasis SQ3R untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pendidikan dasar yakni penggunaan multimedia interaktif Bahasa JANTEN berbasis SQ3R untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Serta memberikan penjelasan tentang cara menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Guru SD

Multimedia interaktif ini yang merupakan hasil penelitian ini, dapat menjadi salah satu solusi untuk menyampaikan materi Bahasa JANTEN dengan lebih mudah khususnya materi pada kelas IV.

b. Bagi Kepala SD

Hasil penelitian ini dapat menjadi pemicu atau pemantik untuk mengarahkan guru-guru yang mengajar tentang bidang ilmu Bahasa khususnya Bahasa Daerah, yaitu Bahasa JANTEN untuk berkreasi dan berinovasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran secara tuntas.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan studi lanjutan untuk mengembangkan strategi pembelajaran Bahasa JANTEN yang kreatif, inovatif terintegrasi dengan TPACK.

F. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Peneliti melakukan studi literatur untuk memproyeksikan kebaruan penelitian (*state of the art*) tentang multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa JANTEN untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Tabel 1.1 menunjukkan hasil penelitian sebelumnya yang relevan.

Tabel 1.1 *State of the art*

Judul Artikel	Penulis	Tujuan	Metode	Temuan
Meningkatkan membaca pemahaman melalui media kartu paragraph pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar	Lisnawati, L., Amalia, A. R., & Lyesmaya, D. (2023)	Mendeskrripsikan proses peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa serta mendeskripsikan proses pembelajaran melalui media kartu paragraf di SD pada mata pelajaran bahasa indonesia	Penelitian tindakan kelas	Peningkatan belajar siswa dengan rata-rata nilai sudah mencapai KKM. Siswa juga lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran ketika menggunakan media di banding sebelum menggunakan media. Hal ini dilihat rata-rata nilai yang di capai siswa untuk setiap siklusnya, pada siklus 1 nilai rata-ratanya 67,6 termasuk pada kriteria cukup, pada siklus II nilai rata-rata 71,2 menunjukan pada kriteria baik, di siklus II ini menunjukan peningkatan.
Kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran literasi	Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023)	Mengkaji kemampuan membaca pemahaman siswa SD melalui penerapan	Penelitian tindakan kelas	Pada tahapan prasiklus kemampuan membaca pemahaman siswa mencapai

Judul Artikel	Penulis	Tujuan	Metode	Temuan
dengan suplemen buku cerita bergambar: Studi tindakan kelas pada pembelajaran tematik		pembelajaran literasi berbasis tematik berbantuan buku cerita bergambar.		rata-rata 53,43. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, hasil yang dicapai siswa meningkat menjadi 63,43. Selanjutnya pada tindakan siklus II kemampuan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan menjadi 72,18. Dilihat dari hasil di setiap siklusnya, perolehan siswa terus mengalami peningkatan.
Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa dengan metode Glenn Doamn berbantuan multimedia interaktif pada siswa kelas V sekolah dasar	Alfaizal, F. F., & Cahyaningtyas, T. I. (2023)	Meningkatkan kepercayaan diri dan daya imajinatif anak	Kualitatif deskriptif	Penerapan metode Glenn Doman berbantuan dengan multimedia interaktif dengan menggunakan flash card siswa dapat menarik perhatian dan juga membantu siswa lebih mudah mengingat kata serta meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.
Penggunaan	Nurkhofifah, F. I.	Mengetahui	Kualitatif	peningkatan

Judul Artikel	Penulis	Tujuan	Metode	Temuan
media smartboard dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman	(2022)	pemahaman siswa terhadap kemampuan membaca pemahaman menggunakan media smartboard	deskriptif	kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV dengan dibuktikan dari pengolahan hasil tes yang diberikan kepada siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media smartboard dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan
Pengaruh buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman dan hasil belajar siswa	Multaningsih, H., & Zubaidah, E. (2021)	Menjelaskan pengaruh penggunaan media buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV SD	Kuasi eksperimen	Buku cerita bergambar berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV SD. Hasil uji efektifitas diketahui persentase peningkatan pada kelas eksperimen mempunyai peningkatan lebih baik dibandingkan kelas kontrol.
Peningkatan kemampuan	Mufidah, T. N. (2018)	Meningkatkan kemampuan	Penelitian tindakan	Kemampuan membaca siswa

Judul Artikel	Penulis	Tujuan	Metode	Temuan
membaca pemahaman melalui media pelajaran <i>big book</i> pada siswa kelas III		membaca pemahaman melalui media <i>big book</i> pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bero Klaten	kelas kolaboratif	dengan menggunakan media <i>big book</i> mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 65 pada pratindakan menjadi 75 pada siklus I dan 86 pada siklus II. Persentase siswa yang sudah mencapai nilai rata-rata juga mengalami peningkatan yaitu dari 36 % pada pra tindakan menjadi 64 % pada siklus I, dan 83 % pada siklus II. Selain itu Siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran pada tiap siklusnya.
Penggunaan media komik berbahasa inggris sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa inggris pada siswa kelas VIII SMPN 3 Teluk Kuantan	Karmiani, S. (2018)	Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa inggris siswa kelas VIII A di SMPN 3 Teluk Kuantan melalui media komik berbahasa inggris.	Penelitian tindakan kelas	Pembelajaran menggunakan media komik berbahasa Inggris, nilai rata-rata membaca pemahaman siswa sebesar 57,38 (28,57 %) dengan kriteria kurang. Setelah dilakukan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan

Judul Artikel	Penulis	Tujuan	Metode	Temuan
				media komik berbahasa Inggris siklus pertama nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman siswa meningkat menjadi 64,76 (57,14 %) yang termasuk dalam kriteria cukup, dan dilakukan pembelajaran pada siklus kedua kemampuan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata dan persentase sebesar sebesar 75,23 (80,95 %) dengan kriteria baik.
Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman melalui metode <i>Survey, Question, Read, Review, Review</i> (SQ3) pada siswa kelas IV SD Negeri 46 Parepare	Krismanto <i>et al.</i> (2015)	Menelaah penerapan metode SQ3R untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 46 Parepare	Penelitian Tindakan Kelas	Berdasarkan hasil observasi dan tes menunjukkan bahwa kualifikasi proses pembelajaran membaca pemahaman dengan SQ3R di siklus I, II, dan II semakin baik.
Penerapan model SQ3R (<i>Survey, Question,</i>	Faznuhal <i>et al.</i> (2023)	Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran	Penelitian Tindakan Kelas	Siswa memberikan respons positif terhadap

Judul Artikel	Penulis	Tujuan	Metode	Temuan
<i>Read, Recite, and Review</i>) untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa kelas V SD		SQ3R untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V UPT SPF SDN 50 Tarawang di Kelurahan Manorang Salo Kecamatan Marioriawa Kabupaten Soppeng		pembelajaran dengan menggunakan model SQ3R, yang dapat dilihat dari hasil tes keterampilan membaca pemahaman siswa siklus I berada pada kategori “cukup” sedangkan siklus II berada pada kategori “baik”. Penggunaan model SQ3R dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, ditandai dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang memenuhi KKM.
The effectiveness of SQ3R integrated with digital interactive multimedia to reading skill at SMP PMT Prof. Dr. Hamka 2 Padang	Elsara (2021)	Menganalisis pengembangan kemampuan membaca pemahaman siswa pada bacaan islami melalui multimedia interaktif yang terintegrasi SQ3R	Survei	Multimedia yang terintegrasi dengan SQ3R meningkatkan pemahaman membaca siswa pada bacaan islami.

Berdasarkan uraian pada Tabel 1.1 peneliti menemukan dan merumuskan kebaruan penelitian berdasarkan dua aspek, yaitu aspek judul penelitian dan spesifikasi produk inovasi yang dikembangkan.

1. Aspek judul

Hasil tinjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait menunjukkan bahwa belum ada hasil penelitian dan pengembangan yang mengangkat masalah pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa JANTEN untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada kelas IV SD. Selain itu, belum ada hasil penelitian dan pengembangan yang menggunakan model SQ3R yang terintegrasi dengan multimedia pada mata pelajaran Bahasa JANTEN. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan berdasarkan data empiris tentang pengaruh media pembelajaran Bahasa JANTEN yang diintegrasikan dengan model pembelajaran khusus untuk melatih dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

2. Aspek inovasi

Hasil penelurusan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan multimedia interaktif Bahasa masih sedikit. Namun, peneliti belum menemukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif khusus pada Bahasa JANTEN untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa JANTEN untuk kelas tinggi di SD khususnya pada kelas IV dapat dinyatakan memiliki nilai inovasi karena pengembangan materi/konten dan juga fitur-fiturnya melibatkan teknologi multimedia. Gambaran singkat tentang kebaruan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.1.

Subjek penelitian	Produk inovasi
• Penelitian pengembangan multimedia interaktif Bahasa Jawa banten • Penggunaan multimedia interaktif masih kurang luas dan bervariasi. • Peran multimedia interaktif semakin penting untuk kemajuan teknologi yang semakin canggih	• Memanfaatkan kecanggihan teknologi multimedia. • Memperluas format dan fitur media dengan media IT • Mengembangkan bahan kajian mata pelajaran Bahasa Jawa Banten.

Gambar 1.1 Kebaruan Penelitian

Berdasarkan penelusuran peneliti yang sudah diproyeksikan pada Tabel 1.1 tidak ditemukan penelitian dengan judul, mata pelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran dan juga subjek penelitian yang sama. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul “Pengembangan multimedia interaktif berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, dan Review*) Bahasa Jawa Banten untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar” di Kabupaten Serang, Provinsi Banten memiliki nilai kebaruan (*novelty*).