

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dipaparkan mengenai deskripsi teori (Bahasa Jawa, media pembelajaran dalam Bahasa Jawa, media Roda Putar Aksara “ROPUSA”, hasil belajar dan pengembangan media “ROPUSA” dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa), kerangka berfikir serta penelitian terdahulu.

A. Deskripsi Teori

1. Bahasa Jawa

a. Pengertian Bahasa Jawa

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal.²⁸ Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa disebutkan sebagai berikut: (a) mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya; (b) memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat dalam umumnya; dan (c) memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai atau aturan-aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.²⁹

²⁸ Permendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Permendiknas, 2006).

²⁹ Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2009), 107

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran bahasa Jawa adalah: (a) kemampuan berkomunikasi yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis; (b) kemampuan menulis huruf Jawa; (c) meningkatkan kepekaan dan penghayatan terhadap karya sastra Jawa; (d) memupuk tanggung jawab untuk melestarikan hasil kreasi budaya sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional. Berdasarkan ruang lingkup tersebut, indikator yang akan di capai peneliti pada penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam membaca dan menulis huruf Jawa.³⁰

Bahasa daerah merupakan aset berharga suatu bangsa. Akan tetapi, paradigma masyarakat abad 21 menilai bahwa bahasa asing memiliki prestise lebih tinggi dibandingkan bahasa nasional dan bahasa daerah. Dengan kata lain, bahasa daerah berada di prioritas ketiga dalam penggunaannya setelah bahasa nasional dan bahasa asing. Masyarakat lebih memilih menggunakan bahasa nasional dan bahasa asing dalam berkomunikasi. Penutur bahasa asing juga dinilai lebih berpendidikan dan memiliki strata sosial lebih tinggi. Begitu pula sebaliknya, penutur bahasa daerah dinilai memiliki strata sosial dibawah penutur bahasa nasional dan bahasa asing.³¹

³⁰ KTSP, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Depdiknas. 2006)

³¹ Eko Widiyanto, Pemertahanan Bahasa Daerah melalui Pembelajaran dan Kegiatan di Sekolah, *Jurnal Kredo*, Vol. 1, No, 2, April 2018

Aktivitas komunikasi dalam masyarakat multilingual tidak lagi hanya berkiblat pada budaya setempat. Akibatnya, peran bahasa daerah seperti bahasa Jawa, Sunda, Bugis, dan lainnya tidak menjadi prioritas utama dalam komunikasi sehari-hari. Bahasa Jawa hanya hadir dalam komunikasi sosial terbatas, seperti keluarga dan masyarakat seetnis.

Pemertahanan bahasa daerah menjadi salah satu fenomena sekaligus langkah yang muncul di tengah polemik pergeseran bahasa daerah. Baik pemertahanan maupun pergeseran bahasa menjadi dua sisi mata uang. Keduanya hadir secara bersamaan. Artinya, terjadinya fenomena kebahasaan tersebut merupakan akibat dari hasil kolektif pilihan bahasa (*language choice*). Pilihan bahasa diartikan sebagai hasil dari proses memilih suatu bahasa yang dilakukan oleh masyarakat bahasa atau penutur multibahasawan. Artinya, penutur tersebut menguasai dua bahasa atau lebih sehingga dapat memilih bahasa yang digunakan dalam tindak tutur melalui variasi tunggal bahasa, alih kode, dan campur kode.³²

Pemertahanan bahasa daerah dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan elemen utama dalam mempersiapkan generasi masa depan. Oleh sebab itu,

³² Eko Widiyanto, Pilihan Bahasa dalam Interaksi Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 5 No. 2, 2016

pemertahanan bahasa dapat ditempuh dengan cara mempersiapkan penutur Bahasa daerah di masa depan. Dalam hal ini, peserta didik di sekolah merupakan agen bahasa daerah di masa depan. Adapun pemertahanan bahasa daerah dalam ranah pendidikan dapat ditempuh melalui tiga hal/kegiatan, yaitu 1) pembelajaran; 2) komunitas/ekstrakurikuler; dan 3) sebagai alat komunikasi wajib pada hari tertentu. Pemertahanan bahasa daerah melalui pendidikan memiliki beberapa fungsi. Fungsi pemertahanan bahasa daerah melalui pendidikan yaitu 1) mencegah pergeseran dan kepunahan bahasa daerah; 2) mempersiapkan penutur bahasa daerah di masa depan; dan 3) melestarikan budaya bangsa.³³

b. Materi Aksara Jawa

Budaya Jawa selain terkenal dengan bahasa dan tata krama, juga memiliki *huruf atau aksara Jawa*. Huruf itu tak terjadi dengan sendirinya, namun ada sejarah dibalik terciptanya huruf ini. Dan dalam cerita itu terkandung banyak makna dan filosofi yang terkandung di dalamnya tentang berbagai ajaran luhur tentang mengemban amanat, sikap ksatria, loyal terhadap atasan, memegang teguh kejujuran, kerendahan atasan mengakui kesalahannya, tentang keserakahan atau nafsu yang mampu dikalahkan oleh kesucian.

³³ Eko Widiyanto, Pemertahanan Bahasa Daerah melalui Pembelajaran dan Kegiatan di Sekolah, *Jurnal Kredo*, Vol. 1, No, 2, April 2018

Aksara Jawa merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran bahasa Jawa, dimana mata pelajaran bahasa Jawa itu sendiri termasuk dalam kurikulum Muatan Lokal. Muatan Lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada.³⁴ Ada lima prinsip belajar aksara Jawa, prinsip belajar aksara Jawa, yaitu:³⁵

- 1) *Imitating*, adalah belajar aksara Jawa yang hanya meniru dari pengajar, buku, maupun apa saja yang pernah dilihat.
- 2) *Remembering*, adalah belajar aksara Jawa dengan metode memberdayakan daya ingat.
- 3) *Reformulating*, adalah langkah belajar aksara Jawa dengan mencoba menulis ulang yang pernah diingat, dilihat dalam contoh.
- 4) *Creating*, adalah langkah mencipta aksara Jawa.
- 5) *Justifying*, adalah langkah menilai mana tulisan aksara Jawa yang benar dan yang salah.

Sejarah aksara Jawa berupa legenda *hanacaraka* itu berasal dari aksara Brahmi yang asalnya dari Hindhustan. Di negeri Hindhustan tersebut terdapat bermacam-macam aksara, salah

³⁴ *Ibid*

³⁵ Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran...*, 57

satunya yaitu aksara Pallawa yang berasal dari India bagian selatan. Dinamakan aksara Pallawa karena berasal dari salah satu kerajaan yang ada di sana yaitu Kerajaan Pallawa. Aksara Pallawa itu digunakan sekitar pada abad ke-4 Masehi. Di Nusantara terdapat bukti sejarah berupa prasasti Yupa di Kutai, Kalimantan Timur, ditulis dengan menggunakan aksara Pallawa. Aksara Pallawa ini menjadi ibu dari semua aksara yang ada di Nusantara, antara lain: aksara hanacaraka, aksara Rencong (aksara Kaganga), surat Batak, aksara Makassar dan aksara Baybayin (aksara di Filipina). Menurut Hartati aksara hanacaraka itu dibagi menjadi lima masa utama, yaitu:³⁶

- 1) *Aksara Pallawa* berasal dari India Selatan. Jenis aksara ini mulai digunakan sekitar abad ke 4 dan abad ke 5 masehi. Salah satu bukti penggunaan jenis aksara ini di Nusantara adalah ditemukannya prasasti Yupa di Kutai, Kalimantan Timur.
- 2) *Aksara Kawi Wiwitan*, perbedaan antara aksara Kawi Wiwitan dengan aksara Pallawa itu terutama terdapat pada gayanya. Aksara Pallawa itu dikenal sebagai salah satu aksara monumental, yaitu aksara yang digunakan untuk menulis pada batu prasasti. Aksara Kawi Wiwitan utamanya digunakan untuk nulis pada lontar, oleh karena itu bentuknya menjadi lebih kursif.
- 3) *Aksara Kawi Pungkasan* kira-kira setelah tahun 925, pusat kekuasaan di pulau Jawa berada di daerah Jawa Timur. Sebenarnya aksara Kawi Pungkasan ini tidak terlalu banyak perbedaannya dengan aksara Kawi Wiwitan. Jadi perbedaan ini tidak hanya perbedaan dalam waktu saja, namun juga pada perbedaan tempatnya.

³⁶ Hartati Dalam Muhammad Rohmadi dan Lili Hartono, *Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa Teori Pembelajarannya*, (Surakarta: Pelangi Press, 2011), 193

- 4) *Aksara Majapahit* dalam sejarah Nusantara pada masa antara tahun 1250-1450 M, ditandai dengan dominasi Kerajaan Majapahit di Jawa Timur. Aksara Majapahit ini juga menunjukkan adanya pengaruh dari gaya penulisan di frontal dan bentuknya sudah lebih indah dengan gaya semi kaligrafis.
- 5) *Aksara pasca-Majapahit* setelah zaman Majapahit hampir tidak ditemukan bukti penulisan penggunaan aksara Jawa, tiba-tiba bentuk aksara Jawa menjadi bentuk yang modern.
- 6) Munculnya *Aksara Hanacaraka* baru setelah jaman Majapahit, muncul jaman Islam dan juga jaman kolonialisme barat di tanah Jawa. Di jaman ini muncul naskah-naskah manuskrip yang pertama yang sudah menggunakan aksara Hanacaraka baru. Naskah-naskah ini tidak hanya ditulis di daun palem (lontar atau nipah) lagi, namun juga di kertas dan berwujud buku atau codex (kondheks).

Aksara Jawa yang dikenal sampai saat ini memiliki sejarah dalam perkembangannya. Hastiti menyatakan bahwa sejarah aksara Jawa berupa legenda *hanacaraka* itu berasal dari aksara Brahmi yang asalnya dari Hindustan. Aksara Jawa berjumlah 20 huruf tidak lahir begitu saja. Aksara yang berjumlah 20 lahir dari kisah Ajisaka. Dikisahkan ada seorang pemuda tampan yang sakti mandraguna, yaitu Ajisaka. Ajisaka tinggal di pulau Majethi bersama dua orang punggawa (abdi) setianya yaitu Dora dan Sembada. Kedua abdi ini sama-sama setia dan sakti. Satu saat Ajisaka ingin pergi meninggalkan pulau Majethi. Dia menunjuk Dora untuk menemaninya mengembara. Sedangkan Sembada, disuruh tetap tinggal di pulau Majethi. Ajisaka menitipkan pusaka andalannya untuk dijaga oleh Sembada. Dia berpesan supaya

jangan menyerahkan pusaka itu kepada siapa pun, kecuali pada Ajisaka sendiri.³⁷

Singkat cerita Aji Saka mengalahkan Dewata Cengkar dan berkuasa di Medang Kamulan. Setelah menjadi raja ia menyuruh Dora untuk mengambil pusakanya. Sesampai di pulau Majethi, Dora menemui Sembada untuk mengambil pusaka. Sembada teringat akan pesan Ajisaka saat meninggalkan pulau Majethi untuk tidak menyerahkan pusaka tersebut kepada siapa pun kecuali kepada Ajisaka. Dora yang juga berpegang teguh pada perintah Ajisaka untuk mengambil pusaka memaksa supaya pusaka itu diserahkan. Kedua abdi setia tersebut beradu mulut bersikukuh pada pendapatnya masing-masing. Dan akhirnya mereka berdua bertempur. Pada awalnya mereka berdua hati-hati dalam menyerang karena bertarung melawan temannya sendiri. Tetapi pada akhirnya benar-benar terjadi pertumpahan darah. Sampai pada titik akhir yaitu kedua abdi tersebut tewas dalam pertarungan karena sama-sama sakti. Berita tewasnya Dora dan Sembada terdengar sampai Ajisaka. Dia sangat menyesal atas kesalahannya yang membuat dua punggawanya meninggal dalam pertarungan. Dia mengenang kisah kedua punggawanya lewat deret aksara. Berikut tulisannya:³⁸

³⁷*Ibid.*, 192

³⁸*Ibid.*, 192-193

Gambar 2.1 Aksara Jawa



c. Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Pembelajaran adalah kegiatan interaksi edukatif antara peserta didik dengan guru. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan tatap muka sebagaimana dimaksud dalam, PP No. 74 tahun 2008, yang isinya antara lain merupakan kegiatan bimbingan dan latihan kepada peserta didik yang belum menguasai kompetensi yang harus dicapai.³⁹

Pembelajaran memiliki beberapa prinsip yakni, harus bertujuan dan terarah, memerlukan bimbingan sehingga diperoleh pemahaman, memerlukan latihan dan ulangan yang merupakan proses aktif peserta didik dengan lingkungannya, disertai keinginan dan kemauan untuk mencapai tujuan.⁴⁰

³⁹ *Pedoman Pelaksanaan Tugas Guru dan Pengawas*, (Jakarta: Depdiknas, 2009), hal. 10

⁴⁰ Eko Revirllam, *Pembelajaran Bahasa Jawa di SD*, dalam <http://sdnkalicilik.blogspot.com> diakses pada 17 November 2016 pukul 21:19 WIB

Bahasa Jawa adalah suatu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap dipergunakan dalam masyarakat bahasa yang bersangkutan. Bahasa Jawa yang terus berkembang maka diperlukan penyesuaian ejaan huruf Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah sehingga perlu dilestarikan supaya tidak hilang keberadaannya. Pada kurikulum Bahasa Jawa, pelestarian dan pengembangan Bahasa Jawa didasarkan pada beberapa hal sebagai berikut:⁴¹

- a. Bahasa Jawa sebagai alat komunikasi sebagian besar penduduk Jawa,
- b. Bahasa Jawa memperkokoh jati diri dan kepribadian orang dewasa,
- c. Bahasa Jawa, termasuk didalamnya sastra dan budaya Jawa, mendukung kekayaan khasanah budaya bangsa,
- d. Bahasa, Sastra dan budaya Jawa merupakan warisan budaya adiluhung, dan
- e. Bahasa, Sastra, dan budaya Jawa dikembangkan untuk mendukung life skill.

Menyikapi masalah kurang diperhatikannya pelajaran bahasa Jawa saat ini, upaya paling tepat dan efektif dalam pelestarian kebudayaan dan bahasa Jawa adalah melalui jalur pendidikan.

⁴¹ *Ibid*

Melalui pembelajaran bahasa dan sastra Jawa dalam kerangka budaya yang ada di masing-masing daerah. Kajian bahasa mencakup bahasa Indonesia, bahasa Daerah, dan bahasa asing dengan pertimbangan: **Satu**, bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional. **Dua**, bahasa daerah merupakan bahasa ibu peserta didik. **Tiga**, bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang sangat penting kegunaannya dalam pergaulan global. Adapun manfaat mempelajari bahasa Jawa adalah sebagai berikut:⁴²

- a. **Sarana Komunikasi**, yaitu bahasa Jawa digunakan untuk komunikasi masyarakat Jawa dengan penuh tata krama dan sopan santun.
- b. **Sarana Edukasi**, yaitu bahasa Jawa digunakan untuk mengajar budi pekerti dan akhlaq yang baik.
- c. **Sarana Kultural (budaya)**, bahasa Jawa adalah budaya yang luhur dan indah, karena memuat nilai-nilai yang sangat baik dari nenek moyang.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat bahasa Jawa sangat mengandung nilai-nilai luhur bagi manusia, terutama untuk pedoman hidup bermasyarakat karena didalamnya mengandung unsur tata karma dan budi pekerti.

⁴² Prawasti Puji Lestari, *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Berbahasa Jawa Dengan Media Gambar Berseri Pada Peserta didik Kelas III SDN Potrobangsari 4 Magelang*, (Magelang: Universitas Negeri Semarang, 2013), hal. 30

Pembelajaran bahasa Jawa baik menyangkut masalah penyusunan rencana pembelajaran, penyajian materi maupun evaluasi hasil belajar. Mata pelajaran bahasa Jawa dalam pelaksanaannya di sekolah dasar juga mempunyai tujuan-tujuan tertentu. Adapun tujuan pembelajaran bahasa Jawa bagi sekolah dasar sebagai berikut.⁴³

- a. Peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya,
- b. Peserta didik memahami bahasa Jawa dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan keperluan, keadaan, misalnya di sekolah, di rumah, di masyarakat dengan baik dan benar,
- c. Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik benar,
- d. Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual (berfikir kreatif menggunakan akal sehat, menerapkan kemampuan yang berguna, menggeluti konsep abstrak, dan memecahkan masalah), kematangan emosional dan sosial, dan

⁴³ *Ibid.*, hal. 31

- e. Peserta didik dapat bersikap positif dalam tata kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

2. Media Pembelajaran dalam Bahasa Jawa

Menurut Sadiman, media merupakan segala sesuatu yang dapat diaplikasikan untuk menyalurkan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga proses belajar terjadi. Di samping itu, media merupakan alat komunikasi antara peserta didik dengan guru untuk lebih mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar.⁴⁴

Sementara itu menurut Briggs, media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya.⁴⁵ Dalam Arsyad, media merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang untuk menyalurkan informasi/pesan.⁴⁶ Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi.

Inti dari penggunaan media adalah sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan informasi atau pesan antara pemberi kepada penerima. Dengan menggunakan media yang tepat, maksud dari

⁴⁴ Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 7

⁴⁵ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 14

⁴⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 3

informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas, dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik sebagai penerima pesan di kelas.⁴⁷

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.⁴⁸

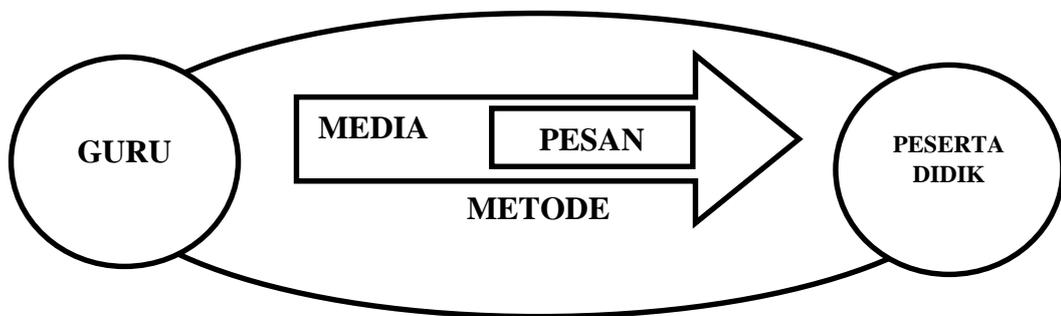
Pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan oleh guru. Secara garis besar, fungsi utama penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:⁴⁹

⁴⁷ Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: UNS Press, 2008), 37

⁴⁸ Arsyad, *Media*, 15

⁴⁹ Oemar Hamalik, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 57

- a. Fungsi Edukatif, artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
- b. Fungsi Sosial, artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c. Fungsi Ekonomis, artinya memberikan produksi media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan namun tidak memerlukan biaya yang cukup banyak.
- d. Fungsi Seni Budaya dan Telekomunikasi, yang mendorong dan menciptakan inovasi baru dalam media pembelajaran termasuk pola usaha penciptaan teknologi media pembelajaran yang modern.



Bagan 2.1 Ilustrasi Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang diharapkan seorang pendidik untuk menunjang materi pengenalan Aksara Jawa *legena* pada mata pelajaran Bahasa Jawa adalah media pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian peserta didik, sehingga pendidik mudah

menyampaikan materi dan peserta didik mendapat hasil belajar yang memuaskan.

3. Media Roda Putar Aksara “ROPUSA”

Menurut kamus bahasa Indonesia, Roda adalah barang bundar (berlingkar dan biasanya berjeruji);⁵⁰ Barang bundar yang bisa bergerak maju dan mundur, biasa digunakan untuk menjalankan suatu kendaraan. Sedangkan menurut Wikipedia, Roda merupakan obyek berbentuk lingkaran, yang bersama dengan sumbu, dapat menghasilkan suatu gerakan dengan gesekan kecil dengan cara bergulir.⁵¹ Istilah roda juga sering digunakan untuk obyek-obyek berbentuk lingkaran lainnya yang berputar seperti kincir air. Tak jauh berbeda dengan media roda putar aksara ini, roda yang digunakan berasal dari triplek yang dibubuhi spinner di atasnya yang dapat diputar yang berfungsi sebagai panah penunjuk. Media ini ditambah dengan pengaplikasian warna-warni untuk menarik minat peserta didik. Di atas roda putar tersebut, dibubuhi dengan macam-macam bunyi Aksara Jawa dan disisi lain roda disediakan bagian agar peserta didik dapat menuliskan bentuk Aksara yang ditunjuk oleh panah penunjuk menggunakan spidol yang sudah disediakan peneliti.

Cara pembuatan permainan roda putar aksara, yakni: roda putar terbuat dari triplek yang dipotong melingkar sehingga

⁵⁰ Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.. hlm 829

⁵¹ <http://kamusbahasaIndonesia.org/>

membentuk piringan berbentuk lingkaran kemudian ditempel spinner di atasnya sebagai panah penunjuk. Seluruh bagian roda putar kemudian di tempel kertas berwarna-warni. Piringan triplek tersebut dibagi menjadi 10 bagian yang sama besar, lalu tiap bagian ditempel kertas dengan warna yang berbeda dan ditempelkan 10 bunyi Aksara Jawa yang berbeda-beda. Sedangkan cara bermain roda putar aksara dilaksanakan dengan cara:

- a. Peserta didik memutar spinner dan melihat aksara yang ditunjuk panah ketika putaran spinner berhenti.
- b. Peserta didik menulis bentuk Aksara Jawa *legena* yang ditunjuk panah menggunakan spidol pada sisi lain lingkaran.
- c. Ketika panah penunjuk berhenti di satu sisi lingkaran, maka guru mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang mereka peroleh.
- d. Setelah salah satu peserta didik menyelesaikan tugasnya, maka panah penunjuk diputar kembali dan permainan diteruskan sampai seluruh sisi lingkaran terisi.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil merujuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang aktivitas atau proses yang mengakibatkan

berubahnya *input* secara fungsional. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dari diri individu. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu.⁵²

Hasil belajar adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Sebagaimana telah dijelaskan oleh Abdurrakhman Ginting, yang diperkuat oleh temuan berbagai pakar penelitian menyimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi yang kuat antara kinerja dan hasil. Hubungan ini juga berlaku dalam proses belajar dan mengajar yaitu hasil belajar peserta didik berhubungan dengan kinerja belajarnya. Karena hasil belajar berkorelasi dengan kinerja belajar sedangkan kinerja belajar berkorelasi dengan hasil belajar.⁵³

Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.⁵⁴ Menurut Benyamin Bloom, hasil

⁵² Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 19

⁵³ Abdurrakhman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), 87

⁵⁴ Rosma Hartini, *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2010), 37

belajar di klasifikasikan menjadi tiga ranah pembelajaran yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai materi yang sudah diajarkan.⁵⁵

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar pembelajaran dan menjadi pedoman untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berikut beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah⁵⁶

1) Faktor yang berasal dari dalam peserta didik (*internal*)

Faktor yang datang dari peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Selain kemampuan, faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi belajar, minat belajar dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis.

⁵⁵ Nana Sudjana, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 13

⁵⁶ Anisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 29

2) Faktor yang berasal dari luar peserta didik (*eksternal*)

Faktor yang berasal dari luar yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang paling mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah pengajaran yang dikelola oleh guru. Hasil belajar di sekolah dipengaruhi oleh kapasitas peserta didik dan kualitas pengajaran.

3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*)

Faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap keberhasilan hasil belajar. Karena pendekatan belajar ini dapat menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran.

c. Peranan Hasil Belajar

Adapun peranan hasil belajar sendiri adalah sebagai berikut:⁵⁷

- 1) Hasil belajar berperan memberikan informasi tentang kemajuan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti PBM (Proses Belajar Mengajar).
- 2) Hasil belajar memberikan bahan pertimbangan apakah peserta didik diberikan program perbaikan, pengayaan atau menjelaskan pada program pembelajarannya berikutnya.

⁵⁷ Zainal Abidin, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Malang: DEPDIKNAS, 2004), cet. 4, 2

- 3) Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi peserta didik yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran.
- 4) Untuk keperluan supervise bagi kepala sekolah dan guru agar lebih berkompeten.
- 5) Sebagai bahan dalam memberikan informasi kepada orang tua peserta didik dan sebagai bahan dalam mengambil berbagai keputusan dalam pengajaran.

5. Pengembangan Media ROPUSA dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa

Pengembangan media Roda Putar Aksara “ROPUSA” ini dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengenalan Aksara Jawa *legena* pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.

Media *Roda Putar Aksara “ROPUSA”* ini digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa sebagai media yang membantu guru untuk melatih penguasaan Aksara Jawa *legena* untuk kelas 3 khususnya semester 2. Sebelum menerapkan media ini peserta didik diberikan materi pembelajaran seperti biasa yang kemudian diasah dan di drill menggunakan media *Roda Putar Aksara “ROPUSA”* tiga dimensi ini. Adapun peralatan yang diperlukan adalah sebagai berikut:

- 1) Papan Roda Putar Aksara “ROPUSA”.
- 2) Spidol
- 3) Beberapa pemain
- 4) Seorang Operator

Sedangkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Roda Putar Aksara “ROPUSA”* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu dengan permainan Roda Putar Aksara “ROPUSA”.
- 2) Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.
- 3) Kemudian guru/operator menjelaskan aturan permainannya.
Dan membagi urutan bermain.
- 4) Semua pemain memulai dengan memutar spinner yang terpasang diatas papan.
- 5) Setelah spinner berhenti, maka peserta didik harus menulis bentuk aksara Jawa *legena* yang tertunjuk panah menggunakan spidol.
- 6) Bila spinner berhenti pada bagian yang sudah terisi, maka peserta didik harus memutar kembali spinner tersebut hingga menunjukkan pada bagian yang masih kosong. Begitu seterusnya hingga seluruh bagian terisi.

Aturan dalam permainan media *Roda Putar Aksara “ROPUSA”* ini sangatlah mudah seperti berikut:

- 1) Ketika spinner berhenti berputar, maka peserta didik harus menulis aksara Jawa *legena* yang tertunjuk oleh panah.
- 2) Jika tidak dapat menjawab soal, maka permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya dengan memutar kembali spinner.
- 3) Karena sistem permainan ini adalah per kelompok, maka seluruh pemain harus saling bekerjasama.
- 4) Kelompok pemain yang mampu menjawab seluruh aksara Jawa *legena* terlebih dahulu adalah pemenang.

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian-kajian teori diatas, peneliti merasa penting untuk mengembangkan media Roda Putar Aksara “ROPUSA” yang dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan. Pengembangan media Roda Putar Aksara “ROPUSA” akan melalui beberapa tahapan mulai dari menganalisis teori yang mendukung kemudian menganalisis kebutuhan baik dari peserta didik maupun guru. Dari hasil analisis tersebut diketahui media pembelajaran yang dibutuhkan dan mulai direncanakan pembuatan kerangkanya. Pembuatan produk anak dimulai dengan membuat desain media, petunjuk penggunaan media, menganalisis materi dalam media yang relevan dan membuat soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

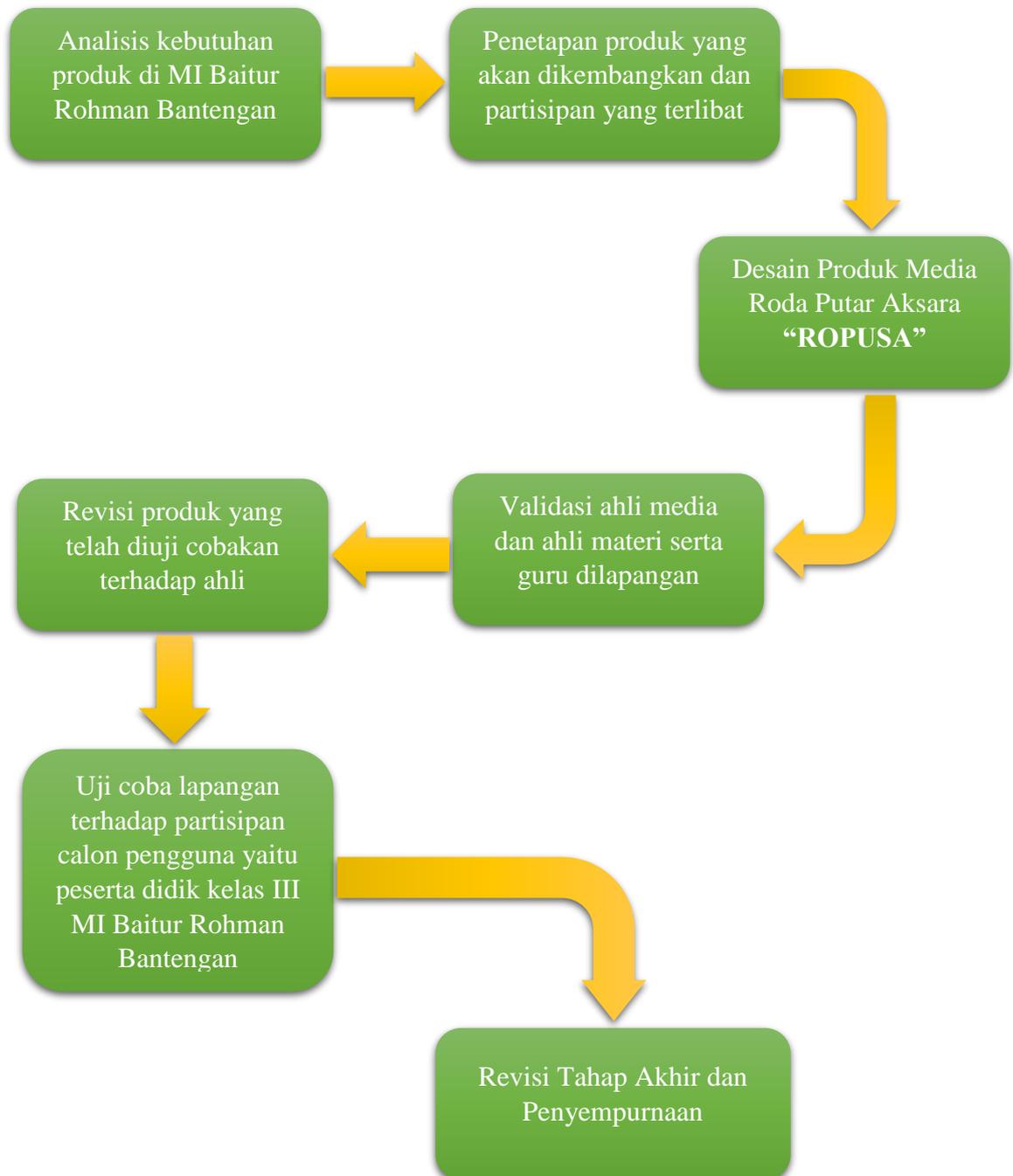
Produk yang dihasilkan diharapkan adalah produk yang efektif dan efisien. Menurut Peter Drucker dalam Stoner menyebutkan efisien adalah

melakukan pekerjaan dengan benar, sedangkan efektif adalah melakukan pekerjaan dengan tepat.⁵⁸ Efektif dan efisien yang dimaksud disini adalah pengembangan media pembelajaran yang diharapkan adalah media pembelajaran yang benar dalam arti sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Sedangkan maksud tepat disini adalah tepat sesuai dengan kemampuan peserta didik yang ingin dikembangkan.

Setelah produk dibuat akan dibutuhkan validasi oleh pakar/ahli baik dari segi media maupun materi yang terdapat dalam media tersebut agar media pembelajaran yang dibuat memiliki kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian langkah selanjutnya yaitu menguji cobakannya pada peserta didik untuk mendapat respon dan penilaian dari peserta didik sebagai pengguna. Respon berupa saran dan kritikan sangat diperlukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Setelah semua tahap dilalui maka media Roda Putar Aksara “ROPUSA” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan layak digunakan. Adapun kerangka berfikir digambarkan dengan bagan dibawah ini.

⁵⁸ James Stoner A. F., *Manajemen*, (Jakarta: Erlangga, 1996), 9

Bagan 2.2 Kerangka Berfikir Pengembangan Media ROPUSA



C. Penelitian Terdahulu

Pembahasan mengenai penelitian terdahulu yang relevan, yaitu membahas dan perolehan yang berhubungan dan juga ketertarikan dengan problem akademis penelitian tesis yang masih dilaksanakan, yaitu berbentuk dari perolehan yang dilakukan sebelumnya skripsi, tesis, disertasi, jurnal, dll. Ada macam-macam bentuk hasil dari penelitian yang dilakukan sebelumnya yang relevan terkait dengan penggunaan media Roda Putar Aksara “ROPUSA” dalam pembelajaran Bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

1. Ria Novianti, *“PENGEMBANGAN PERMAINAN RODA PUTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA ANAK USIA 5-6 TAHUN”*. Adapun yang melatarbelakangi penelitian ini adalah Kemampuan berhitung angka merupakan salah satu kemampuan yang diajarkan di PAUD dan merupakan kemampuan dasar yang krusial, terutama pada anak usia 5-6 tahun yang berada pada level TK B karena mereka akan segera masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar. Permasalahannya media dan metode yang menarik serta menyenangkan dalam pembelajaran berhitung angka masih terbatas, di mana anak terutama yang memiliki kecerdasan kinestetik atau kecerdasan gerak mengalami kesulitan untuk bisa duduk diam dan mengikuti pembelajaran berhitung dengan tenang. Akibatnya kemampuan mereka dalam berhitung angka cenderung

lebih rendah bila dibandingkan dengan teman sekelas lainnya. Permainan roda putar dirancang dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan harapan dapat menjadi salah satu media permainan yang mampu mengembangkan kemampuan berhitung angka pada anak usia 5-6 tahun. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan di kelas B1 TK FKIP Unri menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun setelah bermain roda putar. Terdapat korelasi sebesar 0,806 atau sebesar 80,6% antara pretest dan posttest. Nilai ini menunjukkan bahwa ada korelasi yang kuat antara hasil kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah diberikan permainan roda putar. Dari hasil penghitungan SPSS diketahui bahwa $\text{Sig} (0,000) < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan hasil antara *post test* (sebelum anak bermain roda putar) dengan *pre test* (setelah anak bermain roda putar).⁵⁹

2. Wardah Khairunnisa, "*PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR BERBASIS WEBSITE UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA ANGKASA ADISUTJIPTO*". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan roda berputar berbasis *website* pada keterampilan membaca siswa kelas XI di SMA Angkasa

⁵⁹ Ria Novianti, *Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun*, (Riau: Jurnal Tidak Diterbitkan)

Adisutjipto serta mengetahui tingkat kelayakan media tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang terdiri dari 6 tahap, yaitu a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, f) dan ujicoba produk. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dari dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengevaluasi kualitas media, kualitas materi, dan respon siswa. Uji coba media dilakukan di SMA Angkasa Adisutjipto dengan jumlah responden 24 siswa. Hasil penelitian ini berupa produk media permainan roda berputar yang dikembangkan berbasis *website* dengan domain www.la-roue-tournante.000webhostapp.com. Produk pengembangan tersebut diberi nama *La roue tournante*. Hasil penelitian menunjukkan produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca pada materi *La vie familiale* untuk siswa kelas XI. Kualitas produk ini ditentukan oleh aspek kelayakan materi dan media. Penilaian aspek kelayakan materi dari ahli materi memperoleh persentase awal 70% yang berkategori 'baik'. Setelah tahap revisi, persentase naik menjadi 86,67% yang berkategori 'sangat baik'. Penilaian aspek kelayakan media dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase awal 94,12% yang berkategori 'sangat baik' sehingga hanya memerlukan

beberapa revisi tanpa penilaian ulang. Penilaian juga dilakukan berdasarkan respon 24 siswa yang mendapat persentase sebesar 79,17% untuk pembelajaran, 75,83% untuk penyajian materi, dan 75,94% untuk pengoperasian media. Ketiga penilaian tersebut mendapat rerata sebesar 76,98% yang dikategorikan sebagai 'setuju'.⁶⁰

3. Nur Afni. "*PENERAPAN STRATEGI RODA PUTAR PEMECAH MASALAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 012 NAUMBAI KECAMATAN KAMPAR KABUPATEN KAMPAR*". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Strategi Roda Putar Pemecah Masalah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 012 Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun pelajaran 2012-2013 dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan Strategi Roda Putar Pemecah Masalah dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh melalui hasil pengamatan aktivitas guru dan hasil pengamatan

⁶⁰ Wardah Khairunnisa, *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*, (Dyogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan)

aktivitas siswa, dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa teknik observasi dan teknik tes. Kesimpulan penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV lebih meningkat setelah diterapkan Strategi Roda Putar Pemecah Masalah dibandingkan sebelum penerapan. Pada sebelum tindakan ketuntasan siswa secara individu hanya mencapai 9 orang dengan ketuntasan klasikal 42,86%, pada siklus I ketuntasan siswa secara individu meningkat menjadi 15 orang dengan ketuntasan klasikal 71,43%, namun belum mencapai 75%. Siklus II ketuntasan individu siswa meningkat lagi menjadi 20 orang siswa, sehingga ketuntasan klasikal siswa mencapai 95,24%. Dengan demikian ketuntasan siswa telah melebihi 75%.⁶¹

4. Nabella Yusi Rizqi, *“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PELANGI PUTAR PADA MATA PELAJARAN PAI DI SDN KATERBAN 5 KECAMATAN BARON KABUPATEN NGANJUK”*. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran game pelangi putar pada materi iman kepada malaikat, (2) untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar pada pelajaran PAI terhadap siswa kelas IV

⁶¹ Nur Afni, *Penerapan Strategi Roda Putar Pemecah Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 012 Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*, (Pekan Baru: Skripsi Tidak Diterbitkan)

SDN Katerban 5 Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk. Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan pendekatan penelitian Research and Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar materi Iman kepada Malaikat. Hasil validasi keseluruhan mencapai rata-rata presentase sebesar 87,6% artinya layak digunakan. (2) Media pembelajaran Flip Chart berbasis game pelangi putar pada materi Iman kepada Malaikat terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran PAI kelas IV SDN Katerban 5 Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa saat belajar dengan penyajian media Flip Chart yang tersaji dalam desain yang sederhana, menarik, dan beragam.⁶²

5. Linda Yanti, "*PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUKAN MEDIA RODA PUTAR TERHADAP KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS DAN SIKAP ILMIAH SISWA KELAS XI PADA MATERI SISTEM GERAK SMA AL-AZHAR 3 BANDAR LAMPUNG*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media roda putar terhadap sikap ilmiah dan keterampilan berfikir kritis. Populasi dalam penelitian ini adalah

⁶² Nabella Yusi Rizqi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Pada Mata Pelajaran Pai Di SDN Katerban 5 Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk*, (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan)

seluruh siswa kelas XI IPA 2 dan XI IPA 3 SMA AL-AZHAR 3 Bandar Lampung yang berjumlah 35 siswa. Data yang diperoleh berupa angket sikap ilmiah dan soal keterampilan berfikir kritis. Instrument yang digunakan berupa tes dan angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata *post test* kelompok eksperimen dan kelompok control. Uji statistik yang digunakan adalah Uji t, uji prasyarat menggunakan Uji Lilerfors dan Uji Fisher, diperoleh bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil uji hipotesis untuk keterampilan berfikir kritis dapat disimpulkan ada pengaruh dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media roda putar terhadap keterampilan berfikir kritis dan sikap ilmiah siswa pada mata pelajaran sistem gerak di SMA AL-AZHAR 3 Bandar Lampung.⁶³

Tabel 2.1
Perbandingan Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ria Novianti, "PENGEMBANGAN PERMAINAN RODA PUTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANGKA ANAK USIA 5-6 TAHUN".	a. Menggunakan media pembelajaran Roda Putar sebagai alat penyampai materi. b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D.	a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah pengenalan angka 1-10 b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian

⁶³ Linda Yanti, *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas Xi Pada Materi Sistem Gerak SMA AL-AZHAR 3 BANDAR LAMPUNG*, (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan)

			dan pengembangan ini adalah TK/RA sederajat. c. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah kelas B1 TK FKIP Unri.
2.	Wardah Khairunnisa, <i>“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR BERBASIS WEBSITE UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA ANGKASA ADISUTJIPTO”</i> .	a. Menggunakan media pembelajaran <i>Roda Putar</i> sebagai alat penyampai materi. b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D.	a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah Bahasa Perancis. b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah SMK/SMA sederajat. c. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto.
3.	Nur Afni. <i>“PENERAPAN STRATEGI RODA PUTAR PEMECAH MASALAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 012 NAUMBAI KECAMATAN KAMPAR KABUPATEN KAMPAR”</i> .	a. Menggunakan media pembelajaran <i>Roda Putar</i> sebagai alat penyampai materi. b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah MI Baitur Rohman Bantengan sederajat.	a. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. b. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian adalah Matematika. c. Lokasi penelitian yang menjadi sasaran adalah peserta didik kelas IV SDN 012 Naumbai

			Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar.
4.	Nabella Yusi Rizqi, “ <i>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PELANGI PUTAR PADA MATA PELAJARAN PAI DI SDN KATERBAN 5 KECAMATAN BARON KABUPATEN NGANJUK</i> ”.	a. Menggunakan media pembelajaran <i>Roda Putar</i> sebagai alat penyampai materi. b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah MI Baitur Rohman Bantengan sederhana. c. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D	a. Lokasi penelitian yang menjadi sasaran adalah peserta didik kelas III SDN Katerban 5 Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk. b. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian adalah PAI.
5.	Linda Yanti, “ <i>PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUKAN MEDIA RODA PUTAR TERHADAP KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS DAN SIKAP ILMIAH SISWA KELAS XI PADA MATERI SISTEM GERAK SMA AL-AZHAR 3 BANDAR LAMPUNG</i> ”.	a. Menggunakan media pembelajaran <i>Roda Putar</i> sebagai alat penyampai materi.	a. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah SMA/SMK sederhana. b. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian adalah IPA. c. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. d. Lokasi penelitian yang menjadi sasaran adalah peserta didik kelas XI SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung.