

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dipaparkan mengenai kajian pustaka yang mencakup kajian teori (teori tentang model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), teori tentang media kartu aksara, teori tentang proses belajar, teori tentang hasil belajar, dan teori tentang Bahasa Jawa dan pembelajarannya di SD), penelitian terdahulu, hipotesis tindakan, dan kerangka pemikiran.

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah upaya guru menentukan perencanaan yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam menciptakan proses pengalaman belajar yang sistematis dan bermanfaat bagi kehidupan peserta didik dalam mengatasi masalah pada kehidupan yang sesungguhnya. Hal ini didukung oleh pendapat Joyce dalam Ngurawan yang menyatakan bahwa

“Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lainnya”.¹¹

¹¹ Sidik Ngurawan dan Agus Purwowidodo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivitis*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2010), hal. 1

b. Ciri-ciri dan Kriteria Model Pembelajaran

Menurut Arends, istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengolahannya. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah:¹²

- 1) Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai)
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat berhasil
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Nieven, sebagaimana dikutip Trianto, mengemukakan bahwa model pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:¹³

- 1) Sahih (valid). Bahwa model yang dikembangkan harus didasarkan pada rasional teoritis yang kuat.

¹² Kardi dan Nur, *Pengantar Pada Pembelajaran dan Pengolahan Kelas*, (Surabaya: Uni Press, 2009), hal. 9

¹³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidik (KTSP)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 25

- 2) Praktis. Bersifat praktis yaitu model yang dikembangkan dapat diterapkan oleh pendidik.
- 3) Efektif. Berdasarkan pengalaman para ahli, bahwa model tersebut harus efektif.

Penggunaan model pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga mencapai hasil optimal. Model pembelajaran sangat berguna, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi pendidik model dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak sistematis dalam pelaksanaan model pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran, karena setiap model pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar peserta didik.¹⁴

2. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Model pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵ Model pembelajaran yang nyata dan praktis tersebut adalah Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).¹⁶

¹⁴ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal.2-3

¹⁵ Sidik Ngurawan dan Agus Purwowidodo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 2

¹⁶ Kardi dan Nur, *Pengajaran Langsung*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press, 2000), hal. 13

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) adalah salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Roshenshina dan Stevens di tahun 1986. Namun sebelum itu menurut Arends dalam Trianto, landasan penelitian dari Model Pembelajaran Langsung dan berbagai komponennya, berasal dari bermacam-macam bidang.¹⁷ Meskipun demikian, data penunjang empiriks yang paling jelas terhadap Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) berasal dari penelitian tentang keefektifan guru yang dilakukan pada tahun 1970-an dan 1980-an oleh Stalling dan Koskowitz dengan hasil menunjukkan bahwa guru yang memiliki kelas yang terorganisasikan dengan baik menghasilkan rasio keterlibatan peserta didik (*Time-Taks-Rations*) yang lebih tinggi daripada guru yang menggunakan pendekatan yang kurang formal dan kurang terstruktur oleh guru kepada peserta didik. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.¹⁸

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah.¹⁹

¹⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran...*, hal. 45

¹⁸ *Ibid.*, hal. 45-46

¹⁹ Sidik Ngurawan dan Agus Purwowidodo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 45

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Adapun gambaran umum atau ciri-ciri dari model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah sebagai berikut:²⁰

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada peserta didik termasuk prosedur penilaian belajar,
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran, dan
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

c. Sintaks Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Pada model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terdapat lima fase yang sangat penting, yaitu guru mengawali pembelajaran serta mempersiapkan peserta didik untuk menerima guru. Fase persiapan dan motivasi ini kemudian diikuti oleh presentasi materi ajar yang diajarkan atau demonstrasi tentang keterampilan tertentu. Pembelajaran tersebut termasuk juga pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pelatihan dan pemberian umpan balik terhadap keberhasilan peserta didik. Pada fase pelatihan dan pemberian umpan balik tersebut, guru perlu selalu mencoba memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang dipelajari kedalam situasi kehidupan nyata.²¹

²⁰ Kardi dan Nur, *Pengajaran ...*, hal. 3

²¹ Sidik Ngurawan dan Agus Purwowododo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 49

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada peserta didik. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan. Sintaks dalam model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) disajikan dalam 5 tahap, seperti berikut ini:²²

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Langsung

FASE	PERAN GURU
1	2
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pembelajaran, dan mempersiapkan peserta didik untuk belajar.
Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
Fase 3 Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal.
Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah peserta didik telah berhasil melakukan tugas dengan baik, dan memberi umpan balik.
Fase 5 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang sangat hati-hati dipihak guru agar efektif, pembelajaran langsung mensyaratkan tiap detail keterampilan didefinisikan

²² Kardi dan Nur, *Pengajaran...*, hal. 8

secara seksama dan demonstrasi serta jadwal pelatihan direncanakan dan dilaksanakan secara seksama. Dalam model ini juga ditekankan bahwa guru harus menjamin terjadinya keterlibatan peserta didik terutama melalui memperhatikan, mendengarkan dan tanya jawab yang terencana.²³

d. Langkah Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Adapun langkah-langkah model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:²⁴

- 1) ***Menyiapkan dan memotivasi peserta didik***, tujuan langkah awal ini untuk menarik dan memusatkan perhatian peserta didik, serta memotivasi mereka untuk berperan serta dalam pembelajaran itu.
- 2) ***Menyampaikan tujuan***, peserta didik perlu mengetahui dengan jelas, mengapa mereka berpartisipasi dalam suatu pembelajaran tertentu, dan mereka perlu mengetahui apa yang harus dapat mereka lakukan setelah selesai berperan serta dalam pembelajaran.
- 3) ***Presentasi dan demonstrasi***, fase ini merupakan fase kedua dalam model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Guru melaksanakan presentasi atau demonstrasi pengetahuan dan keterampilan. Kunci keberhasilan kegiatan tersebut adalah tingkat kejelasan demonstrasi informasi yang dilakukan dan mengikuti pola-pola demonstrasi yang efektif.

²³ Sidik Ngurawan dan Agus Purwowidodo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 55

²⁴ Nurma Rifa, *Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)* dalam <http://nurmarifa8.blogspot.co.id/2014/12/pembelajaran-langsung-direct-instruction.html?m=1> diakses pada tanggal 29 September 2016 pukul 21:34 WIB

- 4) **Mencapai kejelasan**, hasil penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa kemampuan guru untuk memberikan informasi yang jelas dan spesifik kepada peserta didik, dan mempunyai dampak yang positif terhadap proses belajar mengajar.
- 5) **Melakukan demonstrasi**, model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) berperan teguh pada asumsi bahwa sebagian besar hasil belajar berasal dari mengamati orang lain, belajar dengan meniru tingkah laku orang lain dapat menghemat waktu.
- 6) **Mencapai pemahaman dan penguasaan**, untuk menjamin agar peserta didik bertingkah laku yang benar maka guru perlu benar-benar memperhatikan apa yang terjadi pada setiap tahap demonstrasi ini berarti jika guru berupaya agar segala sesuatu yang didemonstrasikan juga benar.
- 7) **Berlatih**, agar dapat mendemonstrasikan sesuatu dengan benar diperlukan latihan yang intensif dan memperhatikan aspek-aspek penting dari keterampilan atau konsep yang didemonstrasikan.
- 8) **Memberikan latihan terbimbing**, salah satu tahap penting dalam model pembelajaran langsung ialah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan “Pelatihan Terbimbing”. Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar dan memungkinkan peserta didik menerapkan konsep atau keterampilan pada situasi baru.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menerapkan dan melakukan pelatihan, yaitu sebagai berikut:²⁵

- 1) Menugasi peserta didik melakukan latihan singkat dan bermakna.
- 2) Memberikan pelatihan pada peserta didik sampai benar-benar menguasai konsep atau keterampilan yang dipelajari.
- 3) Hati-hati terhadap latihan yang berkelanjutan, pelatihan yang dilakukan terus-menerus dalam jangka waktu yang lama dapat menimbulkan kejenuhan pada peserta didik.
- 4) Mempersiapkan tahap-tahap awal pelatihan, yang mungkin saja peserta didik melakukan keterampilan yang kurang benar bahkan salah tanpa disadari.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Model pembelajaran langsung memberi guru kendali penuh atas lingkungan pembelajaran. Beberapa kelebihan model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:²⁶

- a. Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang harus diterima oleh peserta didik sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh peserta didik.

²⁵ Sidik Ngurawan dan Agus Purwowidodo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 55

²⁶ Muhammad Faiq Dzaki, *Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction)* dalam <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2009/03/model-pengajaran-langsung.html> diakses pada 22 November 2016 pukul 09:27 WIB

- b. Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- c. Dapat digunakan untuk poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi peserta didik sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- d. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
- e. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada peserta didik yang berprestasi rendah.
- f. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara oleh seluruh peserta didik.
- g. Secara umum, ceramah adalah cara yang paling memungkinkan untuk menciptakan lingkungan yang tidak mengancam dan bebas stres bagi peserta didik.
- h. Model pembelajaran langsung dapat digunakan untuk membangun metode dan media pembelajaran dalam bidang studi tertentu.

Selain memiliki kelebihan, Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut adalah beberapa kekurangan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*):²⁷

²⁷ *Ibid*

- a. Model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan peserta didik untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat.
- b. Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan peserta didik.
- c. Karena peserta didik hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
- d. Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru.
- e. Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru.

3. Media Kartu Aksara

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media 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 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.²⁸

b. Pengertian Media Kartu Aksara

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya aksara Jawa yaitu dengan media kartu aksara. Susilana dan Riyana mengemukakan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar.²⁹ Jadi, media kartu aksara hampir sama dengan media *flashcard*, karena sama-sama berupa sebuah kartu, hanya saja pada kartu aksara berupa sebuah huruf jawa, sedangkan dalam *flash card* adalah berupa gambar.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Aksara

Adapun cara menggunakan media kartu aksara adalah sebagai berikut: (a) kartu-kartu yang sudah disediakan dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan peserta didik, (b) kartu di susun secara acak, (c) berikan kartu-kartu yang telah diacak tersebut kepada seluruh peserta didik. Mintalah peserta didik untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, (d) kemudian mintalah mereka untuk mengurutkan seluruh kartu aksara tersebut, lalu menempelkannya dipapan tempel yang sudah disediakan.

Dalam penggunaan kartu aksara dapat dipadukan dalam metode permainan. Adapun metode permainan yang cocok dengan media kartu

²⁸ Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: UNS Press, 2008), hal. 37

²⁹ Susilana dan Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), hal. 51-52

aksara adalah metode permainan *Crossword Puzzle*. Metode *Crossword Puzzle* ini merupakan susunan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang mampu mengundang minat dan partisipasi peserta didik. *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu metode pembelajaran aktif bagi peserta didik yang melibatkan semua peserta didik untuk berfikir saat pembelajaran berlangsung dengan mengisi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.³⁰

Teka teki silang yang dimaksudkan bahwa selain ada unsur permainannya juga ada unsur pendidikannya, dimana dengan mengisi teka-teki silang tersebut secara tidak sadar peserta didik belajar sehingga diharapkan selain kesenangan juga didapatkan pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran. Diharapkan dengan membaca, dan mencari jawaban teka-teki silang tersebut, peserta didik akan selalu paham dan mengerti dengan sendirinya materi pelajaran.³¹

Teka-teki silang yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan

³⁰ Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2006), hal. 256

³¹ *Ibid*

peserta didik lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar. Faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menjadi sangat menentukan dalam pengisian jawaban teka-teki silang. Karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam baris atau kolom.³²

Langkah-langkah penggunaan media kartu aksara dalam metode permainan *Crossword Puzzle* ini adalah sebagai berikut: (a) mulailah penyajian dengan menjelaskan aturan permainan yang akan diselenggarakan, (b) upayakan peserta didik berkumpul dengan anggota kelompoknya masing-masing, (c) bagikan papan *Crossword Puzzle* kepada masing-masing kelompok, (d) berikan waktu ± 5 menit untuk menyelesaikan permainan ini, (e) kelompok yang paling cepat mengerjakan adalah juara.³³

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Aksara

Adapun kelebihan media kartu gambar atau *flashcard* menurut Susilana dan Riyana adalah sebagai berikut:³⁴

- 1) ***Pertama*** adalah mudah dibawa karena dengan ukuran yang tidak terlalu besar, dapat disimpan di tas dan saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di mana saja;
- 2) ***Kedua*** adalah praktis, karena guru tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk menggunakan media ini;

³² *Ibid*

³³ *Ibid.*, hal. 256-257

³⁴ Susilana dan Riyana, *Media Pembelajaran...*, hal. 52

- 3) **Ketiga** adalah gampang diingat, karena media ini menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan, seperti mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, dll;
- 4) **Keempat** adalah menyenangkan, media kartu aksara dalam penggunaannya bisa melalui permainan, dengan permainan dapat mengasah kemampuan kognitif dan melatih ketangkasan (fisik);
- 5) **Kelima** adalah gambar atau kartu yang dipindah-pindahkan (*movable*) dapat menarik perhatian peserta didik, peserta didik dapat berperan secara aktif untuk memindahkan objek gambar yang ditempelkan, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik;
- 6) **Keenam** adalah gambar atau kartu dapat ditambah dan dapat juga dikurangi jumlahnya termasuk susunannya dapat diubah-ubah sesuai dengan pokok pembicaraan;
- 7) **Ketujuh** adalah pembelajaran dapat disetting sesuai kebutuhan yaitu individual maupun secara kelompok.

Sedangkan kekurangan media kartu aksara menurut Susilana dan Riyana adalah sebagai berikut:³⁵

- 1) Media kartu aksara hanya menampilkan persepsi indera mata;
- 2) Ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok anak;
- 3) Gambar diinterpretasikan secara personal dan subjektif.

³⁵ *Ibid.*, hal. 52

e. Fungsi Media Kartu Aksara

Perpaduan media yang menarik dapat meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengingat materi aksara Jawa dengan lebih mudah. 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 kartu gambar adalah sebagai berikut:³⁶

- 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.

³⁶ Oemar Hamalik, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 57

4. Proses Belajar

Proses belajar adalah kegiatan interaksi Antara guru dengan peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Adapun indikator proses belajar adalah sebagai berikut:

a. Respon

1) Pengertian Respon

Menurut Abidin, pengertian respon adalah reaksi yang dilakukan seseorang terhadap rangsangan, atau perilaku yang dihadirkan rangsangan. Sedangkan menurut Ahmadi menyatakan respon adalah gambaran ingatan dan pengamatan yang mana objek yang telah diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan.³⁷

Respon muncul pada diri manusia melalui suatu reaksi dengan urutan yaitu: sementara, ragu-ragu, dan hati-hati yang dikenal dengan *trial response*, kemudian respon akan terpelihara jika organisme merasakan manfaat dari rangsangan yang datang. Lebih lanjut dalam penjelasannya juga diterangkan bahwa respon dapat menjadi suatu kebiasaan dengan urutan sebagai berikut:³⁸

- 1) Penyajian rangsangan
- 2) Pandangan dari manusia akan rangsangan
- 3) Interpretasi dari rangsangan

³⁷ Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 64

³⁸ Susanto, *Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial*, (Jakarta: Bina Cipta, 1997), hal. 51-

- 4) Menanggapi rangsangan
- 5) Pandangan akibat menanggapi rangsangan
- 6) Interpretasi akan akibat dan membuat tanggapan lebih lanjut
- 7) Membangun hubungan rangsangan-rangsangan yang mantap

Susanto menyatakan respon merupakan reaksi, artinya penerimaan atau penolakan, serta sikap acuh tak acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya. Respon dapat dibedakan menjadi opini (pendapat) dan sikap, dimana opini (pendapat) adalah jawaban terbuka (*overt response*) terhadap suatu persoalan yang dinyatakan dengan kata-kata yang diucapkan atau tertulis. Sedangkan sikap merupakan reaksi yang tertutup (*convert response*) yang bersifat emosional dan pribadi, merupakan tendensi untuk memberikan reaksi yang sangat positif atau negatif terhadap orang-orang, obyek, atau situasi tertentu.³⁹

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa respon itu bermula dari adanya tindakan pengamatan yang menghasilkan suatu kesan sehingga menjadi kesadaran yang dapat dikembangkan pada masa sekarang atau pun menjadi antisipasi pada masa yang akan datang.

2) Macam-macam Respon

Harvey dan Smith mendefinisikan bahwa, respon merupakan bentuk kesiapan dalam menentukan sikap baik dalam bentuk positif atau negatif

³⁹ Susanto, *Komunikasi dalam Teori dan Praktek*, (Bandung: Bina Cipta, 1988), hal. 73

terhadap obyek atau situasi. Definisi ini menunjukkan adanya pembagian respon yang oleh Ahmadi dirinci sebagai berikut:⁴⁰

- a) **Respon positif.** Sebuah bentuk respon, tindakan, atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan, menerima, mengakui, menyetujui, serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.
- b) **Respon negatif.** Bentuk respon, tindakan, atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan penolakan atau tidak menyetujui terhadap norma-norma yang berlaku dimana individu itu berada.

3) Proses Terjadinya Respon

Dalam hal ini ada beberapa gejala terjadinya respon, mulai dari aktifitas yang melibatkan psikomotor dengan berpangkal pada pengamatan, sampai ke tahap berfikir. Gejala tersebut menurut Suryabrata adalah sebagai berikut:⁴¹

“Pengamatan, yakni kesan-kesan yang diterima sewaktu perangsang mengenai indera dan perangsangnya masih ada. Pengamatan ini adalah produk dari kesadaran dan pikiran yang merupakan abstraksi yang dikeluarkan dari arus kesadaran. Respon, yakni bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan. Respon diperoleh dari penginderaan dan pengamatan.”

Jadi proses terjadinya respon adalah pertama-tama indera mengamati objek tertentu, setelah itu muncul bayangan yang berlangsung sangat singkat sesaat sesudah perangsang berlalu. Kemudian muncul tanggapan dan pengertian.

⁴⁰ Ahmadi, *Psikologi...*, hal.164

⁴¹ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1993), hal. 38

4) Indikator Respon

Menurut Soemanto, respon yang muncul ke dalam kesadaran dapat memperoleh dukungan atau rintangan dari respon lain. Dukungan terhadap respon akan menimbulkan rasa senang dan begitu sebaliknya. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa indikator respon terdiri atas respon yang positif kecenderungan tindakannya adalah mendekati, menyukai, menyenangkan, dan mengharapkan suatu objek.⁴² Sedangkan respon yang negative kecenderungan tindakannya menjauhi, menghindari, dan memberi objek tertentu. Sedangkan Sadirman menyatakan bahwa indikator respon itu terdiri atas:⁴³

- a) Keinginan untuk bertindak/berpartisipasi aktif;
- b) Membacakan/mendengarkan;
- c) Melihat;
- d) Menimbulkan/membangkitkan perasaan, dan
- e) Mengamati.

b. Keaktifan

1) Pengertian Keaktifan

Kata aktif dalam kamus Besar Bahasa Indonesia artinya giat (bekerja, berusaha) dinamis atau bertenaga. Sedangkan keaktifan yaitu kegiatan, kesibukan.⁴⁴ Peserta didik aktif adalah peserta didik yang terlibat secara

⁴² Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Rineka Cipta, 1998), hal. 28

⁴³ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1992), hal. 215

⁴⁴ *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dalam <http://kbbi.web.id/antusiasme.html?m=1> di akses pada 27 Nopember 2016

intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar.⁴⁵ Peserta didik aktif adalah peserta didik yang terlibat secara terus menerus baik fisik maupun mental dalam pembelajaran.⁴⁶ Peserta didik aktif adalah peserta didik yang terlibat secara fisik, psikis, intelektual dan emosional secara terus menerus dalam proses pembelajaran.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik aktif adalah peserta didik yang terlibat secara terus menerus baik secara fisik, psikis, intelektual maupun emosional dalam proses pembelajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran yang didalamnya terjadi interaksi serta komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Keaktifan belajar meliputi aktifitas jasmani dan keaktifan mental. Aktifitas belajar tersebut digolongkan menjadi empat, yaitu sebagai berikut:⁴⁷

- a) *Visual Activitas* meliputi membaca, memperhatikan, mengamati, demonstrasi, dan sebagainya
- b) *Oral Activitas* meliputi mendengar, menerima, diskusi, dan sebagainya
- c) *Drawing Activitas* meliputi menggambar, membuat grafik, membuat peta, diagram dan sebagainya

⁴⁵ Ahmadi dan Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 207

⁴⁶ Hollingsworth dan Lewis, *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan Di Kelas*, (Jakarta : PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008), hal. 7

⁴⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 173

- d) *Writing Activitas* meliputi menulis cerita, membuat rangkuman, menulis laporan dan sebagainya.

2) Aspek-aspek Keaktifan Peserta Didik

Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya keaktifan peserta didik, karena dalam pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya peserta didik terlibat secara aktif baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tersebut meliputi:

- a) ***Keberanian***. Keberanian ini merujuk kepada keberanian peserta didik dalam menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya dalam proses belajar. Keberanian adalah suatu tindakan memperjuangkan sesuatu yang dianggap penting dan mampu menghadapi segala sesuatu yang dapat menghalanginya karena percaya kebenarannya.
- b) ***Berpartisipasi***. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin. Partisipasi didefinisikan sebagai keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya.
- c) ***Kreativitas Belajar***. Kreativitas mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu. Peserta didik yang aktif mempunyai motivasi

untuk menciptakan cara belajar yang baru untuk mengkreaitivaskan belajar mereka agar mendapatkan pemahaman yang mereka inginkan. Jenis kreativitas mempunyai jumlah atau kadar yang berbeda tergantung pada segi mana yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik itu ada yang secara langsung dapat diamati, seperti mengerjakan tugas, berdiskusi dan lain sebagainya.⁴⁸

- d) ***Kemandirian Belajar***. Kemandirian dalam proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas dalam pembelajaran yang didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri, dan mengatur diri untuk mencapai hasil yang optimal. Peserta didik yang aktif dengan sikap mandiri dengan tidak selalu bergantung pada orang lain.

Keaktifan peserta didik juga diperlukan dalam kegiatan berkelompok, peserta didik diharapkan dapat aktif dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Hal ini dapat menunjang keberhasilan dalam mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam belajar serta dapat melatih peserta didik untuk berpikir secara kritis dan logis dalam menyampaikan argumentasi yang dikemukakan, serta dalam memecahkan ataupun membahas suatu permasalahan.

⁴⁸ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 144

3) Indikator Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada diri peserta didik dengan adanya keberanian untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan kemampuannya. Dengan melihat keaktifan peserta didik itulah maka pendidik akan dapat melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran. Nana Sudjana menyatakan bahwa:

“Penilaian proses belajar-mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar-mengajar”.⁴⁹

Penilaian proses belajar mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Adapun keaktifan peserta didik dapat dilihat dalam hal:⁵⁰

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang di hadapi
- 4) Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
- 7) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal yang sejenis

⁴⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 61

⁵⁰ Abdul Majid, *Penilaian Autentik: Proses dan Hasil Belajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), cet. 1, hal. 26

- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang di hadapinya.

c. Kerjasama

1) Pengertian Kerjasama

Kerjasama adalah pengelompokan makhluk hidup dalam suatu kelompok tertentu yang mengurus kepentingan yang sama guna memperoleh tujuan bersama. Sedangkan kerjasama dalam pembelajaran dapat diartikan dengan pengelompokan yang didalamnya melibatkan peserta didik dalam melakukan kegiatan bersama peserta didik yang lain untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok. Di dalam kerjasama terdapat interaksi, pemberian dorongan, dan informasi antar peserta didik. Oleh karena itu dalam kerjasama, peserta didik yang lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada peserta didik sekelompoknya yang belum paham. Hal ini didukung oleh pendapat Miftahul Huda yang menyatakan bahwa:⁵¹

“Kerjasama merupakan hal penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan peserta didik yaitu ketika peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan.”

⁵¹ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 24-25

2) Aspek-aspek dalam Kerjasama

Pada usia sekolah dasar, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri-sendiri (*egosentris*) kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Anak dapat berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebayanya. Adapun aspek-aspek dalam kerjasama adalah:⁵²

- a) Membiasakan anak bergaul/berteman dengan teman sebaya dalam melakukan tugas.
- b) Membiasakan anak untuk menghargai pendapat atau kemampuan orang lain.
- c) Menyadari bahwa kerjasama atau tolong menolong itu sangat penting dan menyenangkan.
- d) Mengembangkan rasa empati pada diri anak.

3) Tujuan Kerjasama

Pada usia sekolah dasar, perkembangan sosial anak dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Dalam proses belajar di sekolah, kematangan perkembangan sosial ini dapat dimanfaatkan atau dimaknai dengan memberikan tugas-tugas kelompok. Adapun tujuan kerjasama untuk anak sekolah dasar yaitu:⁵³

⁵² Susanto, *Teori belajar...*, hal.94

⁵³ *Ibid.*, hal.99

- a) Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai ketrampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
- b) Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
- c) Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak Taman Kanak-kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi peserta didik menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif.
- d) Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara guru dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Dari uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan kemampuan kerjasama yaitu untuk mengajak anak agar dapat saling tolong menolong, untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.

4) Indikator Kerjasama

Kerjasama mempunyai beberapa indikator yang harus ada didalamnya, karena dengan adanya indikator-indikator tersebut bertujuan

agar peserta didik dapat mencapai keterampilan-keterampilan yang ada dalam bekerjasama. Isjoni mengemukakan bahwa:

“Kerjasama merupakan “kerja kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda, serta peserta didik dituntut memiliki keterampilan-keterampilan bekerjasama”.

Untuk mencapai keterampilan dalam bekerjasama terdapat 8 indikator yang perlu diamati dalam pembelajaran, yaitu:⁵⁴

- a) Keikutsertaan memberikan ide atau pendapat
- b) Menanggapi pendapat dan menerima pendapat orang lain
- c) Melaksanakan tugas
- d) Keikutsertaan dalam memecahkan masalah
- e) Kepedulian terhadap kesulitan sesama anggota kelompok
- f) Keikutsertaan membuat laporan
- g) Keikutsertaan dalam presentasi kelompok
- h) Kepedulian membantu teman dalam memecahkan masalah.

5) Aturan-Aturan Dalam Kerjasama

Melalui bekerja sama dengan peserta didik lain, mereka saling menukar pengalaman yang sempit dan pribadi sifatnya untuk mendapatkan konteks yang lebih luas berdasarkan pandangan tentang kenyataan yang lebih berkembang. Berbagai strategi untuk kerja kelompok telah ditulis secara luas. Aturan-aturan kerja kelompok berikut ini, yang dapat

⁵⁴ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 65

dilakukan di dalam kelas, menyarankan berbagai pilihan dan tanggung jawab dalam menghadapi anggota kelompok, yaitu:⁵⁵

- a) Tetap fokus pada tugas kelompok.
- b) Bekerja secara kooperatif dengan para anggota kelompok lainnya.
- c) Mencapai keputusan kelompok untuk setiap masalah.
- d) Menyakinkan bahwa setiap orang dalam kelompok memahami setiap solusi yang ada sebelum melangkah lebih jauh.
- e) Mendengarkan orang lain dengan seksama dan mencoba memanfaatkan ide-ide mereka.
- f) Berbagai kepemimpinan dalam kelompok.
- g) Memastikan setiap anggota kelompok ikut berpartisipasi dan tidak ada salah seorang yang mendominasi kelompok.
- h) Bergiliran mencatat hasil-hasil yang telah dicapai kelompok.

Seperti yang telah ditunjukkan oleh peraturan-peraturan ini, kerja sama menuntut adanya rasa hormat, kesabaran, dan penghargaan. Latar belakang, minat, rasa, ekonomi dan etnis, serta agama yang unik dari kelompok dapat memperkaya dialog peserta didik. Saat peserta didik dari beragam latar belakang mendengarkan yang lain dengan sabar, pertukaran peserta didik membimbing mereka untuk mendapatkan wawasan yang baru yang dapat memperluas potensi diri peserta didik. Kesuksesan lebih mudah dicapai oleh para anggota kelompok yang bekerja sama daripada

⁵⁵ Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, terj. Ibnu Setiawan, (Bandung: MLC, 2007), cet. III, hal. 168-169

kesuksesan yang diraih seseorang yang dicapai sendirian. Persahabatan menghasilkan wawasan yang lebih kaya daripada yang dapat dihasilkan oleh satu orang.⁵⁶

d. Antusiasme

1) Pengertian Antusiasme

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, antusiasme berarti gairah, gelora semangat, minat besar. Gairah terhadap sesuatu yang ada di dalam kehidupan. Antusiasme bersumber dari dalam diri, secara spontan atau melalui pengalaman terlebih dahulu. Antusiasme adalah suatu perasaan kegembiraan terhadap sesuatu hal yang terjadi. Respon yang positif terhadap sesuatu yang ada di sekitar kita, tentu sangat diharapkan, karena respon ini akan berdampak pada perilaku sehari-hari.⁵⁷

2) Indikator Antusiasme

Indikator antusiasme peserta didik dalam penelitian tindakan kelas ini adalah adanya respon, perhatian, konsentrasi, kesadaran dan kemauan yang timbul pada diri peserta didik tanpa adanya paksaan atau suruhan, yang diikuti oleh keinginan untuk melibatkan diri dalam aktivitas peserta didik dan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dimana.⁵⁸

⁵⁶ *Ibid.*, hal. 170

⁵⁷ *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dalam <http://kbbi.web.id/antusiasme.html?m=1> di akses pada 27 Nopember 2016

⁵⁸ Fredy Kustanto, *Peningkatan Antusiasme Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Participatory Learning Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIII SMP Negeri 6 Wonogiri)*, (Surakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2010), hal. 7-8

- 1) Peserta didik dikatakan mempunyai respon terhadap pembelajaran, jika peserta didik aktif dan cepat tanggap dalam merespon guru dan peserta didik lain saat memberikan penjelasan atau jawaban yang kurang tepat.
- 2) Peserta didik dikatakan perhatian dalam pembelajaran, jika peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang diberikan guru, memperhatikan proses penyelesaian soal yang diberikan oleh guru, dan memperhatikan pendapat peserta didik lain.
- 3) Peserta didik dikatakan mempunyai kemauan dalam pembelajaran, jika peserta didik selalu mengerjakan latihan soal-soal yang diberikan oleh guru, mau bertanya kepada guru mengenai materi yang belum jelas, dan mau mengemukakan ide atau pendapat.
- 4) Peserta didik dikatakan mempunyai konsentrasi dalam pembelajaran, jika peserta didik selalu mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh guru, tidak ramai pada waktu guru sedang menerangkan pelajaran, cepat mengerti dan memahami apa yang diterangkan oleh guru sehingga mampu mengerjakan soal-soal dengan benar.
- 5) Peserta didik dikatakan mempunyai kesadaran dalam pembelajaran, jika peserta didik mengerjakan PR yang diberikan oleh guru, dan mempelajari terlebih dahulu materi yang belum disampaikan.

5. 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.⁵⁹

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 Abdurrahman 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.⁶⁰

Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan

⁵⁹ Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 19

⁶⁰ Abdurrahman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008), hal. 87

pendidikannya.⁶¹ Menurut Benyamin Bloom, hasil 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.⁶²

Dari beberapa pendapat di atas, 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 antara lain:⁶³

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.

⁶¹ Rosma Hartini, *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hal. 37

⁶² Nana Sudjana, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 13

⁶³ Anisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 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:⁶⁴

- 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.
- 3) Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi peserta didik yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran.

⁶⁴ Zainal Abidin, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Malang: DEPDIKNAS, 2004), cet. 4, hal. 2

- 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.

6. Bahasa Jawa

a. Pengertian Bahasa Jawa

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal.⁶⁵ 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.⁶⁶

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran bahasa Jawa adalah: (a) kemampuan berkomunikasi yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan

⁶⁵ Permendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Permendiknas, 2006).

⁶⁶ Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2009), hal. 107

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.⁶⁷

b. Pengertian 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.

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

⁶⁷ KTSP, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Depdiknas. 2006)

dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada.⁶⁸ Ada lima prinsip belajar aksara Jawa, prinsip belajar aksara Jawa, yaitu:⁶⁹

- 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.

c. Sejarah Aksara Jawa

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

⁶⁸ *Ibid*

⁶⁹Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 57

(aksara Kaganga), surat Batak, aksara Makassar dan aksara Baybayin (aksara di Filipina). Menurut Hartati aksara hanacaraka itu dibagi menjadi lima masa utama, yaitu:⁷⁰

- 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.
- 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. Dijaman 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).

⁷⁰ Hartati Dalam Muhammad Rohmadi dan Lili Hartono, *Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa Teori Pembelajarannya*, (Surakarta: Pelangi Press, 2011), hal. 193

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.⁷¹

Singkat cerita Aji Saka mengalahkan Dewata Cengkar dan berkuasa di Medang Kamulan. Setelah menjadi raja ia menyuruh Sembada 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

⁷¹*Ibid.*, hal. 192

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 tulisan dan artinya:⁷²

ꦲꦁ ꦏꦶꦱ	= Ada sebuah kisah
ꦠꦺꦝꦶ ꦠꦺꦝꦶ ꦠꦺꦝꦶ	= Terjadi sebuah pertarungan
ꦠꦺꦝꦶ ꦠꦺꦝꦶ ꦠꦺꦝꦶ	= Mereka sama-sama sakti
ꦠꦺꦝꦶ ꦠꦺꦝꦶ ꦠꦺꦝꦶ	= Dan akhirnya semua mati

d. Macam-macam Aksara Jawa

Cerita di atas begitu mendalam, menggambarkan kesetiaan seorang abdi kepada majikannya, memberikan tuntunan moral kepada kita semua. Apabila peserta didik mampu memahami dan menghayati tulisan aksara Jawa dengan baik dan benar, harapannya adalah peserta didik menjadi tergugah untuk melestarikan budaya leluhur dengan gemar menulis ataupun membaca aksara Jawa. Aksara Jawa hingga sekarang masih digunakan di dalam

⁷² *Ibid...* hal. 192-193

pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah. Aksara Jawa terintegrasi pada mata pelajaran bahasa Jawa.

1) Aksara Nglegena

Pada materi menulis aksara Jawa, peneliti membatasi hingga penggunaan *Sandangan Panyigeg* karena materi yang terdapat pada kurikulum kelas IV mencakup keterampilan menulis kalimat sederhana berhuruf Jawa dengan *Sandangan Panyigeg*. Aksara *Nglegena* (Jawa: "wuda") yaitu huruf yang belum mendapat tambahan *sandhangan*. Dalam abjad Jawa (carakan) terdiri atas 20 buah huruf, yaitu:⁷³

Tabel 2.2 Aksara Jawa

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
ha	na	ca	ra	ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦱ	ꦭ
da	ta	sa	sa	la
ꦥ	ꦢ	ꦗ	ꦪ	ꦚ
pa	dha	ja	ya	nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦒ
ma	ga	ba	tha	nga

a) *Sandhangan* pembentuk vokal (*Sandhangan Swara*)

Sandhangan Swara adalah perlengkapan huruf yang berfungsi untuk merubah fonem dasar "a" dalam aksara Jawa *nglegena* menjadi suara lainnya. Adapun macam dari *sandhangan swara* antara lain:

⁷³ Suryadipura, dkk, *Cara Belajar Membaca dan Menulis Huruf Jawa*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2008), hal.29

(1) Sandhangan Wulu

Sandhangan wulu berbentuk bulatan kecil, letaknya di atas huruf agak ke belakang. Adapun fungsinya untuk mengubah huruf *nglegena* yang berbunyi “a” menjadi vokal “i”.

Contoh: wili = ᮘᮞᮞᮞ

pipi = ᮘᮞᮞᮞ

(2) Sandhangan Suku

Sandhangan suku berfungsi untuk mengubah huruf *nglegena* yang berbunyi “a” menjadi huruf vokal yang berbunyi “u”.

Contoh: putu = ᮘᮞᮞᮞ

yuyu = ᮘᮞᮞᮞ

(3) Sandhangan Pepet

Sandhangan pepet bentuknya bulat yang diletaknya di atas huruf. Ukurannya jauh lebih besar dari pada wulu. *Sandhangan* ini berfungsi untuk mengubah huruf *Nglegena* yang berbunyi “a” menjadi “e”.

Contoh: gela = ᮘᮞᮞᮞ

telu = ᮘᮞᮞᮞ

(4) Sandhangan taling berbunyi “a” menjadi “e”.

Contoh : lélé = ᮘᮞᮞᮞᮞᮞᮞ

huruf carakan. Fungsi huruf pasangan adalah untuk menghilangkan tanda pangkon dan untuk mematikan huruf di depan atau di atasnya. Pasangan dapat diartikan sebagai “setelan”, karena setiap huruf Jawa mempunyai pasangan sendiri-sendiri seperti di bawah ini.⁷⁵

Tabel 2.3 Aksara Pasangan

ꦲꦲ	ꦲꦃ	ꦲꦩ	ꦲꦫ	ꦲꦱ
ha	na	ca	ra	ka
ꦢꦢ	ꦢꦱ	ꦢꦱꦱ	ꦢꦮ	ꦢꦭ
da	ta	sa	wa	la
ꦥꦥ	ꦥꦢ	ꦥꦗ	ꦥꦲ	ꦥꦲꦲ
pa	dha	ja	ya	nya
ꦩꦩ	ꦩꦁ	ꦩꦧ	ꦩꦠ	ꦩꦁ
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

Contoh penulisan huruf Jawa dengan menggunakan pasangan:

Katon Apik = ꦏꦠꦺꦤ꧀ꦲꦥꦶꦏ꧀

Dicokot Nyamuk = ꦢꦶꦕꦺꦏꦺꦠꦺꦤ꧀ꦲꦩꦸꦏ꧀

Mangan Nanas = ꦩꦁꦤꦁꦤꦤꦱ꧀

7. Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Pembelajaran adalah kegiatan interaksi edukatif antara peserta didik dengan guru. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan tatap muka sebagaimana

⁷⁵*Ibid.*, hal. 29

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.⁷⁶

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.⁷⁷

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:⁷⁸

- 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.

⁷⁶ *Pedoman Pelaksanaan Tugas Guru dan Pengawas*, (Jakarta: Depdiknas, 2009), hal. 10

⁷⁷ Eko Revirllam, *Pembelajaran Bahasa Jawa di SD*, dalam <http://sdnkalicilik.blogspot.com> diakses pada 17 November 2016 pukul 21:19 WIB

⁷⁸ *Ibid*

Menyikapi masalah kurang diperhatikannya pelajaran bahasa Jawa saat ini, upaya paling tepat dan efektif dalam pelestarian kebudayaan dan bahasa Jawa adalah melalui jalur pendidikan. 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:⁷⁹

- 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.

Pembelajaran bahasa Jawa baik menyangkut masalah penyusunan rencana pembelajaran, penyajian materi maupun evaluasi hasil belajar. Mata pelajaran

⁷⁹ 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

bahasa Jawa dalam pelaksanaannya di sekolah dasar juga mempunyai tujuan-tujuan tertentu. Adapun tujuan pembelajaran bahasa Jawa bagi sekolah dasar sebagai berikut.⁸⁰

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

8. Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Media Kartu Aksara pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Menulis Aksara Jawa menggunakan Sandhangan Panyigeg

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan media kartu aksara dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan deklaratif yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah yang ditunjang penyampaiannya menggunakan media kartu aksara. Model pembelajaran ini menekankan pada pengajaran terstruktur yang diajarkan secara bertahap. Model pembelajaran ini dapat berbentuk

⁸⁰ *Ibid.*, hal. 31

ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Dalam pembelajaran ini setiap peserta didik belajar aktif untuk menguasai materi yang telah disampaikan guru melalui media kartu aksara pada mereka. Pembelajaran dengan model ini juga akan melatih responsif, keantusiasan, keaktifan dan kerjasama. Untuk memberikan gambaran penerapan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan media kartu aksara pada materi menulis aksara jawa menggunakan sandhangan panyigeg adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dengan Media Kartu Aksara pada Materi Menulis Aksara Jawa menggunakan Sandhangan Panyigeg

FASE	PERAN GURU
1	2
<p>Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik</p>	<p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik, serta mempersiapkan peserta didik untuk belajar, seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pembelajaran dengan salam dan doa 2. Mengabsen peserta didik 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik 5. Memberikan apersepsi dengan mengaitkan pada materi menulis aksara jawa menggunakan sandhangan panyigeg 6. Membentuk 4 kelompok secara heterogen
<p>Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan</p>	<p>Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap, seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membagikan media kartu aksara kepada seluruh peserta didik 2. Mengondisikan peserta didik untuk menempel kartu aksara yang mereka terima pada papan tempel 3. Mendemonstrasikan ragam bentuk aksara jawa

Lanjutan tabel 2.4...

1	2
	4. Memberikan sedikit contoh cara penulisan aksara jawa yang benar 5. Mengajak peserta didik untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran
Fase 3 Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal, seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengikuti tes lisan, maju kedepan kelas untuk mengerjakan soal dari guru sebagai tugas individu 2. Memberikan LK Kelompok pada masing-masing kelompok, yang merupakan perpaduan antara kartu aksara dengan metode <i>croosword puzzle</i> 3. Menjelaskan cara pengerjaan LK Kelompok 4. Meminta seluruh kelompok terlibat aktif dalam penyelesaian LK Kelompok 5. Membimbing kelompok yang masih kesulitan dengan LK Kelompok yang diberikan guru
Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah peserta didik telah berhasil melakukan tugas dengan baik, dan memberi umpan balik, seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengoreksi hasil kerja kelompok bersama-sama dengan presentasi dari masing-masing kelompok terlebih dahulu 2. Memberikan <i>reward</i> kepada kelompok dengan skor tertinggi, dan memberikan motivasi kepada kelompok yang lain 3. Melakukan penyimpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan bersama peserta didik 4. Menanyakan hal-hal yang belum dipahami peserta didik
Fase 5 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari, seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan PR pada peserta didik sebagai tindakan lanjutan 2. Memotivasi peserta didik untuk selalu rajin belajar 3. Menutup pembelajaran dengan doa penutup dan salam

B. Penelitian Terdahulu

1. Pada skripsi Elistina yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 5 Basi Kecamatan Basidondo Tolitoli*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil tindakan siklus I diperoleh ketuntasan belajar yang mendapatkan nilai lebih dari 65 sebanyak 25 peserta didik atau sebesar 83,3% dari 30 peserta didik dengan nilai rata-rata 69,5, sedangkan 5 peserta didik memperoleh nilai kurang dari 65 atau sebesar 16,7% dari 30 peserta didik. Hasil tindakan siklus II diperoleh ketuntasan belajar yang mendapatkan nilai lebih dari 65 sebanyak 28 peserta didik atau sebesar 93,3% dari 30 peserta didik dengan nilai rata-rata 75,7, sedangkan 2 peserta didik memperoleh nilai kurang dari 65 atau sebesar 6,7% dari 30 peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 5 Basi Kecamatan Basidondo Tolitoli.⁸¹
2. Pada skripsi Muhammad Irkham K. R yang berjudul *Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari Siklus I peneliti mempunyai pandangan bahwa motivasi peserta didik pada pembelajaran

⁸¹ Elistina, *Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 5 Basi Kecamatan Basidondo Tolitoli*, (Tolitoli: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

aksara Jawa dapat meningkat. Dari meningkatnya motivasi peserta didik dalam belajar, terjadi pula peningkatan pada nilai yang diperoleh peserta didik. Pencapaian motivasi peserta didik yang ditunjukkan dengan tanggapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mencapai 75%, perhatian peserta didik mencapai 75%, dan perasaan senang mencapai 87,5%. Karena dirasa peneliti kurang maksimal maka diadakan Siklus II. Pada siklus II ini, 87,5% peserta didik di dalam kelas termotivasi dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Siklus kedua mengalami peningkatan dari pada siklus pertama. Pencapaian motivasi peserta didik 87,5%, perhatian peserta didik 93,75% dan perasaan senang mencapai 93,75%. Pencapaian pada siklus II ini mengalami peningkatan terhadap semua aspek yang diteliti. Pada pertemuan siklus II ini mengalami peningkatan dari siklus I. Peserta didik mendapat nilai di atas standar yang telah ditentukan, yaitu 6,50. Rata-rata kelas mencapai 8,50. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Kartu Huruf dalam pembelajaran aksara Jawa dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu.⁸²

3. Pada skripsi Supartinah yang berjudul *Peningkatan Penguasaan Aksara Jawa Pada Peserta didik Kelas IV SD Dengan Pendekatan Cooperative Learning Teknik Jigsaw dan Media Kartu Aksara*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Cooperative Learning* Teknik

⁸² Muhammad Irkham, *Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu*, (Batu: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2010)

Jigsaw dan media kartu aksara dalam pembelajaran Bahasa Jawa dapat meningkatkan prestasi menulis aksara Jawa peserta didik kelas IV SDN Golo Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata awal sebelum tindakan, yaitu 59 menjadi 67. Artinya ada peningkatan sebesar 8, dan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar menulis aksara Jawa. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan kondisi awal sebelum tindakan, yaitu 62% menjadi 95%, artinya ada peningkatan sebesar 33%.⁸³

Tabel 2.5 Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1.	Elistina, <i>Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 5 Basi Kecamatan Basidondo Tolitoli</i>	a. Tujuan yang hendak dicapai adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar b. Model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	a. Penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran IPA b. Penggunaan media gambar c. Lokasi penelitian serta peserta didik yang menjadi sasaran penelitian
2.	Mokhammad Ikham K.R, <i>Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Aksara Jawa Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas II SDN Torongrejo 02 Kota Batu</i>	a. Kajian yang diteliti sama yaitu mengenai pembelajaran aksara Jawa yang ada di Sekolah Dasar b. Menggunakan media kartu aksara sebagai alat penyampai materi	a. Tujuan yang hendak dicapai adalah adanya peningkatan motivasi belajar b. Lokasi penelitian serta peserta didik yang menjadi sasaran penelitian

⁸³ Supartinah, *Peningkatan Penguasaan Aksara Jawa Pada Peserta didik Kelas IV SD Dengan Pendekatan Cooperative Learning Teknik Jigsaw dan Media Kartu Aksara*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2003)

Lanjutan tabel 2.5...

1	2	3	4
3.	Supartinah, <i>Peningkatan Penguasaan Aksara Jawa Pada Peserta didik Kelas IV SD Dengan Pendekatan Cooperative Learning Teknik</i>	a. Kajian yang diteliti sama yaitu mengenai pembelajaran aksara Jawa yang ada di Sekolah Dasar	a. Tujuan yang hendak dicapai hanya peningkatan penguasaan aksara jawa b. Lokasi penelitian yang menjadi sasaran penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah jika melalui penerapan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan media kartu aksara pada mata pelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan menulis aksara jawa menggunakan sandangan panyigeg dilakukan secara optimal, maka proses belajar dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Wajib Belajar Hidayatut Thullab Kamulan Durenan Trenggalek akan meningkat.

D. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh peserta didik dan guru dengan berbagai fasilitas dan materi untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Bahasa Jawa selalu dianggap remeh oleh sebagian besar peserta didik, namun kenyataannya banyak nilai yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Bidang studi Bahasa Jawa yang diajarkan di SD/MI mencakup beberapa cabang, yaitu unggah-ungguh bahasa jawa, aksara jawa, dan lain sebagainya. Aksara jawa adalah cabang Bahasa Jawa yang berkenaan dengan membaca aksara jawa, menulis aksara jawa dan lain sebagainya.

Materi menulis aksara jawa dianggap oleh para peserta didik kelas IV MI Wajib Belajar Hidayatut Thullab sebagai pokok bahasan yang sulit. Anggapan sebagian besar peserta didik tersebut terlihat dari nilai peserta didik yang di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Upaya yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran langsung (*Direct Instrustion*) dengan media kartu aksara dalam pembelajaran.

Model pembelajaran langsung (*Direct Instrustion*) dengan media kartu aksara membantu para peserta didik menemukan makna dalam pelajaran mereka dengan cara menghubungkan materi akademik dengan konteks permainan yang menyenangkan, sehingga apa yang mereka pelajari melekat dalam ingatan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa jawa. Berdasarkan uraian di atas, secara teoretis Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dengan media kartu aksara merupakan salah satu model pembelajaran dengan media kartu yang menyenangkan yang berpotensi meningkatkan hasil belajar bahasa jawa peserta didik. Hubungan variabel Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dan media kartu aksara dengan variabel hasil belajar bahasa jawa dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

