

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pengembangan Media

Penelitian dan pengembangan, yang sering disingkat sebagai R&D, adalah suatu pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk menguji sejauh mana produk tersebut efektif dan layak digunakan dalam praktik. Metode ini tidak hanya berpusat pada penciptaan produk baru yang siap diuji coba di lapangan, tetapi juga mencakup proses penyempurnaan atau pengembangan terhadap produk yang telah ada sebelumnya. Menurut Susilo, Siswandari, dan Bandi (2016), penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan berbasis industri, di mana hasil temuannya digunakan untuk merancang produk yang kemudian diuji secara sistematis di lapangan. Setelah melalui uji coba, produk tersebut dievaluasi dan disempurnakan agar dapat mencapai efektivitas, kualitas, dan standar tertentu yang diharapkan.

Menurut Sarwani, Aunurrahman, dan Astuti (2018), Penelitian dan pengembangan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terstruktur dan terencana dengan tujuan untuk merancang, menyempurnakan, serta mengevaluasi berbagai program, proses, dan hasil pembelajaran agar sesuai dengan standar efektivitas dan konsistensi. Produk akhir dari proses penelitian dan pengembangan ini biasanya berupa

sebuah rancangan, yang bisa berupa model pembelajaran maupun bahan ajar seperti media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media adalah suatu proses atau langkah yang dilakukan oleh seseorang untuk menciptakan atau merancang sebuah media yang telah memiliki rencana matang dalam proses pengerjaannya. Pengembangan media juga memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang memiliki nilai-nilai perubahan dari produk sebelumnya dan membantu pembuat media untuk menggapai tujuannya dengan maksimal.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran memiliki hakikat kegiatan komunikasi, di mana terjadi penyampaian pesan atau informasi dari sumber yakni, (guru atau media) kepada penerima (peserta didik) media tertentu. Komunikasi dalam proses pembelajaran tidak selalu berlangsung secara langsung, sering kali membutuhkan perantara yang mampu menyampaikan pesan secara efektif agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Namun, dalam kenyataannya, peserta didik memiliki berbagai keterbatasan, baik secara kognitif maupun pengalaman, sehingga mereka sering kali kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, kompleks, atau belum pernah mereka alami secara langsung. Keterbatasan ini dapat menghambat proses belajar apabila tidak ditangani dengan pendekatan yang tepat.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran hadir sebagai menjadi salah satu solusi

strategis yang menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar di kelas. Fungsinya tidak sebatas sebagai sarana pembantu bagi guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata, menyenangkan, dan interaktif bagi peserta didik. Melalui penggunaan media, siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah karena informasi yang disampaikan tidak hanya berupa kata-kata, tetapi juga dapat diwujudkan dalam bentuk visual, audio, video, animasi, atau simulasi yang memperjelas konsep yang diajarkan.

Ekayani (2017) menyatakan bahwa media merupakan segala jenis alat atau sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dan informasi guna merangsang kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Artinya, media pembelajaran tidak sekadar menjadi alat bantu penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam membangkitkan minat belajar, memperkuat pemahaman siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan. Ini menegaskan bahwa media memiliki peran penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai dengan isi materi dan kebutuhan siswa sangat dianjurkan agar pembelajaran di kelas bisa berjalan secara efektif.

Menurut Wahyuni (2012), media berperan sebagai sarana penghubung yang menjembatani antara pihak penyampai pesan dan penerima pesan. Media juga berfungsi untuk membantu sumber pesan memberikan informasi yang spesifik kepada penerima pesan dengan tidak menghilangkan substansi dari media tersebut. Pernyataan ini diperkuat

dengan pendapat (Mustaqim, 2016) yang memahami media pembelajaran sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan secara tidak langsung sehingga muncul interaksi antara guru dengan siswa.

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai jembatan ilmu pengetahuan antara pendidik dan peserta didik, yang memuat informasi penting untuk disampaikan secara optimal. Selain itu, media juga mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif, sehingga siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran yang diberikan.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat strategis, khususnya dalam membantu menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak dan sulit dipahami jika hanya disampaikan secara lisan. Kehadiran media memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih konkret, visual, dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang disampaikan. Lebih dari sekadar alat bantu penyampaian informasi, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana komunikasi edukatif yang efektif antara guru dan peserta didik. Dengan memanfaatkan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan. Hal ini tentu berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa serta pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Sumiharsono dan Hasanah (2017) menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran yang sangat relevan dalam mendukung tercapainya

tujuan pembelajaran, di antaranya adalah: (1) Membantu mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara yang lebih visual dan interaktif, (2) Memperjelas penyajian pesan agar tidak hanya terbatas pada penjelasan verbal, yang kadang bisa membingungkan atau kurang efektif, (3) Mengatasi keterbatasan ruang yang ada dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengajarkan materi yang tidak dapat dengan mudah diwujudkan dalam bentuk fisik atau langsung, (4) Membuat pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, dengan mendorong interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa, (5) Memberikan fleksibilitas dalam mengatur waktu pembelajaran sehingga lebih terstruktur dan efisien, (6) Mengurangi kebosanan siswa yang sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, (7) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, (8) Menyediakan berbagai pilihan yang dapat memenuhi gaya belajar yang beragam, baik visual, auditori, maupun kinestetik, dan (9) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga membuat mereka lebih aktif berpartisipasi dan terlibat secara langsung.

Menurut Rahmat (2015), media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat penting yang mendukung efektivitas proses belajar-mengajar di kelas. Pertama, media berfungsi untuk membangkitkan perhatian siswa, sehingga mereka lebih terfokus dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kedua, media dapat memperjelas materi atau informasi yang disampaikan oleh guru, khususnya dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Ketiga, media turut menstimulasi daya ingat siswa

terhadap konsep pembelajaran, karena penyajian visual atau audiovisual cenderung lebih mudah diingat daripada penjelasan verbal. Keempat, media berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media yang menarik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar. Kelima, media juga dapat menyediakan bimbingan dalam proses belajar, terutama bagi siswa yang memerlukan penjelasan tambahan atau pendekatan yang berbeda dalam memahami materi. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan sebagai bagian dari strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Merujuk pada pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran utama sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses penyampaian materi. Kehadiran media membantu menyampaikan informasi secara lebih jelas, konkret, dan menarik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Tak hanya itu, media juga berfungsi untuk menarik perhatian dan menjaga fokus siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga suasana belajar menjadi lebih efektif dan kualitas pembelajaran di kelas dapat meningkat.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyampai informasi berbentuk tiga dimensi yang berperan sebagai jembatan antara guru dan siswa. Menurut Lestari, Halimatusha'diah, dan Lestari (2018), media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga jenis utama, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

1. Pembelajaran berbasis media visual. Media ini bersifat mampu dilihat dan berbentuk cetak serta mengutamakan penglihatan dalam penggunaannya.. Contohnya yaitu gambar, foto, komik, poster, buku, majalah, dan lain sebagainya.
2. Media Pembelajaran Audio. Media ini menggunakan indra pendengar. Biasanya pendidik hanya menyuruh peserta didik untuk mendengarkan suara dari medianya. Contohnya yaitu lagu, alat musik, radio, dan lainnya.
3. Media Pembelajaran Audio Visual. Media ini merupakan perpaduan antara unsur visual (penglihatan) dan audio (pendengaran), sehingga mampu merangsang dua indera sekaligus dalam proses belajar. Contoh dari media ini antara lain film, televisi, pertunjukan drama, dan bentuk lainnya yang menggabungkan gambar serta suara untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan kesimpulan diatas terdapat tiga macam jenis media pembelajaran dan berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Salah satu karakteristik utama media yang bersifat fiksatif adalah kemampuannya dalam merekam, menyimpan, menjaga, dan merekonstruksi peristiwa atau kejadian tertentu. Media dengan sifat ini memungkinkan sebuah kejadian yang berlangsung pada waktu tertentu untuk didokumentasikan dan diakses kembali di masa

mendatang. Keunggulan utama dari sifat ini terletak pada kemampuannya dalam menyusun ulang kejadian secara sistematis melalui berbagai bentuk media, seperti foto, video, rekaman suara, disket, atau film. Berkat kemajuan teknologi, objek yang telah direkam—misalnya melalui kamera—dapat dengan mudah direproduksi dan ditampilkan kembali kapan pun dibutuhkan. Oleh karena itu, media fiksatif sangat bermanfaat di berbagai sektor seperti pendidikan, dokumentasi, hiburan, dan riset, karena dapat menyimpan informasi penting yang bisa digunakan kembali baik untuk proses belajar maupun sebagai pengingat akan peristiwa bersejarah.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif dalam media mengacu pada kemampuannya untuk mentransformasi atau mengubah suatu peristiwa atau kejadian sesuai dengan kebutuhan penyajian. Artinya, media dapat memodifikasi realitas yang terjadi—misalnya kejadian di masa lalu—dengan menyesuaikan durasi, urutan, atau cara penyajiannya. Salah satu contoh paling umum dari kemampuan ini adalah saat sebuah peristiwa yang sebenarnya berlangsung dalam waktu yang cukup lama dapat disajikan secara singkat dan padat melalui teknik rekaman atau pengeditan. Dengan demikian, media memungkinkan penyajian informasi menjadi lebih efisien, ringkas, dan mudah dipahami oleh audiens tanpa harus kehilangan makna dari kejadian yang ditampilkan. Kemampuan manipulatif ini menjadi sangat

berguna dalam pembelajaran, dokumentasi sejarah, maupun penyampaian informasi dalam bentuk audiovisual yang menarik dan efektif.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif pada media menunjukkan kemampuannya dalam menyebarluaskan suatu peristiwa atau kejadian ke berbagai tempat secara bersama-sama. Dengan adanya ciri ini, informasi atau pengalaman belajar bukan hanya terbatas pada ruang dan waktu tertentu, melainkan dapat didistribusikan atau diarahkan kepada siswa dalam jumlah besar secara bersamaan. Melalui media, suatu kejadian yang telah disusun dapat dipresentasikan kepada banyak siswa yang berada di lokasi berbeda, tanpa harus mengalami langsung kejadian tersebut. Hal ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang relatif seragam atau setara mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu. Dalam konteks pendidikan, distribusi ini memberikan keuntungan besar karena memungkinkan pemerataan akses informasi dan memperluas jangkauan proses pembelajaran.

2. Media MONAJA

a. Pengertian Media MONAJA

Media MONAJA (Monopoli Aksara Jawa) adalah sebuah alat pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam mengenal huruf-huruf Aksara Jawa. Terinspirasi dari permainan monopoli, media ini dikemas dengan sentuhan

edukasi sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Bentuknya berupa papan permainan berbentuk persegi yang memuat unsur-unsur pembelajaran yang relevan dengan materi Aksara Jawa.

Media MONAJA dilengkapi dengan kartu panduan yang berisi huruf-huruf Aksara Jawa beserta padanan dalam huruf Latin. Mekanisme permainannya hampir menyerupai permainan monopoli pada umumnya, namun telah dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu perbedaan mencolok adalah ketika pion seorang pemain berhenti di petak yang sudah ditempati oleh pemain lain, maka ia harus menerima tantangan berupa membaca dan menuliskan huruf Aksara Jawa di papan tulis. Permainan dimulai dari kotak bertuliskan "Mangkat Dhisik" dan pemain bergerak mengelilingi papan sesuai dengan angka yang diperoleh dari lemparan dadu.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran MONAJA

Kelebihan :

1. Media MONAJA bersifat efisien sehingga dapat dengan mudah untuk dibawa karena bentuknya yang sederhana dan mudah untuk dilipat
2. Media MONAJA mampu membangkitkan antusiasme siswa dalam mempelajari materi Aksara Jawa, sehingga mereka lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran
3. Media MONAJA Dapat melatih siswa dalam membaca Aksara Jawa

Kekurangan :

1. Media MONAJA hanya digunakan oleh 2 orang, selainnya menjadi pemain tidak langsung.
2. Membutuhkan waktu yang panjang dalam pelaksanaannya.

3. Pembelajaran Bahasa Jawa

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa

Pembelajaran merupakan suatu proses yang secara sistematis diarahkan untuk menciptakan lingkungan atau kondisi belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan minat serta bakatnya dengan optimal. Proses ini bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu dan mewujudkan tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah dirancang dalam kurikulum (Zaifullah, Cikka, & Kahar, 2021). Dalam konteks pendidikan, pembelajaran bukan hanya sekadar proses transfer ilmu, melainkan merupakan sebuah sistem yang kompleks dan terdiri atas sejumlah komponen penting, seperti tujuan, materi, strategi, metode, media, dan evaluasi. Setiap komponen tersebut saling berkaitan dan bekerja secara sinergis untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Jika salah satu komponen tidak berfungsi secara optimal, maka akan mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Dalam konteks kurikulum muatan lokal, pembelajaran Bahasa Jawa dirancang untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa yang tetap berpijak pada nilai-nilai budaya Jawa. Tujuan utamanya tidak hanya terbatas pada penguasaan aspek kebahasaan, melainkan juga mencakup internalisasi unsur-unsur budaya lokal yang terkandung dalam bahasa

tersebut. Oleh karena itu, proses belajar Bahasa Jawa menjadi sebuah interaksi antara guru dan peserta didik dalam memahami materi yang meliputi bahasa, sastra, serta kebudayaan Jawa. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa mampu menumbuhkan rasa hormat dan kepedulian terhadap kearifan lokal yang merupakan bagian penting dari identitas bangsa.

b. Hakikat Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan oleh masyarakat Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu komponen penting dalam bahasa ini adalah aksara Jawa, yang merupakan warisan budaya berharga dan terus dijaga keberadaannya hingga saat ini (Herusatoto, 2008). Sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya, Dinas Pendidikan menetapkan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan di tingkat SD, SMP, hingga SMA, terutama di wilayah Jawa dan sekitarnya. Dengan demikian, Bahasa Jawa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai simbol identitas budaya yang harus terus dilestarikan antar generasi.

4. Materi Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu warisan budaya yang sangat berharga dari masyarakat Jawa. Dahulu, aksara ini digunakan sebagai sistem tulisan oleh masyarakat Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk aksara Jawa berbeda dengan huruf Latin, dan terdiri dari 20 karakter utama yang dimulai dari huruf “ha” hingga “nga” (Hadiwirodarsono, 2010). Deretan

pertama “Ha Na Ca Ra Ka” memiliki makna “Ada utusan”. Selanjutnya, “Da Ta Sa Wa La” berarti “Saling bertengkar”. Kemudian “Pa Da Ja Ya Nya” dimaknai sebagai “Sama-sama kuat”, dan “Ma Ga Ba Tha Nga” diartikan “Sama-sama menjadi mayat”. Deretan huruf ini bukan hanya sebagai sistem tulisan, tetapi juga mengandung filosofi mendalam yang mencerminkan kisah dan nilai budaya Jawa.

Contoh dari bentuk aksara jawa legenda (aksara nglegena)

AKSARA JAWA				
𑀓 ha	𑀕 na	𑀗 ca	𑀙 ra	𑀛 ka
𑀝 da	𑀟 ta	𑀡 sa	𑀣 wa	𑀥 la
𑀧 pa	𑀩 dha	𑀫 ja	𑀭 ya	𑀯 nya
𑀱 ma	𑀳 ga	𑀵 ba	𑀷 tha	𑀹 nga

Gambar 2.1 Huruf Aksara Jawa

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Aksara Jawa memiliki empat makna, yakni sebagai simbol utusan, pertentangan, kekuatan yang saling bertarung, dan kematian yang terjadi bersama-sama.

B. Kajian Penelitian Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan acuan peneliti untuk mengembangkan media monopoli aksara Jawa. Berikut ini merupakan uraian dari peneliti terdahulu :

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Relevan

Nama	Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Wisnu Lazuardi Yusuf	2018	Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa beserta Sandhangan	Berfokus pada pengembangan media dengan materi aksara jawa	Menggunakan media multimedia interaktif, sedangkan peneliti mengembangkan media monopoli
Fajar dan Prihatnani	2018	Pengembangan Permainan Monomath Pada Materi Persamaan Garis Lurus Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Salatiga	Sama-sama mengembangkan media monopoli	Berfokus pada pengembangan media untuk siswa kelas VIII SMP
Bangkit Widodo	Joko 2020	Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Di Kelas IV Sekolah Dasar	Sama-sama mengembangkan media monopoli	Dirancang untuk kelas IV SD, sementara peneliti mengembangkan untuk kelas III SD.

C. Kerangka Berpikir

Tabel 2.2 Kerangka Berpikir

