

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, yang bermakna “perantara” atau “pengantar”. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar sumber informasi dengan penerima informasi. Sanjaya (dalam Haryono, 2015 : 47) menjelaskan bahwa media terdiri dari 2 komponen, yaitu perangkat keras sebagai alat yang digunakan untuk mengantarkan informasi dan perangkat lunak yang mengandung informasi.

Lain halnya dengan Hamidjojo (dalam Arsyad, 2014 : 4) yang mengartikan media pembelajaran sebagai segala bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyebar ide atau menyampaikan informasi dan gagasan, sehingga ide dan gagasan yang disampaikan dapat diterima oleh penerima informasi yang dituju.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian, memberikan stimulus kepada peserta didik untuk terlibat aktif bekerja sama dan berinteraksi dengan lingkungan, sehingga mampu mendukung kegiatan pembelajaran dalam membangun pengetahuan peserta didik (penyampaian materi).

b. Pentingnya Media bagi Anak Sekolah Dasar

Menurut Piaget (dalam Surna dan Pandeiro, 2014 : 64-82) meyakini bahwa perkembangan kognitif anak diklasifikasikan menjadi empat tahapan yang meliputi :

1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, anak membangun pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indera dan gerakan motor dimana menjelang akhir tahap bayi melangkah lebih maju ke pemikiran yang lebih simbolis.

2) Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini pemikiran anak yang mulanya memiliki pemikiran simbolis mulai meningkat, sekalipun belum ada pemikiran operasional.

3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah mulai berpikir secara logis berkaitan kejadiankejadian konkret dan mampu membagi objek kedalam kelompok yang berbeda-beda.

4) Tahap Operasional Formal (≥ 11 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah bisa berpikir secara abstrak, idealistis dan logis.

Peserta didik pada usia SD/MI (7-12 tahun) berada pada tahapan operasional konkret hingga tahap awal operasional formal. Peserta didik pada tahapan tersebut

memiliki beberapa kecenderungan perilaku, yakni mulai memandang segala sesuatu secara objektif, bergeser dari satu aspek ke aspek yang lain secara reflektif, mulai berpikir secara operasional, mampu menggunakan cara berpikir operasional untuk menggolongkan benda-benda dan dapat memahami konsep substansi, luas, panjang, lebar, tinggi, rendah, serta ringan.

Hal tersebut selaras dengan pernyataan Santrock, yang menegaskan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan peserta didik pada usia (7-12 tahun), hendaknya melakukan beberapa alternatif sebagai berikut :

- 1) Memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mendapatkan sendiri konsep dan prinsip.
- 2) Melibatkan peserta didik dalam tugas-tugas yang memiliki aturan.
- 3) Menyusun kegiatan belajar dimana peserta didik dapat berlatih konsep mengurutkan secara menaik atau menurun.
- 4) Melakukan kegiatan yang membutuhkan usaha untuk mempertahankan area, berat dan isi.
- 5) Meminta peserta didik untuk mengurutkan dan membalikkan suatu urutan tertentu.
- 6) Meminta peserta didik untuk menyampaikan suatu jawaban dalam memecahkan sebuah masalah.
- 7) Mengajak peserta didik bekerja kelompok dan saling bertukar pikiran.
- 8) Memastikan bahwa materi kelas sudah cukup memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan.
- 9) Ketika akan mengajar suatu materi yang dianggap kompleks, disarankan menggunakan media pembelajaran.

10) Mendorong peserta didik untuk bereksperimen dalam pembelajaran sains atau ilmu alam, menggunakan materi konkret untuk pelajaran.

Berdasarkan karakteristik anak pada masa operasional konkret sampai pada awal operasional formal, kehadiran media pembelajaran dianggap menjadi sangat penting dalam penyampaian materi. Mengingat banyak materi di sekolah dasar yang bersifat abstrak, membosankan bagi anak dan sulit salah satunya pada pembelajaran Bahasa Jawa terutama materi Aksara Jawa.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi, serta menjelaskan konsep-konsep abstrak yang dianggap terlalu kompleks bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga berperan dalam mengurangi verbalisme, yang seringkali mengakibatkan peserta didik mengetahui banyak kata tanpa mengetahui makna ataupun arti dari kata yang telah disebutkan (Haryono, 2015 : 48).

Selain itu, penyampaian materi melalui verbalisme, banyak membuat peserta didik kekurangan gairah dalam kegiatan belajar, mereka cenderung bosan dan jenuh ketika guru hanya menjelaskan materi melalui kata-kata, tanpa melibatkan fisik maupun psikis peserta didik (pengalaman langsung). Faktanya, memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik bukanlah hal yang mudah. Hal ini dikarenakan tidak semua pengalaman dapat diterima dan dipelajari secara langsung oleh peserta didik.

Disinilah media berperan sangat penting bagi pembelajaran di kelas. Media mampu membantu guru dalam menyampaikan materi-materi yang abstrak dan mampu membantu guru dalam bentuk gambaran yang konkrit. Media juga mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif dan efisien bagi peserta didik. Menurut Hamalik (2008), ini beberapa fungsi media dalam pembelajaran di kelas :

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010 : 2) menyebutkan beberapa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik menjadi lebih berkonsentrasi selama proses pembelajaran dalam menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih bermakna sehingga informasi yang diberikan lebih mudah untuk dipahami dan memungkinkan

peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih baik.

3) Metode pembelajaran yang digunakan pendidik akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, sehingga siswa tidak jenuh dan pendidik tidak kehabisan tenaga dalam menyampaikan materi, terlebih bila pendidik mengajar untuk setiap jam pelajaran.

4) Peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas belajar, sehingga mereka mendapatkan pengalaman langsung, untuk mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Adapun menurut Harjanto (2011 : 240) , menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki 4 fungsi yang meliputi :

1) Memberi kemudahan pada guru dalam menjelaskan materi yang sulit dipahami peserta didik.

2) Mengatasi keterbatasan sumber pembelajaran, karena setiap sekolah tidak selalu memiliki buku sumber atau tidak semua materi disajikan dalam buku sumber, disinilah guru dapat menyediakan sumber belajar dalam bentuk media pembelajaran.

3) Mengurangi verbalisme, ketika guru kurang atau tidak merasa bergairah dalam menyampaikan suatu materi, guru dapat menyajikan media pembelajaran sebagai sumber belajar bagi peserta didik.

4) Menarik perhatian siswa, penyediaan media pembelajaran dapat mengatasi keejenuhan yang dialami oleh peserta didik, dengan ditampilkannya media pembelajaran akan menumbuhkan makna dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

Dari beberapa paparan fungsi media di atas, dapat disimpulkan bahwa :

1. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi maupun mengkondisikan kelas dalam pembelajaran.
2. Media mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, peserta didik dapat lebih berkonsentrasi dan pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik.
4. Dapat digunakan dalam keterbatasan waktu dan keterbatasan ruang.

d. Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan rancangannya, (Haryono, 2015 : 51) jenis media pembelajaran dibagi menjadi dua, yakni :

- 1) Media yang dirancang (*by desain*).

Merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dan dirancang secara khusus sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang terarah dan bersifat formal.

2) Media yang dimanfaatkan (*by utilization*)

Merupakan media yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, tidak dirancang secara khusus dan tersedia dimana saja, digunakan dan diterapkan untuk keperluan pembelajaran.

Lebih lanjut Harjanto (2011 : 237) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar-mengajar dapat dibedakan menjadi empat jenis, yakni :

- 1) Media grafis seperti foto, bagan, grafik, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, mock up, diorama dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti film, slide, filmstrip, penggunaan OHP dan lain-lain.
- 4) Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran.

e. Kriteria Pemilihan media

Sudjana (2010:4) mengemukakan bahwa terdapat konsep-konsep yang perlu diperhatikan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media

:

- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.

Artinya media pembelajaran dipilih atas kompetensi dasar, indikator dan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang mengandung unsur pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.

2) Mendukung isi materi pembelajaran.

Artinya materi pembelajaran yang sifatnya nyata, prinsip, konsep dan umum akan sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.

3) Kemudahan dalam memperoleh media pembelajaran.

Artinya media yang diperlukan harus mudah diperoleh, sedikit-tidaknya mudah dibuat oleh pendidik pada saat mengajar. Media grafis umumnya mudah dibuat pendidik tanpa mengeluarkan biaya yang mahal.

4) Ketrampilan guru dalam menggunakannya.

Artinya apapun jenis media yang digunakan, syarat utama yang harus dipenuhi adalah pendidik bisa menggunakannya sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

5) Tersedia waktu untuk menggunakannya.

6) Sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.

Artinya dalam memilih media, guru harus mempertimbangkan tingkat berpikir peserta didik, sehingga makna / informasi yang terkandung di dalamnya mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan kriteria yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa salah satu penguasaan yang harus dimiliki guru adalah dapat memilih media pembelajaran yang tepat. Dalam mencapai tujuan pembelajaran guru harus bisa berpikir kreatif dalam memilih ataupun mengembangkan media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang tidak tepat dapat mengurangi daya tangkap peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Akibat yang paling fatal adalah peserta didik memperoleh informasi yang kabur, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai dengan mulus. Berikut tiga kemampuan yang harus dimiliki guru dalam memilih atau pun mengembangkan media pembelajaran :

1) Kemampuan Manipulatif.

Artinya media dapat menampilkan kembali kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai kebutuhan. Misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat diulang-ulang penyajiannya.

2) Kemampuan Fiksatif.

Artinya mampu menangkap dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian (objek yang difoto, digambar, direkam, difilmkan). Setelah itu dapat ditunjukkan kembali sebagai objek yang nyata.

3) Kemampuan Distributif.

Artinya media mampu memfasilitasi peserta didik yang berjumlah besar dalam satu kali penyajian secara serempak. (Haryono, 2015 : 68)

f. Pengembangan Media Pembelajaran

Perbedaan karakteristik anak di setiap tingkatan usia menuntut guru untuk kreatif dan terampil dalam mengembangkan media pembelajaran. Misalnya untuk mengembangkan media pembelajaran kelas IV SD, guru perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik kelas IV SD. Pada umumnya, usia peserta didik kelas IV SD (10-11 tahun). Jika dilihat dari segi perkembangan kognitif, maka anak kelas IV SD memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mulai memahami dan menarik kesimpulan dengan menggunakan tanda-tanda yang menyampaikan informasi jarak atau arah.
- 2) Mulai memahami motif di balik tindakan seseorang.
- 3) Mulai bisa memusatkan perhatiannya terhadap tugas yang diberikan.
- 4) Mulai merancang strategi memori.
- 5) Timbul rasa penasaran, ingin mencoba hal-hal baru.
- 6) Mengembangkan bakat dan minat tertentu.

Kedua, jika dilihat dari perkembangan spiritual dan moral, maka anak kelas IV SD memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Rasa ingin tahu yang tinggi, timbul rasa bertanggung jawab terhadap tindakan yang telah dilakukan, pengambilan keputusan dan konsekuensi mereka sendiri.
- 2) Mulai memahami bahwa peraturan dapat diubah melalui kegiatan negosiasi.

3) Mulai mengalami konflik antara nilai-nilai yang diajarkan orang tua serta nilai-nilai yang dipegang teman sebayanya (Meggit, 2013 : 164-167).

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan Meggit, dapat disimpulkan bahwa anak kelas IV SD memiliki karakteristik yang penuh kejutan. Pada masa ini peserta didik akan mengalami banyak perubahan, baik secara fisik, ketrampilan, kondisi emosional, sikap, perilaku emosional, intelektual dan perilaku moral, serta kemampuan berbahasa maupun keagamaan. Maka, dalam mengembangkan media pembelajaran guru perlu memperhatikan karakteristik-karakteristik tersebut.

g. Media Pembelajaran POP UP dan PUZZLE AKSARA JAWA

Menurut Supriono (2013 : 120) menjelaskan POP UP dan PUZZLE AKSARA JAWA adalah suatu strategi yang cukup menyenangkan bila digunakan oleh siswa SD, hal ini bertujuan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari atau yang disampaikan guru. POP UP dan PUZZLE AKSARA JAWA ini membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan strategi yang menyenangkan bagi siswa. Tipe POP UP dan PUZZLE AKSARA JAWA ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama dalam mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana belajar yang menyenangkan (Silberman, 2006:250).

2. Pembelajaran Bahasa Jawa mungumakan POP UP dan PUZZLE AKSARA JAWA di Sekolah Dasar

Menurut Bluemel dan Taylor (2012: 22) Pop-Up Book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya. pembelajaran bahasa Jawa diarahkan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan baik, baik secara lisan maupun tulis.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk membekali siswa dalam memperoleh, mengelola dan memanfaatkan Bahasa Jawa ini dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran bahasa Jawa adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan bahasa Jawa yang santun dan berbudi pekerti luhur sesuai budaya Jawa.

Pada lampiran II permendikbud ri nomor 81a tahun 2013 mengindikasikan adanya pembelajaran muatan lokal. Pada huruf c peraturan tersebut dikemukakan pedoman pengembangan muatan lokal. Merujuk kepada peraturan itu, pemerintah provinsi jawa tengah melalui kepala dinas pendidikan provinsi jawa tengah menerbitkan sk nomor: 423.5/14995 tahun 2014 tentang kurikulum muatan lokal bahasa jawa jenjang sd/mi negeri dan swasta provinsi jawa tengah. Persoalan yang muncul berkaitan dengan hal ini adalah tentang terdapat atau tidaknya tema di dalam kurikulum 2013 muatan lokal bahasa jawa

jenjang sekolah dasar dan relevansi tema kurikulum 2013 muatan lokal bahasa jawa dengan tema kurikulum 2013.

B. Penelitian Relevan

Penelitian tentang POP UP dan PUZZLE AKSARA JAWA ini pernah dilakukan oleh :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adiza Belva H., Septi Rohni Undari, Wildan Isnaini Yahya, Neng Sa'adah, dan Imas Widowati (2015) dengan judul "Pobundo (Pop-up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran 44 Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa hasil uji validasi media bahwa media POBUNDO sangat baik dalam aspek tampilan media dengan presentase 100% dan dalam aspek media termasuk dalam kategori sesuai dengan presentase 75%. Hasil uji validasi materi termasuk dalam kategori sesuai dengan presentase 71,5%. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol, yaitu dari 2,695 menjadi 7,522. Sedangkan kelompok kontrol memiliki kenaikan nilai dari 2,391 menjadi 5,043. Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan Pop-Up Budaya Indonesia (POBUNDO) sebagai media pembelajaran berbasis kebudayaan yang layak, menarik, dan efektif untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Pengembangan Media *Pop-Up Book* Tema Peristiwa untuk kelas III SD Negeri Pakem I. Penelitian ini ditulis oleh Jatu (2015) dari Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

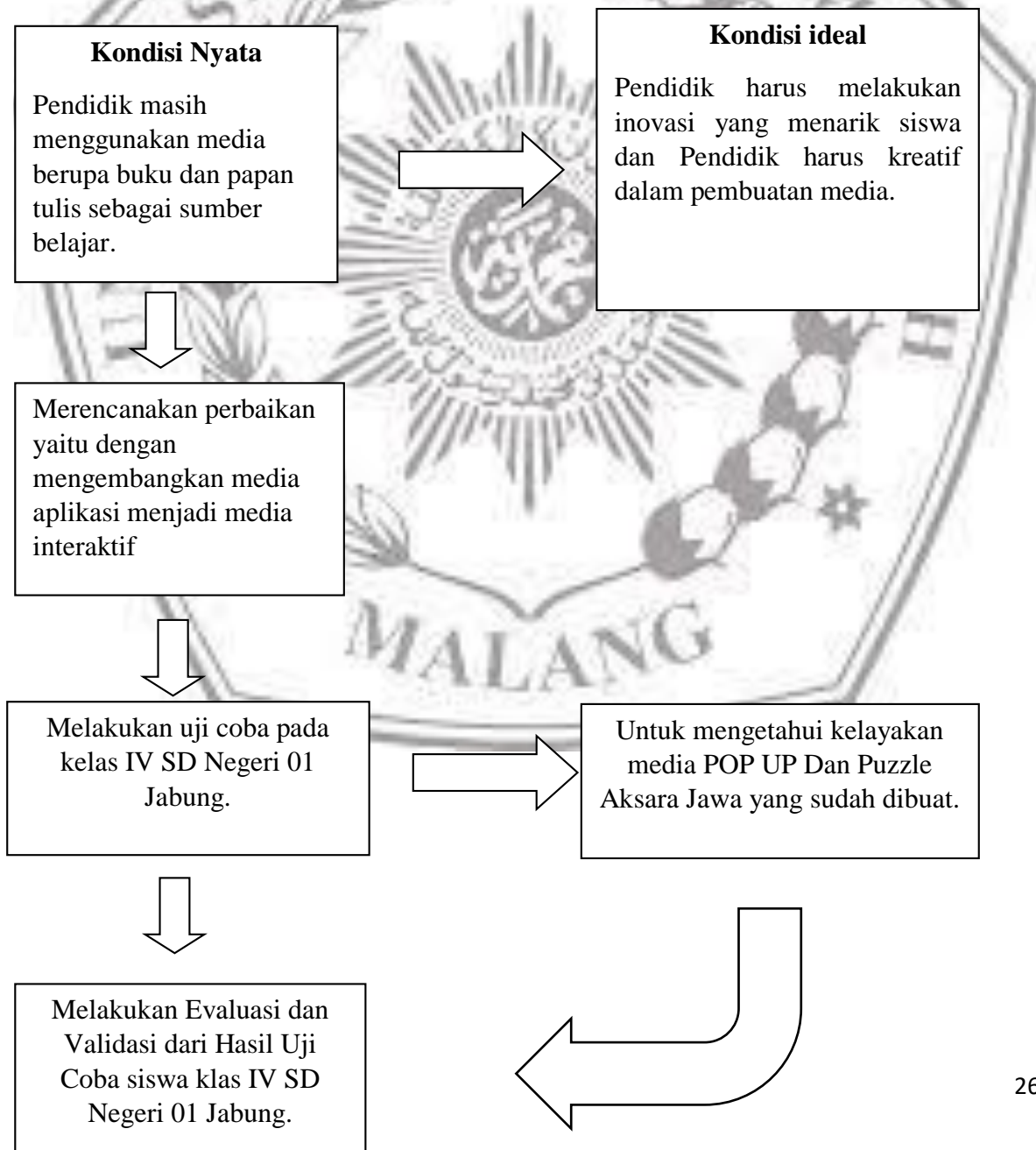
Universitas Negeri Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media *pop up book* dan mengetahui tingkat validitas media *pop up book* yang dikembangkan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III berjumlah 29 orang dengan rincian 3 siswa pada uji perorangan, 6 siswa pada uji terbatas, dan 20 siswa pada uji pelaksanaan secara luas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Beberapa hal dari tulisan ini yang memiliki kesamaan dengan tulisan penulis adalah: sama-sama menggunakan penelitian pengembangan (R&D), memiliki subjek yang sama yakni siswa sekolah dasar, mengembangkan media yang sama yakni media *pop up*. Selain itu, peneliti juga menemukan perbedaan dari tulisan ini dengan tulisan peneliti yakni peneliti menjadikan siswa kelas IV sekolah dasar sebagai subjek sedangkan peneliti ini menjadikan siswa kelas III sebagai subjek penelitian.

3. Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mngondow Selatan. E-Journal Keperawatan(e-Kp) Vol.5, No. 1, (2017) oleh Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha, perbedaan peneliti ini dengan penulis yaitu peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen dan mencari pengaruh alat permainan puzzle. Sedangkan penulis melakukan penerapan alat permainan puzzle dengan menggunakan metode kualitatif. Persamaan peneliti dan penulis yaitu sama-sama menggunakan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak. 30

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini. Produk yang dikembangkan, diharapkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik kelas IV SDN 01 Jabung Malang. Pengembangan media *POP UP* dan *PUZZLE AKSARA JAWA* pada materi “Aksara Jawa” menggunakan kerangka berpikir sebagaimana terdapat pada bagan 2.1 berikut ini :

Berikut adalah bagan kerangka berpikir penelitian:



Arsyad, Azhar.2014. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali

Haryono, Ari Dwi. 2015. Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran.
Malnag : Genus Media

