

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Belajar

Kegiatan utama yang dilakukan selama pendidikan di sekolah ialah pembelajaran. Ahli-ahli memberikan berbagai definisi terkait pembelajaran. Witherington (dirujuk dalam Sukmadinata, 2003: 155) menggambarkan pembelajaran sebagai transformasi dalam kepribadian yang tercermin dalam respons baru, seperti sikap, kemampuan, biasa, pemahaman, dan keterampilan. Cox (dirujuk dalam Rahim, 2008: 138) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses membuat makna sendiri yang dipengaruhi oleh keinginan, upaya, dan keyakinan diri.

Belajar, menurut Winkel (dikutip dalam Purwanto, 2010: 39), adalah proses di mana seseorang berinteraksi dengan lingkungannya dengan tujuan untuk mengubah perilakunya.

Dengan mempertimbangkan definisi yang diberikan oleh para ahli di atas, peneliti dapat mencapai kesimpulan bahwa belajar merupakan proses perubahan pada diri seseorang yang disebabkan oleh interaksi dengan lingkungannya. Proses ini menyebabkan perubahan dalam sikap, mental, dan perilaku seseorang sebagai hasil dari kegiatan belajar. Interaksi dengan lingkungan sekitar dapat

membantu seseorang menjadi lebih baik dalam menangani situasi sulit dan membantu mereka memahami informasi terbaru. Selama kegiatan belajar, terdapat nilai-nilai yang dapat membantu dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran.

Dengan memahami prinsip-prinsip belajar, seorang guru dapat menciptakan sikap dan perilaku yang diperlukan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa mereka (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 23-24). Adapun prinsi-prinsip belajar antara lain: a) perhatian dan motivasi; b) keaktifan; c) keterlibatan langsung atau berpengalaman; d) pengulangan; e) tantangan; f) balikan atau penguatan; g) perbedaan individual.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, menurut Sukmadinata (2003), ada tujuh komponen utama yang harus dipenuhi. Ini termasuk:

1. Proses belajar dimulai dengan maksud yang ingin dicapai. Tujuan ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dan membantu orang-orang yang terlibat.
2. Kesiapan. Seseorang harus siap untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan, baik secara fisik maupun mental.
3. Situasi. Belajar dilakukan dalam konteks belajar, yang mencakup tempat, sekitar, peralatan, dan materi pembelajaran;
4. Interpretasi. Artinya adalah mengamati keterkaitan antara elemen-elemen dalam situasi belajar, menilai makna dari keterkaitan tersebut, dan mengaitkannya dengan potensi

pencapaian tujuan

5. Respon. dapat berupa upaya eksperimen atau strategi yang dipikirkan dan direncanakan dengan matang;
6. Konsekuensi. Pengalaman dalam proses pembelajaran akan menghasilkan dampak belajar, baik berupa kegagalan maupun keberhasilan.
7. Reaksi terhadap kegagalan. Situasi tersebut dapat menimbulkan emosi seperti kesedihan dan kekecewaan. Penting untuk mengambil sikap positif dengan memberikan dorongan pada diri sendiri dan memberikan umpan balik yang positif.

Program, seperti proses pembelajaran, membutuhkan persiapan yang cermat. Proses ini melibatkan banyak orang yang saling terkait di lingkungan sekolah, seperti guru dan siswa.

Para ahli pendidikan menyatakan pembelajaran seperti yang disebutkan di bawah ini (Rifa'i dan Anni. 2009: 191-193):

1. *Briggs* Pembelajaran adalah peristiwa yang berdampak pada siswa dan menghasilkan siswa dengan pengetahuan yang diinginkan.
2. *Gagne* Pembelajaran adalah kumpulan peristiwa dari sumber luar yang membantu proses belajar internal siswa.

Oleh karena itu, pembelajaran adalah aktivitas yang melibatkan sejumlah komponen, mencakup:

1. Tujuan, secara tegas pencapaian yang diperoleh melalui proses pembelajaran adalah hasil belajar. Selain itu, mereka juga akan

mengalami dampak pendamping yang dikenal;

2. Subjek belajar, menjadi unsur kunci karena peserta didik berfungsi sebagai subjek dan objek;
3. Materi pelajaran, materi yang lengkap dan terstruktur dengan baik, yang dijelaskan secara terperinci, akan mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran;
4. Metode yang dikenal sebagai strategi pembelajaran digunakan untuk membuat proses pembelajaran yang dianggap efektif didalam capaian tujuan pembelajaran.
5. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membuat materi lebih mudah dipahami siswa;
6. Penunjang terdiri dari sarana pembelajaran, referensi buku, peralatan pengajaran, dan materi pembelajaran lainnya.
7. Pelajaran, dan semacamnya. Bagian pendukung berperan untuk mempermudah, melengkapi, dan meningkatkan kelancaran proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, setiap komponen harus saling terkait..

b. Hasil Belajar

Dalam "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar", Sudjana menyatakan bahwa perubahan perilaku, atau kemampuan siswa setelah kegiatan belajar mengajar, disebut sebagai hasil belajar (Sudjana, 2005: 20).

Belajar adalah proses seseorang yang berusaha untuk mengubah perilaku dan sikap yang baik. Kemampuan yang diperoleh

anak setelah melakukan kegiatan dan evaluasi belajar dikenal sebagai hasil belajar. Sedangkan kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang telah diprogramkan, dilaksanakan dan di evaluasi tingkat keberhasilan dari kegiatan pembelajaran tersebut yang sebelumnya telah ditetapkan tujuan yang akan dicapainya. Siswa dianggap sukses dalam belajar jika mereka yang telah mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan (Absurrahman, 1999: 37).

Dari definisi diatas maka Ada kesimpulan bahwa nilai yang diperoleh siswa merupakan definisi dari hasil penelitian ini dari nilai tes yang dilaksanakan oleh guru baik tes tertulis maupun tes lisan. Disamping itu kebersihan proses beberapa variabel juga memengaruhi pembelajaran, salah satunya adalah:

1) Jenis mata pelajaran

Jenis mata pelajaran berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa, mata pelajaran yang disukai siswa membuat lebih semangat menerima pelajaran yang secara otomatis akan berdampak juga pada pencapaian akademik yang lebih baik.

2) Faktor lingkungan peserta didik

Peserta didik membutuhkan lingkungan yang aman, nyaman, menyenangkan dan tenang akan dapat memberikan dampak positif dalam belajar, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Keadaan individu peserta didik

Keadaan individu peserta didik yang berupa kesehatan jasmani dan rohani, kecerdasan, motivasi dan kesiapan psikologi siswa saat menerima pelajaran dengan baik. Dengan peserta didik yang pada belajar dalam kondisi sehat, segar dan fresh akan mendapatkan hasil yang lebih baik tetapi juga didukung dengan faktor lain diantaranya kedisiplinan, kreatifitas. Demikian juga anak yang mempunyai tingkat motivasi dan kecerdasan yang baik akan dapat dipastikan berpotensi memperbaiki hasil belajar.

4) Proses belajar mengajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh proses belajar mengajar (PBM). Dengan pengelolaan kelas yang baik, kreativitas guru dan inovasi guru juga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Karena dalam proses pengajaran suasana kelas dan kreatifitas guru sangat berpengaruh terhadap suasana hati siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang akan berdampak pada keberhasilan belajar.
(<http://www.depdiknas.go.id>)

Berdasarkan definisi dan menurut Menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, menyebabkan perubahan perilaku, sikap, dan pengetahuan siswa. Dimana ranah kognitif adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti evaluasi, sedangkan ranah afektif dan psikomotorik hasil yang diharapkan berupa aktivitas dan motivasi belajar

peserta didik yang mengalami perubahan dan peningkatan meningkat.

2. Membaca

a. Pengertian Membaca

Kegiatan membaca merupakan upaya untuk mengeksplorasi informasi yang terkandung dalam tulisan. Selain itu, membaca dapat dianggap sebagai aktivitas yang kompleks yang melibatkan serangkaian tindakan terpisah, termasuk penggunaan imajinasi, observasi, dan penghafalan dari struktur bacaan. (Dalman, 2014).

Sedangkan membaca pada hakikatnya merupakan sesuatu melibatkan banyak aktivitas visual, psikolinguistik, metakognitif bukan sekedar melafalkan bacaan atau tulisan. (Rahim, 2008: 2)

Peneliti dapat mengambil kesimpulan dari komentar para ahli di atas membaca merupakan kemampuan berbahasa yang mencakup bahasa tulis agar pembaca dapat memahami apa yang dimaksud bacaan. Demikian juga membaca sebagai salah satu bahasa tulis yang harus dimiliki peserta didik supaya dapat berkomunikasi dengan lawan bicaranya dengan baik.

b. Aspek penilaian membaca

Pembelajaran bahasa harus menilai kedua hasil dan proses belajar. Hasil belajar dapat dinilai melalui tes tertulis atau lisan, dan alat ukur tes dapat berupa berbagai jenis soal atau alat yang diberikan kepada siswa. Proses belajar juga dapat dinilai melalui tes, kuesioner, dan metode lainnya. Menurut Hairrudin, 2007: 9-6.

Penelitian akan menilai hasil belajar melalui lembar evaluasi lisan. Demikian juga untuk aspek penilaian membaca aksara Jawa

meliputi pelafalan, intonasi, ketepatan membaca.

1) Intonasi

Rahardi menjelaskan bahwa intonasi merujuk pada variasi tinggi-rendah, durasi pendek-panjang, kekuatan-kelemahan suara, irama jeda, dan karakteristik timbre yang menyertai pidato. (Rahardi, 2005: 123).

Intonasi menjadi elemen kunci dalam kegiatan membaca. Saat berkomunikasi lisan, intonasi digunakan bersama dengan komponen bahasa lainnya, seperti tekanan, struktur kalimat, dan elemen leksikal (Halim, 1984:1).

2) Lafal

Lafal, juga disebut fonemik, adalah bidang studi bahasa yang melihat bunyi-bunyi yang membedakan makna dalam bahasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1997) mendefinisikan fonem sebagai: (1) subdisiplin ilmu linguistik yang mempelajari sistem fonem; (2) sistem fonem yang ada dalam sebuah bahasa; dan (3) teknik untuk menemukan fonem dalam suatu bahasa.

c. Tujuan Membaca

Dalam membaca, penting untuk memiliki fokus untuk alasan, karena orang yang membaca dengan fokus cenderung lebih mudah memahami daripada orang yang kurang memperhatikan fokus saat membaca.

Seperti yang dinyatakan oleh Blankton dan Irwan (dalam Hahri, 2015) tujuan membaca termasuk menikmati membaca nyaring yang lebih baik, menggunakan teknik tertentu, memperbarui pengetahuan tentang suatu subjek, mengaitkan informasi baru dengan yang sudah diketahui, mendapatkan informasi untuk laporan lisan dan tulisan, melakukan eksperimen, memverifikasi atau menolak hipotesis, dan mempelajari struktur teks.

Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar membagi tujuan pembelajaran membaca menjadi tiga tingkat: pemula, menengah, dan mahir (dalam Utami, 2017). Mereka menjelaskan bahwa untuk tingkat pemula, tujuan pembelajaran mencakup:

- a. Mengenali lambing-lambang
- b. Mengenali kosa kata dan kalimat
- c. Menemukan konsep utama dan kata kunci
- d. Menceritakan kembali isi bacaan pendek

Dengan mempertimbangkan definisi dan perspektif Para ahli yang disebutkan di atas dapat membuat kesimpulan bahwa membaca merupakan aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa agar dapat memahami materi pelajaran. Untuk memahami suatu bacaan, individu harus memahami makna dari frase dan kata-kata yang ada dalam teks. Pada dasarnya, sebelum dapat membaca, seseorang harus memiliki pemahaman tentang huruf-huruf terlebih dahulu.

3. Bahasa Jawa di Sekolah Dasar (SD)

Menurut Alam (dalam Mulyana, 2008: 6), pengajaran bahasa Jawa di SD berfungsi sebagai media dalam membentuk karakter dan moral. Saat ini, bahasa Jawa telah menjadi mapel yang diperlukan dalam kurikulum muatan lokal. Pendidikan budi pekerti melalui mata pelajaran bahasa Jawa dapat dilihat dari esensi bahasa Jawa itu sendiri, yang kaya dengan nilai-nilai budi pekerti.

Kurikulum Muatan Bahasa Jawa Lokal untuk kelas V pada sekolah SD/SDLB/MI dapat dijelaskan sebagaimana disajikan dalam tabel:

Tabel 2.1
Kurikulum Bahasa Jawa

No	STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1	Mampu membaca dan memahami teks cerita anak, membaca indah dan membaca huruf Jawa	Membaca kalimat sederhana berhuruf Jawa menggunakan <i>pasangan</i>

4. Aksara Jawa

Aksara Jawa, juga dikenal sebagai Hanacaraka, adalah sistem tulisan yang digunakan oleh masyarakat Jawa untuk menulis dalam bahasa Jawa atau berkomunikasi. Aksara ini berasal dari aksara kuno Brahmi yang berasal dari India, dan sangat mirip dengan aksara yang digunakan di Asia Tenggara dan Selatan. Selain digunakan untuk menulis bahasa Jawa, aksara Jawa juga digunakan untuk menulis dalam bahasa Sanskerta, Jawa kuno, menyalin aksara Kawi, dan menulis dalam bahasa Sunda dan Sasak.

Jumlah huruf dalam aksara Jawa yang berjumlah 20 tidak muncul begitu saja, tetapi memiliki latar belakang cerita yang melibatkan tema kanibalisme (praktik manusia memakan manusia), pelajaran tentang kepatuhan kepada pemimpin, pelajaran tentang kehati-hatian dalam mengambil keputusan bagi seorang pemimpin (Sutardi, 2003: 101). Narasi ini mengisahkan peran Raja Medang yang dapat dibunuh oleh Aji Saka, seorang kesatria Hindustan. Dua pengikut Aji Saka adalah Sembada dan Dora. Ketika dia tiba di tanah Jawa, terutama Aji Saka meminta Sembada menjaga di wilayah pegunungan Kendeng keris pusakanya, dengan pesan bahwa hanya dirinya yang boleh menyentuhnya.

Aji Saka menjadi raja setelah membunuh Raja Medang dan mengirim Dora untuk mengambil keris pusakanya. Namun, karena amanah yang diberikan tuannya, Sembada menolak memperbolehkan siapa pun, kecuali Aji Saka sendiri, untuk menyentuh keris pusaka tersebut. Dora, yang tidak ingin dianggap gagal, memperebutkan keris pusaka dengan Sembada. Pertempuran kuat di antara keduanya berakhir dengan kematian keduanya.

Sebagai penghormatan kepada kedua abadinya tersebut, aksara Jawa Hanacaraka kemudian diciptakan. Aksara Jawa Hanacaraka memiliki beberapa arti, antara lain:

	"Hana caraka" tegesé "Anatutusan"
	"Data sawala" tegesé "
	Padha kekerengan" "Padhajayanya" tegesé "Padha

digjayané"


 "Maga bathanga" tegesé
 "Padha dadi bathang"

Keaksaraan Jawa adalah aksara suku kata sebanyak 20 macam dengan sistem silabik (Ahmadi, 2003: 89).

a. Aksara *Nglegena* (Aksara Dasar)

Gambar berikut menunjukkan 20 huruf dasar (aksara nglegena) dalam aksara Jawa baku:



Gambar 2.2: Aksara Jawa *Nglegena*

(Hadiwirodarsono, 2010:5) Dikenal sebagai "aksara Jawa Utuh", Semua aksara Jawa nglegena diucapkan dengan "nglegena", yang berarti mereka belum mendapat sandangan vokal "a" ketika ditulis dalam alfabet Latin, yaitu huruf  dibaca "ha".

5. Media Pembelajaran Kartu Kata

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media tidak hanya terbatas pada sarana atau sumber daya, bukan hanya apa pun yang memungkinkan siswa memperoleh

pengetahuan. Media biasanya mencakup item, barang, orang, atau bahkan kegiatan yang dapat menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perspektif. Dengan kata lain, media tidak hanya berperan sebagai alat perantara, tetapi juga dapat mencakup manusia sebagai sumber belajar, seperti diskusi, seminar, karyawisata, dan simulasi, yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan, memperluas wawasan, mengubah sikap siswa, atau meningkatkan keterampilan.

Media pembelajaran, menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2008), mencakup semua bahan dan alat yang digunakan untuk mengajar, seperti radio, televisi, buku, koran, dan sebagainya. Djamarah (2006: 120) mengemukakan bahwa "Medium", bentuk jamak dari kata Latin "Medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar", dianggap sebagai sarana yang menyampaikan pesan atau informasi tentang pembelajaran.

Sudjana (2007: 2) mengartikan sumber pembelajaran untuk membantu mengajar. Penggunaan media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pengajaran, dengan harapan bahwa hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Manfaat dari penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran peserta didik antara lain: pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar; materi pelajaran akan menjadi lebih sederhana, sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik dan

memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik; pendekatan pembelajaran akan menjadi lebih beragam; dan siswa akan menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan.

Media grafis, seperti papan reklame, kartun, dan komedi, model, seperti diorama, model padat, susun, dan model kerja, proyeksi, seperti slide dan film strip, dan lingkungan sebagai media pembelajaran adalah semua contoh jenis media tiga dimensi yang dapat digunakan dalam proses pendidikan.

Jika guru ingin memilih media pembelajaran, mereka harus mempertimbangkan hal-hal berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran,
- 2) Mendukung isi bahan pelajaran,
- 3) Mudah mendapatkan media,
- 4) Kemampuan guru untuk menggunakannya,
- 5) Waktu yang tepat untuk menggunakannya, dan
- 6) Sesuai dengan perspektif siswa.

b. Jenis Media Pembelajaran

Dengan melihat sifat media pembelajaran, media dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. Media Auditif merujuk pada media yang hanya dapat diakses melalui pendengaran.
- b. Media Visual adalah jenis media yang hanya dapat dipersepsi

melalui penglihatan, tanpa mengandung unsur suara.

- c. Media Audiovisual mengacu pada jenis media yang tidak hanya mencakup unsur suara, tetapi juga menyertakan unsur gambar yang dapat dilihat.

c. Media Kartu kata

1) Pengertian media kartu kata

Kartu kata adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang sangat penting. Digunakan pada kertas berukuran tebal berbentuk persegi panjang yang diberi tulisan, media kartu kata adalah alat bantu pembelajaran. Dalam penggunaannya, media ini bergantung pada penggunaan kartu kata sebagai elemen kunci dalam proses pembelajaran. Keberhasilan guru dalam mencapai tujuan instruksional dapat dipermudah melalui penggunaan kartu kata, yang tidak hanya mudah diperoleh, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, penggunaan kartu kata dapat mempermudah pemahaman dan penyerapan pengetahuan oleh peserta didik.

2) Kelebihan dan kekurangan Media Kartu kata

Kelemahan dan keuntungan media kartu kata meliputi, antara lain:

Kelebihan

- 1) Lebih nyata dan realistis daripada media lain.
- 2) Mengatasi batasan waktu dan ruang.
- 3) Mampu menggambarkan secara lebih jelas suatu masalah di

berbagai bidang.

- 4) Harganya terjangkau, dapat diperoleh dengan mudah, dan dapat digunakan tanpa peralatan khusus.

Kelemahan

- 1) Hanya menitikberatkan pada penglihatan.
- 2) Objek yang kurang kompleks tidak efisien untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat kecil ketika digunakan dalam kelompok besar.

Berdasarkan perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu jenis perkakas atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, membantu menjelaskan materi pembelajaran, dan dengan demikian, mampu membangkitkan pikirannya, perasaannya, perhatian mereka, dan minat siswa selama proses pembelajaran.

3) Fungsi Permainan Kartu kata

Fungsi permainan kartu kata, menurut Joh D. Latuheru (dalam Utami, 2017), adalah sebagai berikut: 1) Anak-anak akan menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap permainan kartu, sehingga keadaan atau situasi selama permainan memiliki peran penting bagi peserta didik. 2) Permainan kartu dapat dengan tepat mengajarkan fakta dan konsep kepada peserta didik. 3) Secara keseluruhan, permainan kartu dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar dan mendorong mereka untuk saling membantu. 4) Kontribusi paling berharga dari media permainan

terletak pada domain e-learning.

4) Langkah-langkah permainan Kartu kata

Metode pembelajaran membaca dengan kartu kata, misalnya:

1) Perencanaan

Perencanaan program harus dilakukan secara bertahap, menurut

Hambali (sebagaimana disitir dalam Khaerunisa, 2015).

Langkah-langkah tersebut mencakup memahami Garis Besar

Program Pengajaran dan merancang program semester. Proses

perencanaan pembelajaran melibatkan beberapa tahap, yakni:

(1) menetapkan tujuan pembelajaran umum dan khusus, (2)

menggunakan tujuan umum untuk menentukan isi pelajaran,

termasuk rincian topik dan subtopik penalaran, (3) penentuan

alokasi waktu, (4) menentukan pendekatan pembelajaran, yang

melibatkan strategi, tugas untuk peserta didik, teks, dan elemen

lainnya, (5) perencanaan khusus, yang melibatkan persiapan

peralatan, kolaborasi dengan narasumber saat merencanakan

pelajaran, dan pembuatan perencanaan mingguan, serta (6)

menentukan prosedur penilaian untuk mencapai tujuan khusus

pembelajaran. Budern Byrd juga dikutip oleh Khaesunnisa

(2015).

2) Persiapan

Persiapan dapat dibagi menjadi dua jenis maksudnya, persiapan tertulis dan tidak tertulis. Persiapan tidak tertulis melibatkan hal-hal seperti materi, peralatan mengajar, kesiapan mental guru dan siswa, dan bagaimana kelas diatur (Hambali dalam Khaerunnisa, 2015).

3) Pelaksanaan

Sebelum mulai belajar menggunakan kartu kata, Anda harus memahami beberapa hal penting., disarankan untuk menciptakan suasana yang santai dan penuh kegembiraan pada peserta didik, sebab hal ini dapat memudahkan mereka dalam menerima materi yang akan diajarkan.

4) Penutup

Setelah melalui tahapan dalam proses pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.

Menurut wikipedia.com, kartu adalah suatu objek kecil dan tipis, biasanya terbuat dari bahan seperti kertas atau plastik yang tebal. Penggunaan media kartu kata termasuk salah satu bentuk media dalam proses pembelajaran. Media kartu kata dapat digolongkan sebagai media visual atau grafis dan merupakan bagian dari kategori media flash card, seperti yang dijelaskan oleh Tarigan (2011: 4).

Dengan pemanfaatan media kartu kata, diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam penyampaian materi. Kartu kata dianggap lebih konkret dan mudah dipahami, memungkinkan peserta didik menjadi lebih akrab dengan aksara Jawa. Kelebihan lainnya adalah kemudahan dalam pembuatan dan aspek biaya yang terjangkau.

d. Media Kartu kata dalam meningkatkan membaca aksara Jawa

Pengembangan keterampilan membaca aksara Jawa dengan menggunakan media kartu kata dilakukan melalui proses yang disebut TANDUR. (Deporter, 2010: 127) dengan media kartu kata:

- a) Guru serta peserta didik menyanyi bersama untuk mengembangkan semangat.
- b) Guru menghadirkan bahan ajar mengenai aksara Jawa kepada peserta didik dengan cara yang alamiah.
- c) Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dengan tiga orang.
- d) Siswa berpartisipasi dalam permainan kartu kata dalam sebuah grup.
- e) Setiap kelompok menerima tugas dari pendidik.
- f) Peserta didik berdiskusi dan memberikan bantuan satu sama lain untuk memahami dan mengeksplorasi materi. Mereka membaca aksara Jawa secara bergantian dalam kelompok.
- g) Perwakilan dari kelompok maju secara acak melakukan demonstrasi dan menyampaikan hasil diskusi.
- h) Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan.

- i) Guru serta peserta didik menyusun kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan, mengulangi materi.
- j) Guru dan peserta didik merayakan kesuksesan belajar dengan bersama-sama bernyanyi.

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kartu kata dapat membantu orang membaca dengan lebih baik. Penemuan penelitian ini mengacu pada temuan penelitian ini. Beberapa peneliti telah melakukan studi terkait, dan hasil-hasil penelitian tersebut melibatkan:

Tabel 2.2.
Kajian Penelitian yang Relevan

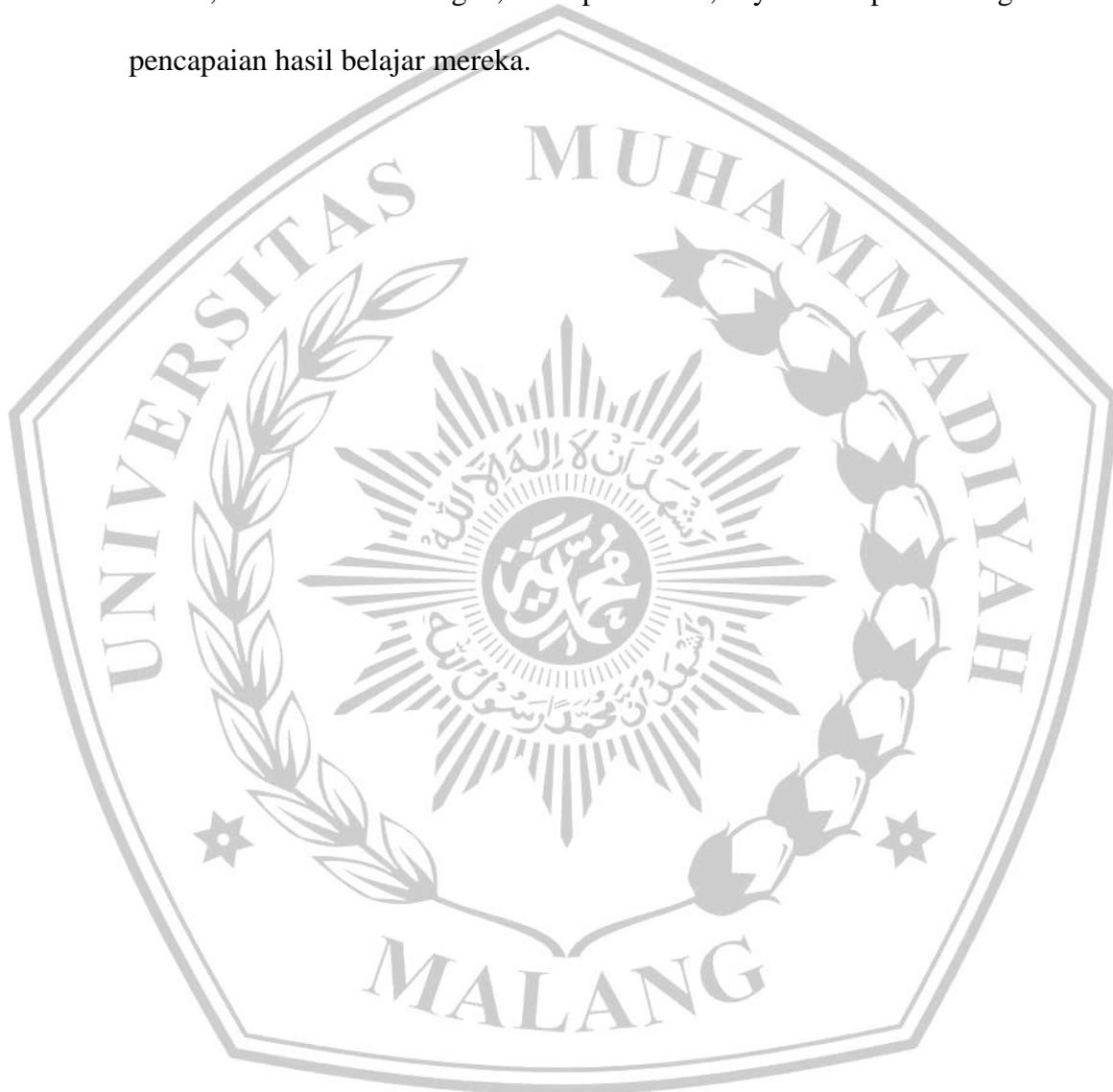
No	Kajian Penelitian Relevan
1.	Menurut temuan penelitian Aji 2012, yang berjudul <i>“Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui Model Quantum Learning dengan Media Crossword Puzzle Peserta didik Kelas VI SDN Tugurejo 01 Semarang”</i>
	Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kemampuan guru setelah tindakan dilakukan memperoleh skor 34 yang sangat baik; (2) aktivitas peserta didik pada pertemuan 1 siklus I rata-rata memperoleh skor 19,9 yang sangat baik; dan (3) aktivitas peserta didik pada pertemuan 2 siklus II rata-rata memperoleh skor 26, yang sangat baik. (3) Ketuntasan akademik siswa sebesar 20% (7 siswa) dari 35 siswa pada kondisi awal Tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 84,8, atau 88,6% dari total, setelah tindakan ketuntasan belajar.
	Persamaan
	Hasil belajar mengalami peningkatan setelah dilakukan sampai 2 kali siklus
	Perbedaan

	Perbedaannya pada Model pembelajaran yaitu menggunakan <i>Quantum Learning</i>
2.	Penelitian Khanifa (2018), “ <i>Penggunaan Media Kartu Kata Timbul untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode Abjad pada Peserta didik Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III SLB Negeri Pemasang</i> ” menunjukkan hasil penelitian tentang penggunaan kartu kata timbul dalam dua siklus untuk melatih keterampilan membaca permulaan. Sebelum tindakan, nilai keterampilan membaca permulaan rata-rata peserta didik sebesar 61,5, yang merupakan kategori kurang. Namun, selama siklus kedua, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 83,5, yang merupakan kategori sangat baik. Selain itu, hasil tes menunjukkan bahwa siswa mulai berperilaku lebih baik. Selama pelajaran, mereka lebih aktif, lebih fokus pada penjelasan guru, lebih berdisiplin, dan lebih percaya diri untuk mengajukan pertanyaan yang belum mereka pahami.
	Persamaan
	Sama-sama menggunakan media kartu kata dan hasilnya ada peningkatan setelah dilakukan siklus ke 2
	Perbedaan
	Perbedaannya karena subyek penelitian pada penelitian ini adalah anak SLB

Kajian empiris tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa media kartu kata dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca aksara Jawa. Namun, penerapan media kartu kata harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Penelitian sebelumnya dapat digunakan sebagai referensi untuk memulai penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Membaca Aksara Jawa dengan Media Kartu Kata pada peserta didik Kelas 5 SD Negeri 02 Ketitang Wetan Kecamatan Batangan Kabupaten Pati”.

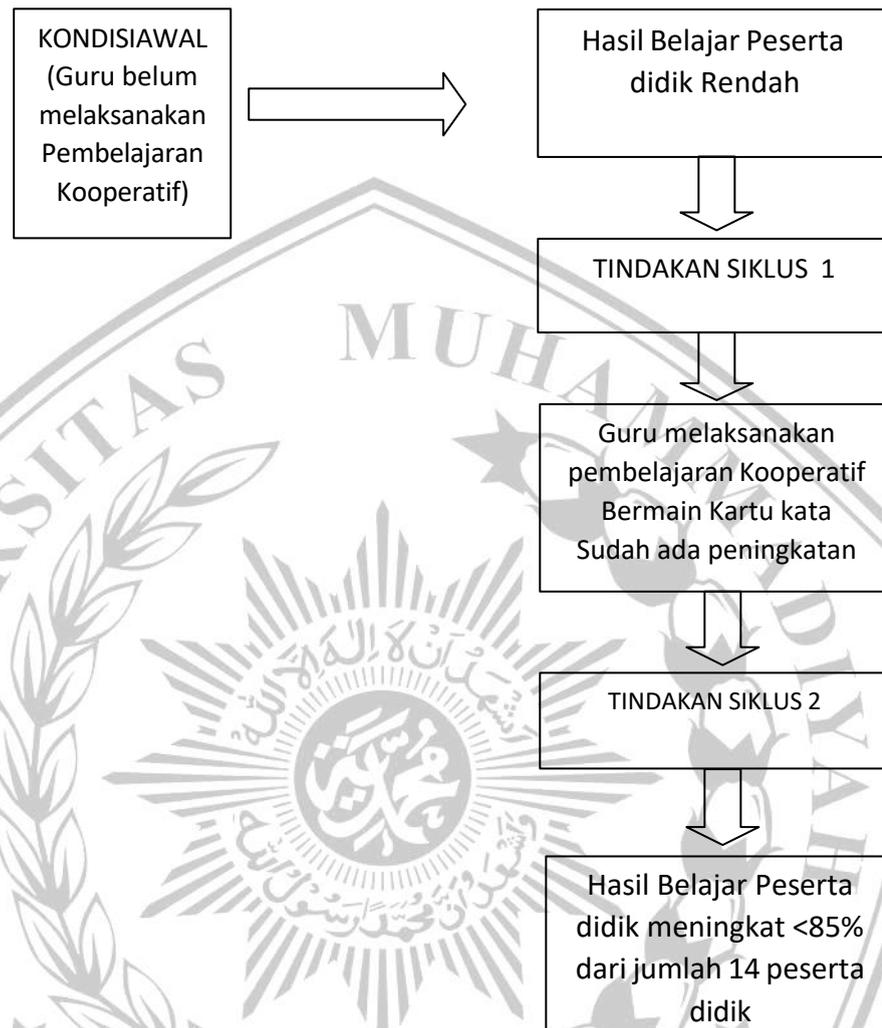
D. Hipotesis Tindakan

Dengan merujuk pada tinjauan teori dan kerangka berpikir diuraikan, hipotesis tindakan dapat dibuat, yaitu penggunaan media kartu kata dalam pembelajaran membaca aksara Jawa pada siswa kelas V SD Negeri 02 Ketitang Wetan, Kecamatan Batangan, Kabupaten Pati, diyakini dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka.



E. Kerangka Berpikir

Hal ini dapat digambar dalam skema kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.3: Bagan Kerangka Berpikir

Menurut kerangka berpikir ini, pembelajaran bahasa Jawa belum efektif pada tahap awal. Variasi dalam metode pengajaran belum dilakukan secara memadai, dan pemanfaatan media pembelajaran belum optimal. Dominasi peran guru menyebabkan kebosanan pada siswa dan membuat perhatian mereka teralih kepada hal-hal lain