

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Dalam proses pembelajaran, diperlukan upaya-upaya pembaharuan agar ilmu pengetahuan semakin berkembang. Para guru dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan diterapkan saat proses pembelajaran. Berikut berbagai definisi media menurut para ahli:

- a) Media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan atau informasi untuk mencapai tujuan pengajaran (Djamarah & Zain, 2014: 121).
- b) Media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2015: 3).
- c) Media pembelajaran yaitu alat perantara dari pengirim untuk penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar (Mudlofir & Rusydiyah, 2016: 124)

Dari berbagai definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Heinich dalam Arsyad (2015: 03) mengemukakan istilah media sebagai pengantar informasi dari sumber menuju ke penerima. Jadi televisi, film, foto, gambar, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya disebut sebagai media komunikasi. Apabila media tersebut mengandung maksud pengajaran, maka media itu disebut sebagai media pembelajaran.

b. Manfaat

Dilihat dari definisinya, sudah dapat dipastikan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperlancar proses belajar mengajar.

Namun demikian, manfaat lain dari media pembelajaran menurut (Djamarah & Zain, 2014: 121) adalah:

a) Sebagai alat bantu

Para guru menyadari jika tanpa adanya bantuan dari media, maka pelajaran akan sulit dipahami oleh peserta didik. Salah satu alasan penjelasan dari guru sulit dicerna dan dipahami adalah peserta didik yang mudah bosan. Dengan munculnya masalah tersebut, maka sebagai guru yang bijaksana hendaknya sadar dan harus memikirkan sebuah solusi. Salah satunya dengan menggunakan media sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Proses pembelajaran dengan penggunaan media akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik daripada tidak menggunakan media sama sekali.

b) Media sebagai media belajar

Sumber belajar diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan sebagai tempat asal untuk seseorang belajar. Dengan memanfaatkan media sebagai salah satu sumber belajar maka akan ikut membantu guru untuk memperkaya wawasan dari peserta didik. Contohnya jika ingin menerangkan sebuah benda, maka guru harus membawa benda tersebut ke depan peserta didik secara langsung. Dengan demikian, maka benda tersebut termasuk sumber belajar. Dalam dunia pendidikan di masa lalu, guru adalah satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Tetapi seiring berkembangnya zaman, banyak bermunculan berbagai perangkat teknologi yang tidak hanya digunakan sebagai alat bantu melainkan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut (Mudlofir & Rusydiyah, 2016: 133), media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi untuk mencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran agar informasi dari pengirim akan sampai kepada penerima secara efisien dan efektif.

Pada hakikatnya dalam proses pembelajaran, terjadi suatu proses komunikasi yaitu proses untuk menyampaikan pesan dari pengirim melalui media menuju ke penerima. Dalam proses komunikasi ada pesan, sumber pesan, sarana, dan penerima pesan. Pesan pembelajaran yang akan dikomunikasikan adalah materi, sumber pesan adalah guru, sarana adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah peserta didik. Secara umum, media pembelajaran meliputi orang, peralatan ataupun kegiatan yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Jika dilihat dari penjelasan tersebut, media bukan hanya berupa alat perantara seperti televisi, radio, komputer, dan bahan cetakan, namun bisa juga berupa orang sebagai sumber belajar ataupun berupa kegiatan seperti diskusi, karya wisata, bermain peran, dan lain sebagainya yang diharapkan dapat memperoleh pengetahuan, mengubah sikap, dan mengembangkan keterampilan dari setiap peserta didik.

c. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Nomleni & Manu (2018: 222), ada 2 faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor dari dalam peserta didik, misalnya kemampuan berpikir, kesiapan, dan motivasi belajar. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar peserta didik, salah satunya media pembelajaran yang digunakan.

Kehadiran media mempunyai arti dan peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Djamarah & Zein 2014: 120). Karena dengan adanya media sebagai perantara, ketidakjelasan materi dan ketidakpahaman peserta didik dapat terbantu. Dengan bantuan media pembelajaran, kerumitan bahan atau materi yang disampaikan oleh guru dapat disederhanakan agar peserta didik dapat memahaminya.

Namun, peranan media tidak akan jelas jika penggunaannya tidak sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Maka dari itu, materi dan tujuan harus dijadikan sebagai acuan untuk menggunakan sebuah media. Jika materi dan tujuan terabaikan, maka media tidak lagi sebagai alat bantu melainkan sebagai penghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Peranan penting media menurut Oemar Hamalik dalam Khanifatul (2013: 31), antara lain:

- a) Sebagai alat bantu pembelajaran
- b) Sebagai sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik secara mandiri. Media dirancang secara sistematis agar informasi dapat tersalur kepada peserta didik.

Kedudukan media pembelajaran sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang diatur oleh guru untuk mempertinggi proses interaksi dengan peserta didik atau sebaliknya dan interaksi anatar peserta didik dengan lingkungan belajarnya (Karo-karo S & Rohani, 2018: 93). Dalam proses pembelajaran, guru dituntut agar trampil dalam memilih, menggunakan, dan menyesuaikan media yang digunakan dengan materi yang dipelajari.

d. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Sudjana & Rivai dalam Djamarah & Zain (2014: 132), kriteria-kriteria dalam memilih media untuk kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran; yaitu media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan
- b) Mendukung isi bahan pembelajaran; artinya bahan pembelajaran yang bersifat fakta sangat membutuhkan bantuan media agar peserta didik lebih mudah memahaminya.
- c) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang digunakan mudah ditemukan di manapun dan setidaknya guru juga bisa

membuat sendiri media tersebut. Pada umumnya media ini sangat sederhana dan praktis pula penggunaannya.

- d) Keterampilan guru saat menggunakannya; artinya apa pun media yang digunakan, guru harus bisa dan terampil dalam menggunakannya.
- e) Tersedia waktu untuk menggunakannya; artinya saat pembelajaran berlangsung, media dapat dikatakan bermanfaat bagi peserta didik jika tersedia waktu yang cukup saat media tersebut digunakan.
- f) Sesuai taraf berpikir peserta didik; artinya maksud yang terkandung di dalam media harus bisa dipahami oleh peserta didik, maka dari itu pemilihan media pembelajaran harus tepat dan sesuai taraf berpikir peserta didik.

Dengan adanya beberapa kriteria dalam pemilihan media di atas, diharapkan guru bisa lebih mudah memilih dan menggunakan media yang tepat untuk membantu mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Maka dari itu, media bukan lagi sebuah keharusan, akan tetapi sebagai pelengkap untuk mempertinggi kualitas kegiatan belajar mengajar.

Menurut Khanifatul (2013: 31), hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam memanfaatkan media saat proses belajar mengajar antara lain:

- a) Bagaimana persiapan guru, hal ini berkaitan dengan penetapan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan media pembelajaran.
- b) Persiapan kelas, hal ini tidak hanya persiapan perlengkapan saja tetapi juga mempersiapkan peserta didik dan tugasnya.
- c) Penyajian media pembelajaran.
- d) Lanjutan dan aplikasi, setelah penyajian media harus ada kegiatan lain sebagai tindak lanjut seperti diskusi maupun tugas.
- e. Macam-macam Media

Media yang dikenal saat ini hanya berupa sebuah benda yang menjadi sarana dalam kegiatan pembelajaran, tetapi sebenarnya media-

media tersebut telah digolongkan berdasarkan jenisnya masing-masing. Berikut macam-macam media menurut Djamarah & Zain (2014: 124):

a) Media audio

Media audio adalah media yang hanya menampilkan suara saja. Contohnya seperti radio, *tape recorder*, dan piringan hitam. Media ini tidak cocok digunakan ada peserta didik yang mempunyai kelainan pada pendengarannya.

b) Media visual

Media visual adalah media yang hanya menampilkan gambar saja. Contohnya seperti gambar, lukisan, dan cetakan.

c) Media video (audiovisual)

Media video adalah media yang menampilkan suara dan gambar. Contohnya seperti film, video, dsb.

Menurut Sani (2019: 328) dilihat dari cara pemakaiannya, media dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a) Media yang diproyeksikan.

Media ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector*, *slide projector*, dan *Light Crystal Display (LCD)*. Tanpa adanya alat proyeksi maka media tersebut tidak bisa digunakan. Contohnya seperti film, slide, video, dsb.

b) Media yang tidak diproyeksikan

Contohnya seperti gambar, foto, kolase, lukisan, dsb.

2. Media Video

a. Pengertian

Menurut Riyana, Cheppy (2007) media video pembelajaran adalah media yang menampilkan suara dan gambar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami suatu materi pembelajaran. Video merupakan media pembelajaran yang tampak dengar (audio-visual) yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dikatakan tampak dengar dikarenakan unsur audio dan unsur visual dapat disajikan serentak.

Pesan yang disampaikan dalam sebuah video dapat berupa fakta ataupun fiksi. Video bersifat informatif karena sangat cocok digunakan sebagai media belajar. Biasanya guru menayangkan media video ini melalui proyektor saat menjelaskan di depan kelas.

b. Keunggulan

Menurut (Sani, 2019: 355) keunggulan dari media video adalah:

- a) Menarik, pembelajaran yang dapat diserap melalui indra penglihatan sekaligus pendengaran bisa mempercepat penyerapan materi yang disampaikan.
- b) Variatif, media video sangat variatif karena di dalamnya termuat berbagai macam animasi atau gambar sehingga tidak membosankan bagi peserta didik.
- c) Bisa diperlambat dan juga bisa diulang
- d) Dapat digunakan untuk semua orang

c. Kelemahan

Dari beberapa keunggulan di atas, media video ini juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- a) Sulit mengontrol perhatian peserta didik sehingga kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.
- b) Komunikasi terjadi hanya satu arah
- c) Membutuhkan peralatan yang cukup mahal.

d. Kriteria Video Pembelajaran yang baik

Menurut Riyana, Cheppy (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut :

1) Aspek Kelayakan Materi atau Isi

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam aspek kelayakan materi atau isi, diantaranya yaitu:

- a) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
- b) Keakuratan Materi
- c) Mendorong Keingintahuan

2) Aspek Kelayakan Media

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam aspek kelayakan media, diantaranya yaitu:

- a) Aspek Audio Media
- b) Aspek Visual Media
- c) Tipografi Isi Media

e. Penggunaan Video Pembelajaran

Penggunaan video pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan kurikulum. Penggunaan media harus dapat menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti halnya video pembelajaran dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari informasi, materi dan pengetahuan tentang suatu proses atau prosedur.

Media video yang akan digunakan, apapun bentuknya harus mampu memotivasi peserta didik untuk mempelajari pengetahuan yang ada didalamnya. Tidak hanya berisi pengetahuan yang akurat, video pembelajaran juga harus terlihat menarik agar membuat peserta didik termotivasi dalam belajar secara intensif. Kualitas gambar di dalam video pembelajaran yang terlihat terputus-putus dapat merusak perhatian peserta didik untuk belajar. Penggunaan media video pembelajaran harus meminimalkan faktor gangguan.

Pada aspek kognitif, video pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi yang terkait dengan pengetahuan dan intelektual peserta didik. Pada aspek afektif, video pembelajaran dapat melatih unsur emosi, empati, dan apresiasi peserta didik terhadap suatu aktivitas.

3. Keterampilan membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca termasuk salah satu jenis dari keterampilan berbahasa. Seseorang akan mendapat informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman dari membaca. Dengan membaca juga akan memperluas daya pikir dan wawasan seseorang. Siapa pun yang ingin maju dan meningkatkan diri, maka kegiatan membaca akan sangat diperlukan.

Dua komponen penting dari proses membaca adalah teks dan pembaca. Walau demikian, hubungan atau interaksi antara pembaca dengan tekslah yang dikatakan sebagai membaca. Proses pemaknaan yang dilakukan pembaca terhadap teks terjadi dalam interaksi tersebut. Membaca artinya memahami bacaan tertulis. Membaca adalah proses pertukaran gagasan antara penulis dengan pembaca melalui teks (Subadiyono, 2014: 01).

Masyarakat yang tidak mampu membaca akan senantiasa terpencil karena mereka tidak mengetahui adanya informasi yang seharusnya mereka ketahui di era modern ini. Dalam dunia pendidikan, kemahiran dalam berbahasa merupakan hal yang sangat mendasar atau pokok. Sebab, bukan hanya proses belajar yang mendasari kegiatan membaca dan menulis, karena dengan melalui kegiatan literasi kita bisa mengetahui luasnya dunia ilmu dari berbagai penjuru dunia bahkan dari berbagai zaman (dulu, sekarang, dan masa depan).

Nurhadi (2016: 02), mengemukakan bahwa membaca tidak sekedar menyuarakan huruf atau kata-kata tertulis tanpa mengetahui apa makna dari kata yang telah diucapkan, tetapi lebih dari itu. Di kelas I dan II, tingkatan membaca termasuk tahap awal (permulaan). Agar pada tahap membaca selanjutnya peserta didik sudah memiliki keterampilan membaca yang memadai, maka pembaca pemula perlu membutuhkan perhatian guru agar dapat memberi dasar yang kuat. Faktor utama yang harus dilatih sejak dini adalah keterampilan membaca dan menulis.

Tidak hanya dalam pembelajaran bahasa saja, dengan membaca dan menulis peserta didik bisa mengikuti perkembangan pembelajaran di segala bidang. Aspek yang mempengaruhi proses membaca adalah: (1) sensori, yaitu kemampuan memahami simbol tertulis, (2) perseptual, yaitu kemampuan menafsirkan apa yang dilihat sebagai simbol, (3) skemata, yaitu kemampuan dalam menghubungkan informasi tertulis dengan pengetahuan yang sudah ada, (4) berpikir, yaitu kemampuan menyimpulkan materi, (5) afektif, yaitu berkenaan dengan minat yang mempengaruhi kegiatan membaca.

Berdasarkan berbagai definisi dan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah suatu aktivitas penerjemahan tulisan ke dalam kata-kata lisan.

b. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya harus mempunyai tujuan, karena jika seseorang membaca untuk suatu tujuan, maka mereka lebih cenderung dapat memahami isi bacaan yang telah ia baca. Tujuan utama seseorang membaca adalah untuk mengetahui isi dari suatu bacaan. Tarigan dalam Gultom (2012: 8) mengemukakan tujuan dari membaca adalah sebagai berikut:

- a) Membaca untuk memperoleh sebuah fakta. Misalnya untuk mengetahui tentang sebuah penemuan, maka dengan membaca kita bisa tau siapa tokoh penemuan tersebut.
- b) Membaca untuk memperoleh ide. Dengan membaca, kita akan mempunyai ide yang lebih luas lagi.
- c) Membaca untuk menyimpulkan. Misalnya untuk mengetahui hal penting apa yang dibahas dalam suatu bacaan.

Menurut (Nurhadi, 2016: 03) ada banyak tujuan membaca, tergantung pada kepentingan dari bahan bacaan yang dihadapi oleh setiap orang. Berikut beberapa tujuan membaca:

- a) Ingin memahami secara detail isi dari bacaan
- b) Ingin mendapat informasi tentang suatu hal

c) Ingin menangkap gagasan utama suatu bacaan

c. Manfaat Membaca

Tentu banyak sekali manfaat yang dapat kita rasakan dari kegiatan membaca. Manfaat yang paling umum adalah dapat belajar dari pengalaman orang lain dan kita juga dapat menambah pengetahuan. Sedangkan manfaat khusus dari membaca adalah dapat menghindarkan kita dari kerusakan otak di masa mendatang atau masa tua.

Menurut Gultom (2012: 18), manfaat membaca antara lain:

- a) Menambah kosakata, tata bahasa dan sintaks, yang lebih penting dapat menambah pengetahuan dan bisa belajar dari pengalaman orang lain.
- b) Dapat memicu imajinasi. Dengan membaca, maka imajinasi kita akan terpicu. Misalnya saat kita membaca sebuah cerita, maka imajinasi kita akan terbawa jalan cerita.
- c) Mampu berpikir logis, untuk dapat mengikuti jalan cerita atau memecahkan suatu misteri/masalah.

4. Aksara Jawa

a. Pengertian Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah huruf Jawa yang digunakan untuk menulis teks berbahasa Jawa. Salah satu materi pelajaran dalam bahasa Jawa adalah aksara Jawa. Dari kelas I sampai dengan kelas VI SD, mata pelajaran Bahasa Jawa sudah mulai diberikan. Tetapi tidak semua kelas mempelajari aksara Jawa.

Aksara Jawa diajarkan secara bertahap, tidak diajarkan sekaligus. Untuk materi aksara Jawa mulai diberikan di kelas III sebagai pengenalan dari aksara Jawa, seperti aksara *legena*. Kemudian di kelas IV mulai dikenalkan *sandhangan*. Dan kelas V dan VI mulai mempelajari dari aksara *legena*, *sandhangan*, serta pasangan aksara.

b. Macam-macam Aksara Jawa

a) Aksara *legena*

Menurut Prihantono (2011: 43) aksara *legena* artinya tanpa busana atau belum menggunakan *sandhangan*, biasanya disebut sebagai *carakan*. *Carakan* dalam ejaan bahasa Jawa terdiri dari dua puluh macam aksara pokok. Dua puluh aksara pokok tersebut antara lain:



Gambar 2.1 Aksara *legena*

b) *Sandhangan*

Aksara Jawa berjumlah 20 yang sudah diterangkan sebagai aksara *legena*. Supaya aksara bisa menghasilkan suara lainnya, maka harus diberi *sandhangan*.

Sandhangan dibedakan menjadi 3, yaitu, *sandhangan* swara, *sandhangan* panyigeg wanda lan *sandhangan* wyanjana (Hadi, Winarto, Santosa, & Nayirotin, 2016: 110)

(1) *Sandhangan* swara (bunyi vokal)

Sandhangan swara dibedakan menjadi 5, yaitu bunyi i, u, e/é, ê, dan o. Berikut macam-macam *sandhangan swara* :

(a) *Sandhangan wulu* (⋯)

Sandhangan wulu digunakan untuk melambangkan vokal i di dalam suatu kata. *Sandhangan wulu* ditulis di atas aksara Jawa.

Contoh:

wingi ꦮꦶꦁꦶ

siti ꦱꦶꦠꦶ

(b) *Sandhangan pepet* (ꦱꦸꦥꦺꦥꦺꦠ)

Sandhangan pepet digunakan untuk melambangkan vokal ê di dalam suatu kata. *Sandhangan pepet* ditulis di atas aksara Jawa.

Contoh:

Selasa ꦱꦺꦭꦱꦱꦺ

Teka ꦠꦺꦏꦺ

(c) *Sandhangan suku* (ꦱꦸꦏꦸ)

Sandhangan suku digunakan untuk melambangkan vokal u di dalam suatu kata. *Sandhangan suku* ditulis di bawah aksara Jawa.

Contoh:

туру ꦠꦸꦫꦸ

buku ꦧꦸꦏꦸ

(d) *Sandhangan taling* (ꦱꦸꦠꦺꦁ)

Sandhangan taling digunakan untuk melambangkan vokal e/é di dalam suatu kata. *Sandhangan taling* ditulis di depan aksara Jawa.

Contoh:

lele ꦭꦺꦭꦺ

rene ꦫꦺꦤꦺ

(e) *Sandhangan taling tarung* (ꦏꦺꦴꦠꦺꦤ꧀)

Sandhangan taling tarung digunakan untuk melambangkan vokal o di dalam suatu kata. *Sandhangan taling tarung* ditulis di antara atau di depan dan belakang aksara Jawa.

Contoh:

loro ꦭꦺꦴꦠꦺꦤ꧀

coro ꦕꦺꦴꦠꦺꦤ꧀

(2) *Sandhangan Panyiyeg* (penanda konsonan penutup kata)

Sandhangan Panyiyeg dibagi menjadi 4 macam, yakni h, r, ng, dan pangkon. Berikut macam-macam *Sandhangan Panyiyeg*:

(a) *Sandhangan Wignyan* (ꦒꦶꦁꦤꦺꦤ꧀)

Sandhangan wignyan adalah pengganti aksara ha mati (h). *Sandhangan wignyan* yaitu *sandhangan* untuk melambangkan konsonan h sebagai penutup kata. Penulisannya diletakkan di belakang aksara yang diberi *sandhangan*.

Contoh:

gajah ꦒꦶꦁꦤꦺꦤ꧀

warah ꦮꦫꦲꦒꦶꦁꦤꦺꦤ꧀

(b) *Sandhangan Layar* (ꦭꦲꦲꦫꦺꦤ꧀)

Sandhangan layar adalah pengganti aksara ra mati (r). *Sandhangan layar* yaitu *sandhangan* untuk melambangkan konsonan r sebagai penutup kata. Penulisannya diletakkan di atas aksara yang diberi *sandhangan*.

Contoh:

warta ဝါဒါ
latar လာဒါ

(c) *Sandhangan Cecak* ()

Sandhangan cecak adalah pengganti aksara nga mati (ng). *Sandhangan cecak* yaitu *sandhangan* untuk melambangkan konsonan ng sebagai penutup kata. Penulisannya diletakkan di atas aksara yang diberi *sandhangan*.

Contoh:

walang ဝါလာံ

lanang လာလာံ

(d) *Sandhangan Pangkon* (.....)

Sandhangan pangkon adalah *sandhangan* yang digunakan sebagai penanda bahwa aksara yang diberi *sandhangan pangkon* merupakan aksara mati. Penulisannya ditulis di belakang aksara yang diberi *sandhangan*.

Contoh:

dalan လာလာံလါ

papat ပါပါပါပါ

(3) *Sandhangan Wyanjana*

Sandhangan Wyanjana digunakan sebagai pengganti huruf ra, re, dan ya dan diucapkan bersamaan dengan aksara yang diberi *sandhangan* ini. *Sandhangan Wyanjana* dibagi menjadi 3, yakni :

(a) *Cakra*, digunakan untuk mengganti huruf ra.

Contoh:

Krasa = ကြာဒါ

(b) *Keret* digunakan untuk mengganti huruf re.

Contoh:

Prei = ꦥꦫꦶ

(c) *Pengkal* digunakan untuk mengganti huruf ya.

Contoh:

Kyai = ꦏꦪꦶ

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Untuk membandingkan serta mencari kebaruan dari penelitian yang sedang dilakukan maka dalam setiap penelitian tentu mempunyai sedikit kemiripan tetapi tidak sama persis. Untuk itu, dalam penelitian ini, peneliti mencoba memperbarui penelitian dengan memasukkan beberapa penelitian yang relevan sebagai bahan pembanding terhadap penelitian yang sedang dilakukan.

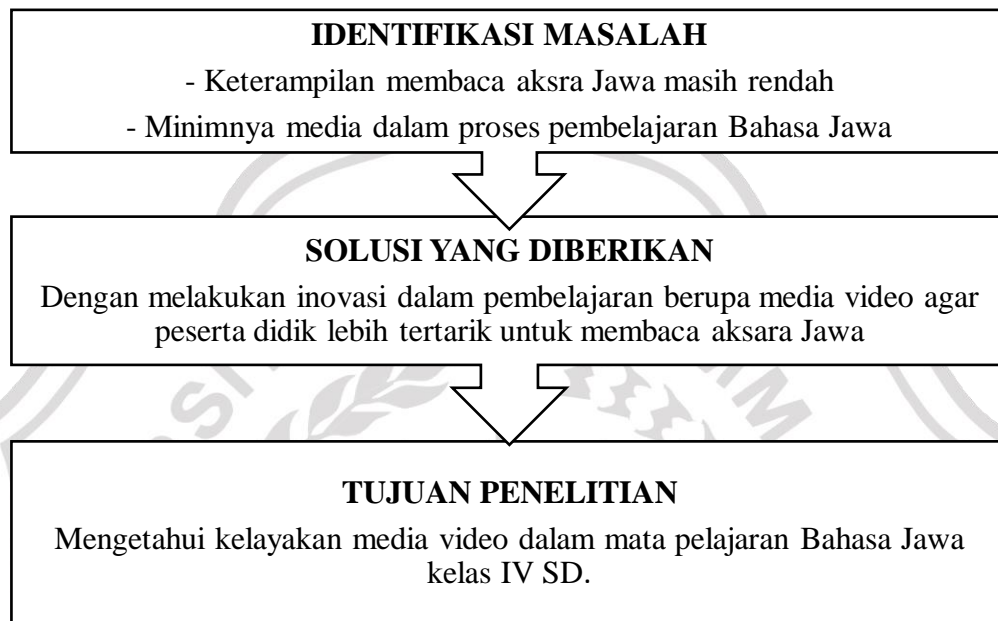
Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Kasilah Prihatin (2015) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD. Hasil pengembangan multimedia ini dari segi materi memiliki kriteria yang sangat baik. Untuk segi kelayakan media jika memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,45 dengan kriteria sangat baik.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatmawati Utami (2013) dengan judul Pengembangan Media Audio Visual Untuk Menunjang Pembelajaran Membaca Indah Tembang Dolanan Pada Siswa Kelas II SD. Hasil pengembangan media dari ahli media sebesar 82,95% termasuk ke dalam kriteria baik dan dari ahli materi sebesar 75% menunjukkan kriteria cukup. Tanggapan dari peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media ini.

Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Ardyan Pratama (2018) dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Kelas IV SD. Hasil kelayakan kualitas materi media tersebut termasuk pada kriteria baik

dengan persentase penilaian sebesar 90%. Untuk kelayakan kualitas media termasuk pada kriteria baik sekali dengan persentase penilaian sebesar 92,2%. Dengan hasil presentasi tersebut maka media dinyatakan layak diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran bahasa Jawa.

C. KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

D. Video Pembelajaran Materi Membaca Aksara Jawa

Media video merupakan alat bantu mengajar yang mempunyai bentuk gambar dan mengeluarkan suara. Dengan media video ini seseorang tidak hanya dapat melihat tetapi sekaligus dapat mendengarkan. Cara penggunaan media ini yaitu dengan diputar di laptop/komputer kemudian disambung ke proyektor. Dengan begitu, media video merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan pesan atau maksud kepada orang lain.

Di dalam video ini terdapat macam-macam aksara *legena* dan *sandhangan*. Aksara *legena* merupakan huruf Jawa yang digunakan untuk menulis kata atau kalimat berbahasa Jawa. Media video ini dibuat untuk menambah wawasan bagi peserta didik yang khususnya belum bisa membaca atau mengenal aksara Jawa.