

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Teori-teori yang Relevan

##### 1. Media *Flash Card*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media yang berasal dari bahasa Latin memiliki bentuk jamak yaitu medium yang berarti perantara atau penghubung. Media berfungsi sebagai penghubung antara pengirim dan penerima pesan atau disebut sebagai pengantar pesan. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media adalah format dan perantara yang digunakan sebagai pengirim pesan dan informasi.<sup>1</sup>

Komunikasi sangatlah penting dan identik dengan dalam dunia pendidikan. Di dalam komunikasi tentunya ada beberapa komponen yang terlibat. Diantaranya yaitu pendidik atau sumber informasi, informasi yang akan disampaikan, dan siswa sebagai penerima informasi. Agar informasi atau pesan dari sumber penyampai pesan tersebut mudah tersampaikan kepada penerima pesan, maka diperlukan media pembelajaran.<sup>2</sup> Media pembelajaran digunakan sebagai alat perantara antara pendidik dan siswa. Media pembelajaran berguna untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran memudahkan pendidik untuk mengantarkan informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat diterapkan dalam penyaluran pesan dari pengirim dan penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup> Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai perantara dan penghubung antara pemberi informasi dan penerima informasi, dalam hal ini yaitu antara guru dan siswa dan memiliki tujuan yaitu menstimulasi siswa supaya

---

<sup>1</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Pedagogia, 2012), 28.

<sup>2</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 30.

<sup>3</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 29.

termotivasi serta dapat mengikuti pembelajaran secara utuh dan bermakna.<sup>4</sup>

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam pembelajaran dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membangkitkan minat dan perhatian serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Dari beberapa penjelasan di atas dapat diketahui media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat diterapkan sebagai penyalur atau penghubung dalam menyalurkan pesan atau informasi dari pemberi pesan yaitu guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pembelajaran dapat menstimulus dan membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian siswa supaya termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga, diantaranya :

- 1) Membantu guru dalam bidang tugasnya, yakni apabila digunakan secara tepat, media pembelajaran dapat membantu menutupi kekurangan dan kelemahan guru dalam pembelajaran. Baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya.
- 2) Membantu para siswa, penggunaan media pembelajaran yang dipilih secara tepat dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi, mempercepat daya cerna siswa terhadap materi dan dapat membantu menguatkan daya ingat siswa.
- 3) Memperbaiki pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang dipilih secara tepat, dapat membantu dan memperbaiki pembelajaran. Misalnya pada saat pembelajaran tidak sesuai dengan standar yang diharapkan. Media dapat membantu dan mempertinggi hasil yang akan dicapai.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Milawati, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 27.

<sup>5</sup> Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 46.

<sup>6</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin : IAIN Antasari Pers, 2012), 3.

Kriteria dalam memilih media pembelajaran diantaranya yaitu ketepatannya dalam tujuan pembelajaran, dukungan media terhadap isi materi pembelajaran, kemudahan dalam memperoleh media pembelajaran, keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran, waktu yang tersedia dalam menerapkan media, pemilihan media harus sesuai dengan kemampuan berpikir siswa.<sup>7</sup> Kegiatan belajar mengajar sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran. Ketepatan dalam memilih dan menggunakan media dapat mempengaruhi kualitas dan juga pencapaian hasil dalam pembelajaran. Supaya tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien, maka pendidik penting untuk mempelajari, memilih dan menerapkan media secara bijak sesuai kebutuhan.

**b. Pengertian Media *Flash Card***

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang umum untuk diketahui, diantaranya yaitu media cetak, media audio, media semi gerak, media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan juga media audio visual gerak. Media *Flash Card* termasuk pada jenis media cetak dan juga media visual diam.

Meskipun perkembangan media sangatlah pesat, akan tetapi setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Tidak tentu di era digital seperti sekarang ini penggunaan media juga harus digital. Karena tingkat kemampuan suatu media dengan media lain untuk mengantar pesan juga berbeda. Selain itu, di daerah terpencil yang memiliki akses internet sangat terbatas dan sarana pendukung yang ada disekolahan yang masih minim, menuntut pendidik untuk menciptakan media yang inovatif dan efektif. Media yang sangat mudah untuk digunakan yakni media *Flash Card*.<sup>8</sup>

Media *Flash Card* adalah jenis media grafis atau visual, media ini berbentuk kartu dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar saja. Media *Flash Card* digunakan

---

<sup>7</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 11.

<sup>8</sup> Wirman, Asdi, dkk. "Penggunaan Media Moving Flashcard Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*. No. 2b (2018): 4, diakses pada 10 Agustus, 2021, <https://journal.umtas.ac.id/index.php/EARLYCHILDHOOD/article/view/290>

untuk angka, kata, lambang dan juga simbol.<sup>9</sup> Media *Flash Card* merupakan media berupa kartu bergambar yang memiliki ukuran 8 x 12 cm, media ini memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada atau dengan cara membuat media itu sendiri.<sup>10</sup>

Media *Flash Card* berisi gambar, tulisan, dan juga simbol yang dibuat oleh pendidik sebagai permainan kartu yang dapat membuat siswa tertarik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran, juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, karena materi disajikan dalam bentuk kartu yang memiliki gambar menarik.<sup>11</sup> Tujuan media *Flash Card* yaitu untuk membantu siswa belajar mengingat atau menghafal informasi, melatih kemandirian, dan juga memperluas kosa kata.<sup>12</sup>

Media *Flash Card* memiliki ciri-ciri diantaranya yaitu berupa kartu bergambar yang efektif, dengan dua sisi, depan dan belakang. Bagian depan berisi gambar atau simbol, dan bagian belakang berisi keterangan gambar. Media *flash card* adalah kartu bergambar yang memandu siswa pada isi yang terdapat pada kartu tersebut. Media *flash card* mudah digunakan untuk menyampaikan pesan singkat dalam format

---

<sup>9</sup> Budi Febriyanto, Ari Yanto. "Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. No.2 (2019):110, diakses pada tanggal 23 April 2021, <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/>

<sup>10</sup> Genjek Susilowati, Deni Setiawan. "Pengembangan Media *Flash Card* Aksara Jawa untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis," *Joyful Learning Jurnal*, No. 3 (2019): 150, diakses pada tanggal 17 Juni 2021, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/iji>

<sup>11</sup> Lailatul Maghfiroh. "Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", *JPGSD*, No. 02 (2013): 2, diakses pada tanggal 11 Juni 2021, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/3031>

<sup>12</sup> Empit Hotimah. "Penggunaan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, No. 01 (2010) : 12, diakses pada tanggal 23 April 2021, <http://www.journal.uniga.ac.id/>

materi yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>13</sup>

Dari beberapa penjelasan di atas, disimpulkan bahwa media *Flash Card* merupakan media pembelajaran yang memiliki bentuk visual dua dimensi yang berupa kartu bergambar atau bersymbol memiliki ukuran 8 x 12 cm atau sesuai kebutuhan pendidik, *Flash Card* dapat memudahkan siswa untuk mengingat symbol-symbol. Selain itu *Flash Card* juga membuat siswa lebih tertarik dalam kegiatan belajar mengajar.

### c. Penggunaan Media *Flash Card*

Dalam penggunaan media *Flash Card*, ada beberapa persiapan yang harus dilakukan diantaranya:

#### 1) Mempersiapkan diri

Pendidik hendaknya menyiapkan diri sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Flash Card*. Pendidik perlu menguasai media *Flash Card* dengan baik, pendidik juga harus memiliki keterampilan untuk menggunakan media *Flash Card*. Pendidik memerlukan latihan berulang-ulang meskipun tidak dihadapan siswa secara langsung.

#### 2) Mempersiapkan media *Flash Card*

Pendidik perlu memastikan jumlah *Flash Card* cukup, selain itu juga urutan *Flash Card* harus benar.

#### 3) Mempersiapkan tempat

Pendidik hendaknya mempersiapkan tempat pembelajaran atau ruangan dan menatanya dengan baik. Selain itu juga memperhatikan pencahayaan di ruangan tersebut, yang terpenting yaitu semua siswa mampu melihat isi media *Flash Card* dari segala arah.

#### 4) Menyiapkan siswa

Siswa hendaknya menata tempat duduknya, yaitu dengan cara melingkari di hadapan pendidik. Hal ini bertujuan agar semua siswa memperoleh pandangan secara memadai. Siswa mengamati media *Flash Card* dengan baik. Tidak terhalang siswa yang duduk di depan, selain itu juga tidak membuat siswa yang duduk dibagian paling belakang menjadi tidak jelas dalam mengamati

---

<sup>13</sup> Noviana Mariatul Ulfa. "Analisis Media *Flashcard* untuk Anak Usia Dini", *GENIUS : Indonesian Journal of Early Childhood Education*, No. 1 (2020): 38, diakses pada tanggal 10 Agustus 2021, <http://genius.iain-jember.ac.id>

media *Flash Card*.

Setelah segala keperluan dan persiapan dalam penggunaan media *Flash Card* telah dilakukan, maka langkah selanjutnya yaitu memperhatikan cara penggunaan media *Flash Card*. Berikut ini terdapat empat cara yang dapat digunakan dalam penggunaan media *Flash Card*:

- 1) Susun kartu yang telah disiapkan, dipegang oleh pendidik, diangkat setinggi dada dan dihadapkan kepada siswa.
- 2) Setelah diterangkan oleh pendidik, cabutlah satu persatu *flash card* tersebut.
- 3) Berikan *flash card* yang telah diterangkan oleh pendidik pada siswa. Kemudian mintalah siswa satu persatu mengamati kartu tersebut. Lalu dilanjutkan kepada siswa lain hingga semua siswa mendapat bagian untuk mengamati kartu tersebut.
- 4) Jika media *Flash Card* disajikan dalam bentuk permainan, maka cara yang digunakan yaitu dengan meletakkan kartu secara acak di dalam sebuah kotak. Siapkan siswa untuk berlomba. Misalnya seperti lomba mencari aksara “ta”, maka peserya didik berlari menuju kotak tersebut untuk mencari dan mengambil kartu yang berlambang “ta”.

#### d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

Kelebihan yang dimiliki Media *Flash Card*, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Mudah dibawa, dengan ukuran yang kecil hal ini memungkinkan media *flascard* untuk dibawa kemanapun. Hal ini juga membuat media *flascard* dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas.
- 2) Sempel, cara pembuatan dan penggunaan media *Flash Card* sangat praktis. Pendidik sangat mudah untuk membuat dan menggunakan media *Flash Card*. Dalam menggunakan cukup dengan menyusunnya sesuai urutan. Jika sudah selesai digunakan, media *Flash Card* dapat disimpan kembali ke dalam kotak khusus atau ditempelkan di papan khusus.
- 3) Mudah dikenali, perpaduan antara gambar dan teks yang menarik, memudahkan siswa untuk mengenal suatu simbol atau lambang dari Aksara Jawa.
- 4) Menyenangkan, *Flash Card* dapat diterapkan melalui

permainan yang menarik dan menyenangkan.<sup>14</sup>

Selain memiliki kelebihan seperti yang telah dijabarkan di atas, media *Flash Card* juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:

- 1) Gambar hanya bisa diserap melalui indera penglihatan, karena media *Flash Card* hanya berupa kartu bergambar dan termasuk jenis media pembelajaran visual.
- 2) Gambar benda yang terlalu rumit kurang tepat dalam kegiatan pembelajaran, seperti dalam pengenalan Aksara Jawa, karena terlalu banyak aksara, sehingga memerlukan waktu yang lama untuk mengamati satu persatu lambang Aksara Jawa.
- 3) Ukuran media *Flash Card* sangat terbatas untuk kelompok dengan jumlah banyak, media *Flash Card* cocok jika diterapkan dalam pembelajaran kelompok jumlah kecil yaitu siswa yang jumlahnya kurang dari 30 siswa.

## 2. Model Round Table

### a. Pengertian Model *Round Table*

*Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran kerja sama yaitu suatu bentuk pengajaran yang memberikan kesempatan belajar siswa untuk belajar sambil berkolaborasi dengan siswa lain yang ada pada kelompoknya. Kelompok terdiri dari 4-6 siswa dan berkolaborasi secara terstruktur untuk mencapai harapan bersama. Menurut Kagan, pembelajaran kooperatif adalah prosedur pembelajaran interaktif, siswa belajar bersama-sama di dalam kelompoknya untuk menyelesaikan masalah.<sup>15</sup>

Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok biasa. Karena terdapat tuntutan untuk saling bekerja sama di dalam pembelajaran kooperatif, guna menumbuhkan komunikasi yang terbuka dan hubungan yang

---

<sup>14</sup> Empit Hotimah. "Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, No. 01 (2010) : 12, diakses pada tanggal 23 April 2021, <http://www.journal.uniga.ac.id/>

<sup>15</sup> Noviana Mariatul Ulfa. "Analisis Media *Flashcard* untuk Anak Usia Dini", *GENIUS : Indonesian Journal of Early Childhood Education*, No. 1 (2020): 37, diakses pada tanggal 10 Agustus 2021, <http://genius.iain-jember.ac.id>

produktif antara anggota kelompok. Hal tersebut yang dapat memberikan kemudahan siswa dan kelompoknya untuk memecahkan masalah bersama dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Model kooperatif *Round Table* adalah tatanan pembelajaran yang dirancang untuk melatih keterampilan siswa. Salah satu keterampilan yang dapat menerapkan model pembelajaran ini yaitu keterampilan menulis. Penerapan model pembelajaran *Round Table* yaitu berusaha mendorong interaksi anggota kelompok, menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan meningkatkan semangat belajar siswa. Interaksi antara anggota kelompok dapat saling mempengaruhi perilaku anggota yang satu dengan anggota lainnya.

Kerja kelompok juga memiliki fungsi sebagai salah satu cara untuk meningkatkan interaksi belajar. Oleh karena itu, komunikasi aktif yang terjalin oleh setiap anggota kelompok dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.<sup>16</sup> Model kooperatif *Round Table* diterapkan secara berkelompok oleh siswa dengan menyelesaikan soal dari pendidik secara bergantian. Siswa berkesempatan menyumbangkan tulisannya dengan kelompoknya sampai soal tersebut terselesaikan. Hal tersebut dapat membuat siswa merasa gembira karena soal dapat diselesaikan secara bersama-sama dengan teman kelompoknya.<sup>17</sup> *Round Table* memungkinkan masing-masing anggota kelompok untuk berkesempatan memberikan kontribusinya dan menghargai anggota kelompok lainnya dalam menyelesaikan masalah.

---

<sup>16</sup> Rachmat Satria. “Model Pembelajaran *Round Table* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa”, *Lentera Pendidikan*, No. 2, (2019) : 304, diakses pada tanggal 11 Juni 2021, [http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera\\_pendidikan/article/download/10665/7513](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/download/10665/7513)

<sup>17</sup> Wenti Ferdina Fitrianti, dkk. “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui Model Kooperatif *Round Table* dengan Media Flashcard pada Siswa Kelas IV SD”, *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, No. 2 (2019) : 179, diakses pada tanggal 17 Juni 2021, [https://www.researchgate.net/publication/338094982\\_Upaya\\_Meningkatkan\\_Keterampilan\\_Menulis\\_Aksara\\_Jawa\\_Melalui\\_Model\\_Kooperatif\\_Tipe\\_Round\\_Table\\_dengan\\_Media\\_Flashcard\\_pada\\_Siswa\\_Kelas\\_IV\\_SD](https://www.researchgate.net/publication/338094982_Upaya_Meningkatkan_Keterampilan_Menulis_Aksara_Jawa_Melalui_Model_Kooperatif_Tipe_Round_Table_dengan_Media_Flashcard_pada_Siswa_Kelas_IV_SD)



Model pembelajaran *Round Table* merupakan kegiatan siswa yang secara bergantian dengan teman menuliskan kalimat dalam kertas untuk menyelesaikan soal. Semua siswa melakukan hal yang sama. Siswa dituntut untuk memaksimalkan waktu yang diberikan oleh pendidik dan bekerja sama dengan baik dengan kelompoknya. Semua siswa dituntut untuk menyumbangkan idenya. Sehingga hal tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif.

Model pembelajaran *Round Table* menjadikan siswa lebih aktif dalam menyumbangkan ide serta gagasannya. Model pembelajaran *Round Table* menjadikan siswa menjadi aktif, karena jika siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran ini, maka hal yang dilakukan kelompoknya yaitu melewati siswa yang pasif tersebut. Selain itu, model pembelajaran *Round Table* membantu siswa merasakan pembelajaran secara berarti dan menyenangkan.<sup>18</sup>

**b. Langkah-langkah Model *Round Table***

1) Pembentukan kelompok

Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 5 orang. Siswa diminta untuk duduk melingkar mengelilingi meja.

2) Pemberian pertanyaan

Lembaran pertanyaan diberikan kepada setiap kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan pertanyaan yang berbeda dengan kelompok lainnya.

3) Penentuan anggota kelompok yang memulai mengerjakan pertanyaan

Siswa diminta untuk menentukan anggota kelompok yang akan mulai mengerjakan pertanyaan yang diberikan.

4) Perputaran lembar pertanyaan

Siswa yang memulai mengerjakan pertanyaan diminta untuk menyerahkan lembar pertanyaan kepada siswa lain sesuai arah jarum jam untuk melanjutkan mengerjakan pertanyaan. Sampaikan kepada siswa tentang kapan batas waktu pertanyaan tersebut harus

---

<sup>18</sup> Novika Nur Rahmawati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD", *PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, (2018): 2, diakses pada tanggal 15 November 2021, <http://eprints.umsida.ac.id/2935/>

selesai.<sup>19</sup>

Berdasarkan pada langkah-langkah yang dijelaskan di atas. Maka langkah teknik yang akan digunakan pada penelitian ini adalah :

Tabel 2.1 Langkah-langkah Teknik *Round Table*

<b>Fase/Tahapan Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pendidik</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>
Pembentukan Kelompok	Pendidik membagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang.	Siswa duduk melingkari meja sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan oleh pendidik.
Pemberian Pertanyaan	Pendidik membagikan pertanyaan pada tiap kelompok untuk diselesaikan bersama.	Siswa memahami pertanyaan yang diberikan pendidik.
	Pendidik menyampaikan langkah-langkah dalam menyelesaikan pertanyaan.	Siswa mendengar dan menyimak setiap apa yang dijelaskan pendidik.
Penentuan	Pendidik	Siswa dalam

<sup>19</sup> Fifi Noviasari, dkk. “Penerapan Model Kooperatif Teknik *Round Table* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *FKIP Unila*, (2017), diakses pada tanggal 13 Agustus 2021, <https://www.google.com/search?q=Penerapan+Model+Kooperatif+Teknik+Round+Table+untuk+Meningkatkan+Motivasi+Belajar+Sejarah+Siswa&oeq=Penerapan+Model+Kooperatif+Teknik+Round+Table+untuk+Meningkatkan+Motivasi+Belajar+Sejarah+Siswa&aqs=chrome..69i57.499j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8#>

anggota kelompok yang mulai mengerjakan pertanyaan	memberikan perintah kepada masing-masing kelompok untuk menentukan siapa yang akan memulai pertama untuk menjawab pertanyaan.	kelompok menentukan anggota kelompoknya untuk memulai pertama menjawab pertanyaan.
	Pendidik mengintruksikan kepada siswa yang pertama menjawab pertanyaan untuk segera memulai menjawab pertanyaan.	Siswa memulai menjawab pertanyaan.
Perputaran Lembar Pertanyaan	Pendidik mengarahkan kepada siswa yang memulai menjawab pertanyaan untuk memberikan pertanyaan kepada temannya sesuai arah jarum jam.	Siswa menjawab pertanyaan secara bergantian melingkar sesuai arah jarum jam.

**c. Keunggulan Model Round Table**

- 1) Setiap anggota kelompok dianggap bertanggung jawab untuk menyelesaikan persoalan, hal ini dapat mengembangkan sikap tanggung jawab siswa.
- 2) Setiap anggota kelompok memiliki kontribusi dan kesempatan untuk memaparkan ide-idenya sehingga mendorong siswa mencurahkan pendapat-pendapatnya. Hal ini dapat mengatasi masalah ketimpangan partisipasi siswa.
- 3) Adanya hubungan yang memberikan informasi dan peluang bagi siswa.
- 4) Siswa saling melengkapi jawaban antara satu dengan

yang lain sehingga memperkaya pengetahuan setiap kelompok.

- 5) Siswa belajar untuk aktif dan kritis

**d. Kelemahan model *Round Table***

- 1) Banyak waktu terbuang
- 2) Beberapa siswa kebingungan karena pertama kali menggunakan model *Round Table*
- 3) Pendidik membutuhkan tenaga ekstra dalam mengontrol siswa.<sup>20</sup>

**3. Keterampilan Membaca**

Membaca merupakan sebuah proses yang diterapkan oleh pembaca guna mendapatkan informasi. Melalui media kata-kata atau bahasa tulis penulis menyampaikan informasi tersebut. Membaca merupakan cara berkomunikasi baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain, yaitu berkomunikasi tentang makna yang pada simbol-simbol tertulis.

Menurut Novi Resmini, membaca secara umum merupakan kegiatan berinteraksi dengan bahasa yang dikodekan ke dalam tulisan (huruf-huruf). Sedangkan secara khusus dalam mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan anak dalam membaca, ada dua fase membaca yang perlu diperhatikan, diantaranya yaitu :

- a. Membaca ialah kegiatan “*decoding print into sound*” yaitu dalam suatu kegiatan, kode tertulis dipecah menjadi bunyi atau bunyi menjadi kode tertulis.
- b. Membaca adalah kegiatan “*decoding a graphic representative of language into meaning*” yakni menyampaikan kode-kode bergambar yang menyampaikan bahasa ke dalam arti tertentu.

Membaca adalah salah satu jenis keterampilan yang bersifat reseptif, disebut reseptif karena dengan membaca, seseorang akan mempelajari hal-hal baru, serta mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Segala sesuatu yang dipelajari melalui membaca akan membantu pembaca

---

<sup>20</sup> Hamelia Agustina, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Roundtable Berbantuan Gambar Seri Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, No. 1 (2020) : 80, diakses pada tanggal 13 Agustus 2021, <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>

mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mempertajam sudut pandang, dan memperluas perspektif orang yang membaca. Oleh karena itu, membaca merupakan kegiatan yang dibutuhkan oleh setiap orang yang ingin maju dan memperbaiki dirinya.<sup>21</sup>

Membaca adalah kegiatan di mana seseorang menanggapi setiap kata yang diungkapkan oleh penulis sehingga mampu memahami dengan benar isi bacaan. Membaca adalah tindakan yang membutuhkan koordinasi berbagai keterampilan: observasi, pemahaman, dan perhatian. Pendidik hendaknya menyadari serta memahami bahwa membaca adalah keterampilan yang kompleks. Dikatakan kompleks karena melibatkan keterampilan yang lebih kecil. Terdapat tiga komponen dalam keterampilan membaca, yaitu :

- a. Pengenalan terhadap aksara dan tanda baca
- b. Hubungan aksara serta tanda baca dan unsur kebahasaan yang resmi
- c. Hubungan kelanjutan dari A dan B dengan makna

Keterampilan A yaitu keterampilan mengenal bentuk yang sesuai dengan bentuk gambar, bentuk gambar di atas kertas. Keterampilan B yaitu menghubungkan gambar berpola dengan bahasa. Keseluruhan keterampilan membaca tercakup pada keterampilan C. Keterampilan C pada dasarnya adalah keterampilan intelektual yakni kemampuan menghubungkan simbol melalui komponen bahasa formal, terutama kata-kata yang berbunyi dan apa yang dilambangkan oleh kata-kata itu.<sup>22</sup>

Dalam meningkatkan dan mengembangkan keterampilan membaca siswa. Pendidik memiliki tanggung jawab paling sedikit enam hal utama yang perlu diperhatikan diantaranya yaitu :

- a. Memperluas pengalaman siswa sehingga siswa memahami keadaan dan segala sesuatu tentang kebudayaannya
- b. Mengajarkan pengucapan dan arti kata baru
- c. Mengajarkan siswa hubungan antara bunyi bahasa dan lambang-lambang
- d. Mengajarkan siswa untuk memahami tentang struktur

---

<sup>21</sup> Nini Ibrahim, *Bahan Ajar Keterampilan Membaca dan Model-model Pembelajarannya*. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, (2008).

<sup>22</sup> Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung : Angkasa, 2008), 11-12.

kalimat

- e. Mengajarkan keterampilan pemahaman siswa
- f. Membantu siswa meningkatkan kecepatan dalam membaca<sup>23</sup>

Kegiatan membaca Aksara Jawa melibatkan penggunaan indera penglihatan untuk mencari atau memahami makna lambang-lambang dalam bentuk huruf. Tujuannya yaitu untuk mendapatkan informasi tentang cara melafalkan dan memahami makna simbol-simbol dalam Aksara Jawa. Dalam kegiatan membaca Aksara Jawa, keterampilan membaca aksara Jawa dapat diamati melalui aspek ketepatan pengucapan, ketepatan pelafalan, dan kelancaran dalam membaca.

Aspek ketepatan pengucapan menilai seberapa ketepatan siswa dalam mengucap setiap kata dalam Aksara Jawa. Aspek ketepatan pelafalan untuk menilai seberapa tepat siswa dalam melafalkan bunyi atau fonem Aksara Jawa. Hal ini perlu dievaluasi karena dalam aksara Jawa, beberapa fonem yang diucapkan beda dengan aksaranya, misalnya vokal “a” dilafalkan sebagai “a” pada kata “mama”. Ada yang diucapkan dengan o, seperti pada kata untuk “kokoh”. Misalnya kata punakawan dilafalkan sebagai punokawan. Sedangkan aspek kelancaran digunakan untuk menilai keberhasilan siswa dalam pembelajaran aksara Jawa.<sup>24</sup>

#### 4. Keterampilan Menulis

Menulis merupakan salah satu dari keempat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Keempat keterampilan berbahasa diantaranya yaitu keterampilan membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Menulis merupakan proses penyampaian pikiran, perasaan, dan pengalaman yang tersusun atas lambang-lambang yang tertulis untuk tujuan komunikasi. Keterampilan menulis digunakan sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis merupakan salah satu bentuk berpikir karena dalam kegiatan menulis memerlukan proses yaitu mengumpulkan ide dan gagasan yang dituangkan ke dalam rangkaian kata dan

---

<sup>23</sup> Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung : Angkasa, 2008), 16.

<sup>24</sup> Wendri Wiratsiwi, dkk. “Initial Ability Reading Javanese Script to Participants in Class IV SDN Kutorejo I Tuban on Material Sandhangan”, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, No. 1, (2018): 103, diakses pada tanggal 28 September 2021, <http://ojs.unpkediri.ac.id>

kalimat agar dapat dipahami oleh pembaca.<sup>25</sup>

Menulis adalah proses menciptakan atau mengilustrasikan simbol yang melambangkan bahasa yang seseorang ketahui sehingga bahasa dan visual tersebut dapat dipahami orang lain. Gambar atau lukisan bisa menunjukkan arti, akan tetapi tidak bisa memvisualkan masing-masing bahasa layaknya tulisan. Menulis merepresentasikan bagian dari ekspresi bahasa.<sup>26</sup> Dalam kegiatan menulis, penulis hendaknya terampil dalam memanfaatkan kosa kata, sistem tulisan, struktur kalimat, logika berbahasa dan pengembangan paragraf. Hal tersebut dikarenakan menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif.<sup>27</sup>

Keterampilan menulis Aksara Jawa merupakan keterampilan menulis seseorang dalam menulis kata atau kalimat aksara jawa dengan cepat, benar, dan tepat. Siswa dikatakan terampil dalam menulis Aksara Jawa dengan baik yaitu jika siswa mampu menulis Aksara Jawa dengan tepat, memperhatikan bunyi Aksara Jawa tersebut, tepat dalam menulis bentuk Aksara Jawanya, tepat dalam menerapkan *sandhangannya*, serta rapi tanpa menyisakan bekas coretan.

Beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat menulis Aksara Jawa yaitu harus teliti dan cermat terhadap setiap hurufnya. Hal ini diperlukan karena jika diperhatikan secara sekilas, Aksara Jawa memiliki bentuk-bentuk yang hamper mirip satu dengan yang lainnya. Seperti contoh aksara Ha dengan aksara La.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> Sangaji Niken Hapsari, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Menulis Narasi”, *DIALEKTIKA: jurnal bahasa, sastra, dan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia*, No. 2, (2015): 156, diakses pada tanggal 29 September 2021, <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/dialektika>

<sup>26</sup> Henry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: CV Angkasa, 2013) : 21

<sup>27</sup> Sigit Pambudi, dkk. “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Nglegena Melalui Media Kartu Aksara Jawa Stensil”, *PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret*, (2015): 1, diakses pada tanggal 29 September 2021, <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/46845/MTc2MzE2/Penggunaan-Media-Kartu-Aksara-Jawa-Stensil-KAJS-Untuk-Meningkatkan-Keterampilan-Menulis-Aksara-Jawa-Nglegena-Pada-Siswa-Kelas-III-SDN-01-Wukirsawit-Jatiyoso-Karanganyar-Tahun-Ajaran-20142015-Cover.pdf>

<sup>28</sup> Isnandi, dkk. “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Menggunakan

## 5. Aksara Jawa

Bahasa Jawa yaitu bahasa daerah yang difungsikan untuk komunikasi dan bahasa keseharian masyarakat suku Jawa. Masyarakat di pulau Jawa yang menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah sehari-hari yaitu masyarakat Jawa Tengah, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta. Selain digunakan sebagai sarana komunikasi verbal, bahasa Jawa juga digunakan sebagai sarana komunikasi secara tertulis. Bahasa Jawa yang digunakan secara tertulis dapat menggunakan huruf alphabet dan juga menggunakan huruf Jawa atau biasa disebut dengan Aksara Jawa.

Aksara Jawa yang memiliki bentuk dan seni pembuatannya merupakan salah satu peninggalan sejarah yang perlu dilestarikan. Aksara Jawa memiliki 20 huruf pokok yakni *Ha Na Ca Ra Ka Da Ta Sa Wa La Pa Dha Ja Ya Nya Ma Ga Ba Tha Nga*. 20 huruf ini disebut dengan Aksara *Nglegena*. Sebagai pendampingnya aksara ini memiliki pasangan. Pasangan aksara ini memiliki fungsi yaitu untuk menggabungkan suku kata konsonan dengan suku kata berikutnya. Kecuali suku kata yang tertutup oleh Wignyan, Cecak, dan Layar.

Aksara Jawa berupa suku kata. Sebagai tambahannya kita bisa mengenal yang namanya Aksara Murda. Aksara Murda dikenal sebagai huruf kapital yang memiliki fungsi untuk menulis nama diri, nama geografi, nama lembaga, dan juga nama gelar.<sup>29</sup>

Aksara *nglegena* yaitu Aksara Jawa pokok yang berjumlah 20 buah. Aksara *nglegena* membutuhkan pelengkap supaya dapat dibaca menjadi sebuah kata ataupun kalimat, diantaranya yakni sebagai berikut :

- a. *Pasangan*, Peran *pasangan* dalam menulis konsonan adalah menggabungkan suku kata yang berakhiran konsonan dengan suku kata berikutnya.
- b. *Sandangan*, *sandangan* merupakan lambang yang digunakan untuk mengubah bunyi pada aksara Jawa.

---

Media Kartu Pintar”, *PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret*, diakses pada tanggal 29 September 2021, <https://eprints.uns.ac.id/14336/1/2177-4919-1-PB.pdf>

<sup>29</sup> Adhy Putri Rilianti, “Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Melalui Kocil Aja (Komik Cilik Aksara Jawa) pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Pelita – Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*, No.1, (2012): 3, diakses pada tanggal 04 Oktober 2021, <https://journal.uny.ac.id/index.php/pelita/article/view/4242>



- c. Angka Jawa yaitu bentuk nomor dalam aksara jawa.
- d. Aksara Murda, memiliki bentuk seperti huruf kapital, yang berfungsi untuk menunjukkan nama diri, nama geografi, nama gelar, nama lembaga badan hukum dan pemerintah.
- e. Aksara Suara digunakan dengan tujuan menulis huruf vokal pada suku kata.
- f. Aksara Rekan digunakan untuk menulis huruf konsonan pada kata asing.<sup>30</sup>

Berikut ini adalah bentuk-bentuk Aksara Jawa :

**Gambar 2.1 Aksara Jawa<sup>31</sup>**  
**Aksara Jawa**

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

<sup>30</sup> Ida Widiastuti, Muhammad Khosyi'in, "Aplikasi Interaktif Pembelajaran Aksara Jawa", *Majalah Ilmiah Sultan Agung*, No. 127, (2012) , diakses pada tanggal 13 November 2021, <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/majalahilmiahsultanagung/article/view/64>

<sup>31</sup> "Aksara Jawa dan Contohnya Secara Lengkap Pasangan, Sandhangan, dan Contoh Tulisan", *Seni Budayaku*, 14 Desember, 2021, <https://www.seniбудayaku.com/2020/01/aksara-jawa.html?m=1#>

Gambar 2.2 Sandhangan<sup>32</sup>**Sandhangan Urip**

- a. Wulu (.....), sebagai tanda swara i  
**Contoh:** Iki Tini : || لٲاٲا لٲا لٲا  
 Iki pipi : || لٲا لٲا لٲا لٲا
- b. Suku (...), sebagai tanda swara u  
**Contoh:** Iki buku : || لٲا لٲا لٲا لٲا  
 Iki pupu : || لٲا لٲا لٲا لٲا
- c. Pepet (.....), sebagai tanda swara e  
**Contoh:** Iku peru : || لٲا لٲا لٲا لٲا  
 Iki tebu : || لٲا لٲا لٲا لٲا
- d. Taling, (||...), sebagai tanda swara e atau e'  
**Contoh:** Ana kere : || لٲا لٲا لٲا لٲا  
 Iki besek : || لٲا لٲا لٲا لٲا
- e. Taling-tarung, (||... 2), sebagai tanda swara o  
**Contoh:** Ana coro : || لٲا لٲا لٲا لٲا 2  
 Iku toko : || لٲا لٲا لٲا لٲا 2

Gambar 2.3 Sandhangan<sup>33</sup>**Sandhangan Panjangan (Manda Swara)**

- a. Cakra (.....), manjing swara ra  
**Tuladha:** Krasa lara : لٲا لٲا لٲا لٲا  
 Ana kreta : لٲا لٲا لٲا لٲا
- b. Keret (.....), manjing swara re  
**Tuladha:** Kreteg krasak : لٲا لٲا لٲا لٲا  
 Kremine metu : لٲا لٲا لٲا لٲا
- c. Pengkal (.....), manjing swara ya  
**Tuladha:** Kyai seda : لٲا لٲا لٲا لٲا  
 Krambil kopyor : لٲا لٲا لٲا لٲا
- d. Manjing swara wa (.....)  
**Tuladha:** Duwe kwali : لٲا لٲا لٲا لٲا  
 Duwe kwaci : لٲا لٲا لٲا لٲا
- e. Manjing swara la (.....)  
**Tuladha:** Duwe klasa : لٲا لٲا لٲا لٲا  
 Ana tilaga : لٲا لٲا لٲا لٲا

<sup>32</sup> “Aksara Jawa dan Contohnya Secara Lengkap Pasangan, Sandhangan, dan Contoh Tulisan”, Seni Budayaaku, 14 Desember, 2021, <https://www.senibudayaku.com/2020/01/aksara-jawa.html?m=1#>

<sup>33</sup> “Aksara Jawa dan Contohnya Secara Lengkap Pasangan, Sandhangan, dan Contoh Tulisan”, Seni Budayaaku, 14 Desember, 2021, <https://www.senibudayaku.com/2020/01/aksara-jawa.html?m=1#>

Gambar 2.4 Aksara Murda<sup>34</sup>  
Aksara Jawa Murda

No.	Latin	Aksara	Pasangan	Murda	Pasangan Murda
1.	Na	ꦤꦲ	...ꦔ	ꦤꦶ	...ꦤꦶ
2.	Ka	ꦏꦲ	...ꦏꦲ	ꦏꦶ	...ꦏꦶ
3.	Ta	ꦠꦲ	...ꦠꦲ	ꦠꦶ	...ꦠꦶ
4.	Sa	ꦱꦲ	...ꦱꦲ	ꦱꦶ	...ꦱꦶ
5.	Pa	ꦥꦲ	...ꦥꦲ	ꦥꦶ	...ꦥꦶ
6.	Ga	ꦒꦲ	...ꦒꦲ	ꦒꦶ	...ꦒꦶ
7.	Ba	ꦧꦲ	...ꦧꦲ	ꦧꦶ	...ꦧꦶ
8.	Nya	ꦤꦶꦲ	...ꦤꦶꦲ	ꦤꦶꦲ	...ꦤꦶꦲ

Gambar 2.5 Aksara Swara<sup>35</sup>  
Aksara Jawa Swara

(akara)	(ikara)	(ukara)	(ekara)	(okara)
a	i	u	e	o

Gambar 2.6 Aksara Angka<sup>36</sup>  
Aksara Jawa Angka

1	2	3	4	5
6	7	8	9	0

Contoh penulisan:

- 1) 1991 =
- 2) 1993 =

<sup>34</sup> “Aksara Jawa dan Contohnya Secara Lengkap Pasangan, Sandhangan, dan Contoh Tulisan”, Seni Budayaku, 14 Desember, 2021, <https://www.senibudayaku.com/2020/01/aksara-jawa.html?m=1#>

<sup>35</sup> “Aksara Jawa dan Contohnya Secara Lengkap Pasangan, Sandhangan, dan Contoh Tulisan”, Seni Budayaku, 14 Desember, 2021, <https://www.senibudayaku.com/2020/01/aksara-jawa.html?m=1#>

<sup>36</sup> “Aksara Jawa dan Contohnya Secara Lengkap Pasangan, Sandhangan, dan Contoh Tulisan”, Seni Budayaku, 14 Desember, 2021, <https://www.senibudayaku.com/2020/01/aksara-jawa.html?m=1#>

Gambar 2.7 Aksara Rekan<sup>37</sup>

No.	Latin	Arab	Diwaca	Jawa	Tuladha
1.	Kh	خ	Kha'	ꦏꦲ	1. Khabar = ꦏꦲꦧꦫ
2.	Gh	غ	Ghiin	ꦒꦲ	2. Ghoib = ꦒꦲꦲꦶꦧ
3.	Dz	ذ	Dzal	ꦢꦲ	3. Dzikir = ꦢꦲꦶꦏꦶꦂ
4.	F/v	ف	Fa'	ꦱꦲ	4. Fakir = ꦱꦲꦏꦶꦂ
5.	Z	ز	Za'	ꦠꦲ	5. Zakat = ꦠꦲꦏꦠ

Keterangan:

A. Aksara rekan yen oleh sandhangan kang dununge ana ing ndhuwure aksara, umpamane: layar (.....); wulu (.....) lan pepet (.....) sandhangan iku kudu katulis ing saburine cecak telu (.....).

Tuladha:

- 1) Firasat = ꦱꦶꦫꦫꦱꦠ
- 2) Fitri = ꦱꦶꦠꦫ
- 3) Firman = ꦱꦶꦫꦩꦤ
- 4) Fitrah = ꦱꦶꦠꦫꦲ

B. Aksara Rekan sing kena kanggo pasangan mung aksara **f/v** (...ꦱꦲ) liyane ora kena. Mula yen nulis tembung sing ngarepe aksara sigeg, aksara sing dadi sigeg iku kudu dipangku ndhisik nuli katerusake nganggo aksara rekan.

Tuladha:

- 1) Zakat fitrah = ꦠꦲꦏꦠꦫꦱꦶꦠꦫꦲ
- 2) Maos dzikir = ꦩꦲꦱꦲꦶꦏꦶꦂ
- 3) Abdul Ghoni = ꦲꦧꦸꦢꦸꦒꦲꦲꦲ
- 4) Golek khotib = ꦒꦺꦴꦭꦺꦏꦏꦲꦠꦶꦧ

Contoh:

- a. Transmigrasi = ꦠꦫꦤ꧀ꦱꦶꦩꦶꦒꦫꦱ
- b. Eksport = ꦱꦫꦏꦠꦱꦶꦩꦠꦫ
- c. Transport = ꦠꦫꦤ꧀ꦱꦶꦩꦠꦫ
- d. Transkrip = ꦠꦫꦤ꧀ꦱꦶꦫꦫ

## 6. Materi Aksara Jawa Kelas V MI Thoriqotus Sa'diyah

Salah satu materi dalam mata pelajaran bahasa jawa yang diajarkan di sekolah yaitu materi Aksara Jawa. Aksara Jawa

<sup>37</sup> “Aksara Jawa dan Contohnya Secara Lengkap Pasangan, Sandhangan, dan Contoh Tulisan”, Seni Budayaku, 14 Desember, 2021, <https://www.seniбудayaku.com/2020/01/aksara-jawa.html?m=1#>

sebagai salah satu materi dalam mata pelajaran bahasa jawa sesuai dengan Pasal 9 Pergub Jateng nomor 57 tahun 2013 sebagai bentuk pembinaan aksara jawa dalam lembaga pendidikan.<sup>38</sup>

Materi aksara jawa kelas V di MI Toriqotus Sa'diyah kurikulum 2013, mencakup KD 3.4 yaitu memahami pasangan huruf jawa (20 pasangan) dengan indikator :

- a. Mengenal pasangan huruf jawa dari *ha* sampai *nga*.
- b. Membaca kata-kata huruf jawa yang mengandung pasangan huruf *ha* sampai *nga*.
- c. Menulis kata-kata huruf jawa yang mengandung pasangan huruf *ha* sampai *nga*.

KD 4.4 membaca dan menulis huruf jawa menggunakan pasangan (20 pasangan) dengan indikator :

- a. Membaca kalimat sederhana berhuruf jawa yang mengandung pasangan *ha* sampai dengan *nga*.
- b. Menulis kalimat sederhana berhuruf jawa yang mengandung pasangan *ha* sampai dengan *nga*.
- c. Membaca teks berhuruf jawa yang mengandung pasangan *ha* sampai dengan *nga*.

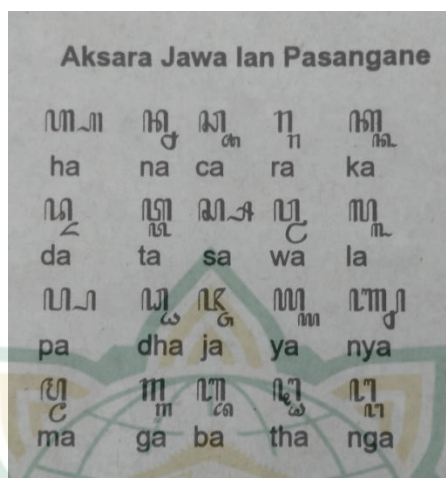
Dari keterangan diatas, dapat diketahui bahwa materi aksara jawa kelas V MI Thoriqotus Sa'diyah menjelaskan tentang penggunaan pasangan dalam aksara jawa. Aksara Jawa yang berjumlah 20 juga disebut sebagai aksara *nglegena*. Disebut aksara *nglegena* karena aksara tersebut mempunyai bentuk aksara terbuka [a] dalam istilah jawa disebut aksara *wuda* (telanjang) karena belum mendapatkan tambahan *sandhangan* baik *sandhangan swara* atau *sige*.

Pasangan merupakan aksara pasangan dari masing-masing aksara *nglegena*. Pasangan memiliki fungsi untuk menggantikan aksara *nglegena* apabila aksara tersebut berada dibelakang aksara konsonan dan proses perubahan konsonannya tidak dikarenakan mendapat *sandhangan pangkon*.<sup>39</sup> Berikut ini bentuk aksara jawa dan pasangannya :

---

<sup>38</sup> Peraturan Gubernur Jawa Tengah, “57 Tahun 2013, Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 Tentang Bahasa, Sastra, dan Aksara Jawa”, (17 September 2013)

<sup>39</sup> Setya Amrih Prasaja, Pengenalan Aksara Jawa (2009), 1-2.

Gambar 2.8 Aksara Jawa dan Pasangannya<sup>40</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penulisan dalam proposal ini, peneliti terlebih dahulu melakukan penelaahan terhadap beberapa karya penelitian yang berhubungan dengan tema yang peneliti angkat. Diantara penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

Pertama, penelitian yang ditulis oleh Genjek Susilowati dengan judul “Pengembangan Media *Flash Card* Aksara Jawa untuk meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV SDN Salamsari”. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti yaitu penelitian ini menggunakan media yang sama yaitu media *Flash Card* yang difungsikan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara jawa. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* yakni mengembangkan media *Flash Card*, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Selain itu, penelitian ini hanya menggunakan media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis. Sedangkan penelitian yang akan diteliti peneliti menggunakan media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan membaca dan juga menggunakan

<sup>40</sup> “Aksara Jawa dan Contohnya Secara Lengkap Pasangan, Sandhangan, dan Contoh Tulisan”, Seni Budayaku, 14 Desember, 2021, <https://www.senibudayaku.com/2020/01/aksara-jawa.html?m=1#>

model *round table* untuk meningkatkan keterampilan menulis.

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Tati Kurniati, Wahyudi, dan Ngatman, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Round Table dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Jawa pada Siswa Kelas V SD Negeri Entak”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penerapan model pembelajaran *round table* untuk meningkatkan pembelajaran bahasa jawa. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Selain itu, penelitian ini tidak memfokuskan obyek materi bahasa jawa yang diteliti. Disisi lain, peneliti tidak menjelaskan secara rinci aspek apa yang mengalami peningkatan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Mustafid Zharfa dengan judul “Studi Eksperimen Penggunaan Media Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Membaca Aksara Jawa Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V MI NU Khurriyah 03 Gebog Kudus”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi membaca aksara jawa. Perbedaannya yaitu dalam penelitian ini menggunakan media berupa media macromedia flash 8, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media *Flash Card*. Selain itu, dalam penelitian ini hanya terfokus untuk keterampilan membaca, sedangkan yang akan peneliti lakukan yaitu terfokus untuk keterampilan membaca dan menulis aksara jawa.

### C. Kerangka Berpikir

Pada pengamatan di MI Thoriqotus Sa’diyah kelas V ditemukan permasalahan dalam proses belajar mengajar bahasa Jawa materi Aksara Jawa yaitu pendidik saat menyampaikan materi Aksara Jawa masih monoton. Sehingga keterampilan membaca dan keterampilan menulis Aksara Jawa siswa masih kurang dan belum maksimal. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan media *Flash Card* dan model *Round Table* dalam pembelajaran materi Aksara Jawa.

Media *Flash Card* digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca Aksara Jawa, sedangkan model *Round Table* digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis Aksara Jawa. Namun, baik media maupun model pembelajaran tersebut saling melengkapi satu sama lain. Dalam menggunakan media *Flash Card*

dan model *Round Table* akan diketahui bagaimana peningkatan keterampilan membaca dan menulis siswa. Selanjutnya akan diketahui bagaimana faktor yang mendukung pendidik maupun siswa dalam menerapkan media *Flash Card* dan model *Round Table*.

Untuk memudahkan dalam memahami tujuan penelitian yang peneliti angkat. Berikut ini merupakan susunan kerangka berfikir dalam penerapan media *Flash Card* dan model *Round Table* dalam keterampilan membaca dan menulis Aksara Jawa.

**Gambar 2.9**  
**Kerangka Berpikir**

