

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Audiovisual dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran saat itu. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Hamdani Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.⁵

Dalam hadist Nabi menjelaskan:

عَنْ سَهْلِ بْنِ سَعْدٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : أَنَا وَكَافِلُ الْيَتِيمِ
فِي الْجَنَّةِ هَكَذَا وَأَشَارَ بِالسَّبَّابَةِ وَالْوَسْطَى وَفَرَّجَ بَيْنَهُمَا (رواه البخاري)

Artinya: Dari Sahal bin Sa'ad berkata, Rasulullah SAW bersabda : Aku akan bersama orang yang menyantuni anak yatim di surga akan seperti ini (Rasulullah menunjukkan dua jari, jari telunjuk dan jari tengah yang saling menempel) HR. Bukhori⁶

Hadits ini memang tidak secara eksplisit menerangkan tentang penggunaan alat peraga dalam metode pengajaran akan tetapi secara implisit Nabi Muhammad SAW memberikan contoh tentang penggunaan alat peraga dalam memberikan penjelasan dengan cara menunjukkan kedua jari Beliau sebagai perumpamaan. Dari hadits ini kita mendapati bahwa dalam

⁵ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2010, hlm. 16

⁶ Imam Muslim, *Shahih Muslim*, Bairut, Dar Al-Kutub Al-Amaliyah juz 10, 1994, hlm 48

memahami konsep yang abstrak, kita membutuhkan suatu media yang kongkrit agar pengetahuan menjadi mudah dipahami. Alat peraga merupakan salah satu komponen penentu efektivitas belajar. Alat peraga mengubah materi ajar yang abstrak menjadi kongkrit dan realistik. Penyediaan alat peraga merupakan bagian dari pemenuhan kebutuhan belajar sesuai dengan tipe belajar siswa. Alat peraga berarti pembelajaran menggunakan mengoptimalkan fungsi seluruh panca indera siswa untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa dengan cara mendengar, melihat, meraba dan menggunakan pikirannya secara logis dan realisti.

Sedangkan pembelajaran berasal dari kata belajar, adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek ornasime atau pribadi. Kegiatan pembelajaran seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan pembelajaran, menilai proses dan hasil belajar, kesemuanya termasuk cakupan tanggung jawab guru. Jadi, hakikat belajar adalah perubahan.⁷

Sedangkan untuk pembelajaran memiliki pengertian yang berbeda menurut alirannya, berikut adalah penjelasannya:

a. Pembelajaran menurut aliran behavioristik

Pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan lingkungan dengan tingkah laku si pelajar, karena itu juga disebut pembelajaran perilaku.

b. Pembelajaran menurut aliran kognitif

Tiga tokoh penting dalam pengembangan pembelajaran menurut aliran kognitif adalah Piaget, Brunner dan Ausubel. Maka dalam sajian akan dikemukakan secara garis besar prinsip-prinsip pembelajaran yang dikemukakan ketiga tokoh tersebut.

⁷ Zainal Asnil, *Micro Teaching*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016, hlm. 20

1) Jean Piaget

Mengemukakan tiga prinsip utama pembelajaran, yaitu belajar aktif, belajar lewat instruksi dan belajar lewat pengalaman sendiri.

2) Pembelajaran menurut JA Brunner

Dalam upaya memperbaiki sistem pendidikan di Sekolah Dasar dan Menengah, di Amerika, JA Brunner mengemukakan empat pokok utama dalam belajar yang perlu diintegrasikan dalam kurikulum sekolah dan pembelajarannya. Ia menyatakan bahwa dalam belajar ada empat hal pokok penting yang perlu diperhatikan yaitu peranan pengalaman struktur pengetahuan, kesiapan mempelajari sesuatu, intuisi dan cara membangkitkan motivasi belajar.

3) Pembelajaran menurut David Ausable

Sebagai pelopor aliran kognitif, David Ausable mengemukakan teori belajar bermakna (*meaningful learning*). Belajar bermakna adalah proses mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang.⁸

c. Pembelajaran aliran humanistik

Pembelajaran humanistik sebenarnya lebih dipengaruhi oleh pandangan filsafat pendidikan humanism. Filsafat pendidikan humanisme sangat mementingkan adanya rasa kemerdekaan dan tanggung jawab. Bila seorang mampu mengaktualisasi dirinya dengan bebas tanpa karena tekanan lingkungan ia akan mencapai kesejahteraan. Maka tujuan pendidikan adalah untuk “memanusiakan manusia” agar manusia mampu mengaktualisasi diri sebaik-baiknya.

d. Pembelajaran berdasarkan teori kontemporer

Pembelajaran teori kontemporer yang dimaksud di sini adalah pembelajaran berdasarkan teori belajar konstruktivisme. Walaupun teori belajar konstruktivisme dilihat dari pandangannya bagaimana proses belajar itu terjadi, sebenarnya tidak berbeda dengan pandangan pengikut kognitif, seperti Piaget, Brunner, dan Ausubel. Hanya saja para

⁸ Achmad Sugandi, *Teori Pembelajaran*, UPT MKK UNNES, Semarang, 2006, hlm. 33

konstruktivisme seperti Von Glaseersfled, Bettencourt, mengembangkan lebih lanjut fungsi kognitif itu dalam mengkonstruksi pengetahuan. *Pembelajaran berfungsi membekali kemampuan siswa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan dalam belajar.* Sesuai dengan prinsip belajar teori konstruktivisme maka dalam pembelajarannya nampak ada pergeseran fungsi guru dan buku sumber sebagai sumber informasi. Dalam kaitan perolehan informasi siswa mempunyai kemampuan mengakses beragam informasi yang dapat digunakan untuk belajar. Maka guru lebih berfungsi membekali kemampuan siswa dalam menyeleksi informasi yang dibutuhkan. Informasi tidak memuat satu-satunya kebenaran, tetapi informasi hanya memiliki makna dalam konteks waktu, tempat, permasalahan, dan bidang tertentu.⁹

Menurut Hamdani, dalam proses pembelajaran. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Penggunaan media pengajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mengajar yang diperoleh oleh siswa karena ketiga komponen kognitif, afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran dapat dipacu.¹⁰ Media pengajaran berfungsi agar pengajaran lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran, metode pengajaran lebih bervariasi, dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar lebih banyak.

Penjelasan itu dipertegas dalam hadist Nabi:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا، وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا
اخرجها لبخاري في كتاب العلم

Artinya: Dari Anas bin Malik dari Nabi SAW “Mudahkanlah dan jangan kamu persulit. Gembirakanlah dan jangan kamu membuat lari” (HR. Bukhori).¹¹

Hadist di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara

⁹ Achmad Sugandi, *Teori Pembelajaran*, UPT MKK UNNES, Semarang, 2006, hlm. 34

¹⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2010, hlm. 20

¹¹ Ahmadi Toha, *Terjemah Sahih Bukhori*, Pustaka Panjimas, Jakarta 1986, hlm. 89

psikologis dan tidak merasa bosan terhadap suasana di kelas serta apa yang diajarkan oleh gurunya, dan menggunakan suatu pembelajaran juga harus tepat terutama dengan situasi dan kondisi disesuaikan dengan mempertimbangkan keadaan orang yang akan belajar.

Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa menurut Hamdani, yaitu sebagai berikut : (a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. (b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. (d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.¹²

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan penggunaan media pengajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mengajar yang diperoleh oleh siswa karena ketiga komponen kognitif, afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran dapat dipacu. Hal tersebut dapat memepertinggi hasil dan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat mendukung dan mendorong siswa yang memiliki kemampuan yang terbatas dalam menerima informasi dan pesan dalam pembelajaran yang berlangsung. Efektifitas penggunaan media terhadap proses belajar mengajar tersebut terjadi karena dalam proses pengugunaannya siswa dilibatkan tidak hanya dalam benak ataupun mentalnya saja akan tetapi

¹² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2010, hlm. 26

dapat memperhatikan dan menyaksikan secara langsung informasi yang disampaikan dalam pembelajaran tersebut.

Media audiovisual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya.¹³

Media audiovisual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau¹⁴ sedangkan menurut Hadi, Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur antara suara & gambar jenis media seperti ini, mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar. Seperti film, bingkai, ada suaranya dan ada pula gambar yang ditampilkannya.

Kelebihan dari media audiovisual menurut Sutrisna adalah sebagai berikut: (a) Menarik, Beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui media penglihatan (media visual), sekaligus dengan pendengaran (media audio), dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan. (b) Baik untuk semua siswa karena dapat mendengar dan melihat. (c) Bisa menampilkan gambar, grafik, diagram, ataupun cerita. (d) Variatif sehingga tidak membosankan bagi para siswa. (e) Bisa diperlambat dan diulang. (f) Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang. (g) Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik.¹⁵

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan memudahkan guru

¹³ Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta, 2011, hlm 105

¹⁴ Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran*. Ghalia Indonesia. Jakarta, 2011, Hlm 105

¹⁵ Rukkiyah, Hadi. *Media Audio Visual*. 2010. Tersedia di <http://hadirukiyah.blogspot.com/2010/07/media-audio-visual.html> (diakses pada tanggal 10 Oktober 2017 pukul 14:43).

dalam menyampaikan materi karena dengan menggunakan media tersebut guru lebih praktis dan tampilannya dapat lebih menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun jenis-jenis media audiovisual menurut Sanaky adalah sebagai berikut:¹⁶

a. Televisi

Televisi merupakan suatu perlengkapan elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang terdiri dari gambar dan suara.

Televisi sebagai media pengajaran memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) memiliki daya jangkau yang cukup luas, 2) memiliki daya tarik yang besar, 3) dapat mengatasi ruang dan waktu, 4) dapat menginformasikan pesan yang actual, 5) Dapat menampilkan objek belajar, dan 6) membantu pengajar memperluas referensi dan pengalaman.

b. Video-VCD

Video-VCD merupakan gambar bergerak yang disertai dengan unsure suara dan dapat ditayangkan melalui medium video dan *video compact disk* (VCD).

Media Video-VCD, sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik antara lain: 1) gambar bergerak yang disertai suara; 2) dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh; 3) memiliki perangkat *slow motion* untuk memperlambat proses.

Kelebihan media ini antara lain: menyajikan obyek secara nyata; memiliki daya tarik sebagai motivasi belajar; sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik; dapat mengurangi kejenuhan belajar; menambah daya tahan ingatan.

¹⁶ Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta, 2011, hlm.

c. Media *sound slide* (slide bersuara)

Slide merupakan media pembelajaran yang bersifat audiovisual. Secara fisik slide suara adalah gambar tunggal dalam bentuk film positif tembus pandang yang dilengkapi dengan bingkai yang diproyeksikan. Penggunaannya dapat digunakan secara tunggal tanpa narasi.

Slide yang dikombinasikan dengan audio disebut *sound slide*, yaitu penyajian bahan pelajaran yang dikemas sedemikian rupa dengan menggunakan slide secara berurutan yang dikombinasikan dengan audio. Sebagai media pembelajaran, slide suara dapat menyajikan gambar yang tetap dengan urutan yang tetap sehingga menjamin keutuhan pelajaran dan gambar tidak mudah hilang atau berubah urutan jika teknik pengemasannya benar dan baik.

Kelebihan media *sound slide* dalam pembelajaran antara lain: dapat menyajikan gambar dengan proyeksi depan maupun belakang; dapat dikontrol sesuai keinginan pengguna; memberi visualisasi tentang objek belajar.

Macromedia Flash adalah salah satu program software yang digunakan untuk membuat suatu karya animasi. Animasi merupakan gerakan suatu objek yang disusun sedemikian rupa hingga menarik perhatian orang yang melihatnya. *Macromedia Flash* dapat digunakan untuk membuat berbagai macam hal yang berhubungan dengan komputer grafis.¹⁷

Menurut Yudhiantoro dikutip oleh Pulung Nurtantio *Macromedia Flash* adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web atau presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lain yang spesifik.¹⁸

Dengan animasi yang dibuat melalui software *Macromedia Flash* bahan pengajaran dapat disajikan dengan menarik dan menyenangkan,

¹⁷ Dr. Arief S, et.al. *Media pendidikan*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm 4

¹⁸ Pulung Nurtanto, *Kreasikan Animasimu Dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*, Andi Offset, Yogyakarta, 2013, hlm.20

sehingga belajar dapat memberikan perubahan tingkah laku pada peserta didik sebagai hasil akhir dalam pembelajaran yang berlangsung. Media *Macromedia Flash* merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran membaca aksara Jawa dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa karena dengan menggunakan media ini siswa dapat langsung melihat bentuk huruf aksara Jawa dan mendengar cara membaca aksara Jawa dengan lafal dan intonasi yang benar. Selain itu dengan adanya media ini siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan membaca aksara Jawa siswa dapat meningkat.

2. Hasil Belajar

Seseorang melakukan proses belajar akan mengalami perubahan positif maupun negatif. Perubahan itu berupa pengetahuan atau perubahan tingkah laku. Hal tersebut merupakan hasil dari proses belajar yang dilakukan oleh seorang siswa setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan siswa dalam pengetahuan biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Dari hasil tes tersebut guru dapat menentukan prestasi belajar siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.¹⁹

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar menurut Gagne dalam berupa:

¹⁹ Anni, Catharina Tri. *Psikologi Belajar*. Unnes Press. Semarang, 2007 hlm 5

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.²⁰

Hasil belajar menurut Rusman adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian social, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Begitu juga menurut Bloom hasil belajar terinci dalam tiga taksonomi yang dikenal dengan istilah ranah belajar yaitu:

a. *Ranah Kognitif*

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan dan kecakapankecakapan intelektual berpikir. Bloom menjelaskan bahwa ranah kognitif terdiri atas enam kategori yaitu (1) mengingat, yang termasuk dalam kategori mengingat yaitu mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali, dsb; (2) memahami, yang termasuk dalam kategori memahami yaitu menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, memaparkan, dsb; (3) menerapkan, yang termasuk dalam kategori menerapkan yaitu melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, memilih, melakukan, mempraktikan, menyusun, dsb; (4) menganalisis, yang termasuk kategori menganalisis yaitu menguraikan,

²⁰ Suprijono, Agus. *Cooperative Learning*. Putaka Pelajar. Yogyakarta, 2009. Hlm 5

membandingkan, mengorganisasikan, menyusun ulang, mengubah struktur, membedakan, dsb; (5) mengevaluasi, yang termasuk dalam kategori mengevaluasi yaitu menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan, dsb; dan (6) berkreasi, yang termasuk dalam kategori berkreasi yaitu merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membarui, menyempurnakan, memperkuat, dsb.

b. *Ranah Afektif*

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan pengembangan-pengembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi. Kategori tujuan pembelajaran ini mencerminkan hierarki yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Aspek ranah afektif dibedakan atas lima jenjang yaitu penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

c. *Ranah Psikomotorik*

Ranah psikomotorik berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagian mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Jenjang kemampuan dalam ranah psikomotorik adalah gerakan refleks, gerakan dasar, gerakan persepsi, gerakan kemampuan fisik, gerakan terampil, gerakan indah dan kreatif.²¹

Seperti halnya dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa

²¹ Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta. Bandung, 2012. Hlm 123-126

diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.²²

Ayat di atas memberikan gambaran karakteristik manusia yang berbeda-beda. Perbedaan karakteristik manusia tersebut juga berlaku didunia pendidikan, terutama peserta didik sebagai input (masukan). Perbedaan karakteristik peserta didik tersebut menjadi topik yang penting untuk diperhatikan. Karakteristik peserta didik tersebut akan berhubungan dengan proses dan hasil pembelajaran. Keanekaragaman peserta didik yang antara lain meliputi keanekaragaman sosial budaya dan keanekaragaman latar belakang lainnya menuntut guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu dan memenuhi standar agar menghasilkan lulusan yang bermutu. Proses pembelajaran harus dilakukan dengan menyenangkan, memberikan tantangan, dan memberi motivasi peserta didik untuk selalu aktif belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh setelah proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut berupa suatu keterpaduan dari tiga ranah belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis namun juga memiliki sikap, nilai dan emosi yang terkontrol serta mahir dalam penguasaan keterampilan.

3. Membaca Aksara Jawa

Membaca sebagai suatu keterampilan dalam penelitian ini dikhususkan pada keterampilan membaca aksara Jawa. Membaca aksara Jawa merupakan salah satu keterampilan dalam pembelajaran bahasa Jawa. Membaca aksara Jawa perlu mendapat perhatian penting dalam pembelajaran bahasa Jawa agar siswa dapat membaca aksara Jawa dengan mudah. Untuk menjadikan pembelajaran bahasa Jawa yang menarik, khususnya pembelajaran membaca aksara Jawa perlu adanya

²² Tim Penerjemah, *Al qur'an dan Terjemahnya*, Departemen Agama pengadaaan Al qur'an, 1978.

metode pembelajaran dan media yang diharapkan mampu memberikan suasana baru dalam kelas. Pada pembelajaran membaca aksara Jawa siswa diharapkan mampu mengetahui dan menghafal semua huruf Jawa, sandhangannya, pasangannya, tanda baca dan angka. Sesuai dengan standar kompetensi membaca aksara Jawa, maka tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran membaca aksara Jawa adalah:

- (1) siswa mampu membaca aksara Jawa dengan benar, dan
- (2) siswa mampu menyalin aksara Jawa ke dalam aksara latin.

Aksara Jawa merupakan suatu hasil budaya yang patut dilestarikan. Aksara Jawa disebut juga aksara *nglegena*. Aksara *nglegena* berarti huruf telanjang, maksudnya huruf yang belum diberi/mendapat tambahan sandhangan.²³ Aksara Jawa merupakan huruf yang bersifat silabik, artinya setiap suku kata akan dilukiskan dengan satu gambar sebagai lambangnya sehingga aksara yang satu dengan yang lain jika digabung dapat mewujudkan kata-kata.

Aksara *hanacaraka* memiliki 20 huruf dasar, 20 huruf pasangan yang berfungsi menutup bunyi vokal, 8 huruf "utama" (*aksaramurda*, ada yang tidak berpasangan), 8 pasangan huruf utama, lima *aksaraswara* (huruf vokal depan), lima aksara rekan dan lima pasangannya, beberapa sandhangan sebagai pengatur vokal, beberapa huruf khusus, beberapa tanda baca, dan beberapa tanda pengatur tata penulisan.

B. Pengaruh Media Macromedia Falsh 8 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Membaca Aksara Jawa

Media merupakan sebuah alat bantu yang digunakan, sedangkan pembelajaran adalah proses pembimbingan menuju peningkatan kognitif, aktif, dan psikomotor. Jadi, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam meningkatkan kognitif, afektif dan psikomotor peserta

²³ Suryadipura, et al. *Cara Belajar dan Menulis Huruf Jawa*. Yrama Widya. Bandung, 2008. Hlm 10

didik. Media pembelajaran merupakan unsur terpenting dalam proses belajar untuk menyapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. Terbukti bahwa pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran, guru lebih sulit dalam mengajar, peserta didik juga sulit memahami tentu hal ini mempengaruhi hasil belajar. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran agar lebih mudah dipahami siswa sehingga guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh materi pelajaran melalui ceramah, tetapi guru bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Guru perlu meningkatkan penggunaan media pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Macromedia Flash merupakan sebuah program animasi interaktif berbasis vektor yang memiliki fasilitas *ActionScript*. *ActionScript* adalah bahasa pemrograman sederhana yang dibuat untuk memudahkan para flash developer dalam mengontrol *timeline*, suara, gambar, warna dan elemen-elemen lainnya. Dalam proses pembelajaran *Macromedia Flash* digunakan sebagai media dalam bentuk presentasi multimedia yang interaktif.²⁴

Dari kutipan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash* yang tepat akan lebih bermakna dan meningkatkan kemampuan peserta didik baik kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga penggunaan media pembelajaran mempunyai dampak positif bagi peserta didik.

Melalui media *Macromedia Flash* kecakapan dalam membaca aksara Jawa merupakan suatu hal yang dapat mempermudah bagi peserta didik. Maka pengembangan pengenalan aksara Jawa menggunakan *Macromedia Flash* untuk pembelajaran membaca aksara Jawa ini merupakan salah satu cara alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membaca aksara Jawa. Media yang berbasis *Macromedia Flash* berupa aksara Jawa dengan adanya suara setiap aksaranya yang dikemas dengan baik dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar. Dengan adanya media

²⁴ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, hlm.259

pembelajaran membaca aksara Jawa berbasis *Macromedia Flash* diharapkan dapat membuat siswa lebih senang dan tertarik terhadap pelajaran bahasa Jawa khususnya dalam membaca aksara Jawa.

C. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu, penulis menemukan judul yang mengandung suatu karya yang ada relevasinya sama dengan judul penelitian ini. Berikut kami paparkan persamaan dan perbedaan yang ada dipenelitian terdahulu. Adapun karya tersebut antara lain:

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Judul dan Hasil skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian oleh Sudarti, 2015 mengenai "Peningkatan hasil belajar bahasa Jawa pokok bahasan membaca huruf Jawa nglegena melalui metode drill di kelas III semester 1 MI Muhammadiyah Kranggan Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2015/2016". Dari hasil analisis diperoleh data bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi awal sampai siklus II dapat dilihat dari rata-rata kelas yang diperoleh yaitu, kondisi awal (63,46), siklus I (73,73), siklus II	<ol style="list-style-type: none"> Variabel yang digunakan sama-sama meneliti tentang peningkatan hasil belajar Bahasa Jawa. Tujuan dari penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan membaca huruf Jawa. 	<ol style="list-style-type: none"> Penelitian tersebut Menggunakan metode <i>drill</i> dalam pembelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan membaca huruf Jawa, sedangkan penelitian kami menggunakan media <i>macromedia flash 8</i> dalam pembelajaran membaca aksara Jawa.

	(82,33). Sedangkan berdasarkan perhitungan taraf serap yang diperoleh yaitu kondisi awal (46,67%), siklus I (73,33 %), siklus II (93,33%).		
2.	<p>Penelitian oleh Lutfi Maulina, 2013 tentang “Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa melalui Model Direct Instruction dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVB SDN Wonosari 02 Semarang.”</p> <p>Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) persentase ketuntasan hasil keterampilan membaca aksara Jawa siswa pada siklus I sebesar 71,1% kategori baik meningkat menjadi 86,8% kategori sangat baik pada siklus II, (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 19,7 dengan kategori baik, dan pada siklus II memperoleh rata-rata skor 25,3 dengan kategori baik, (3) keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 22 dengan kategori</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel yang digunakan sama-sama meneliti tentang peningkatan hasil belajar Bahasa Jawa. 2. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa 3. Penelitian tersebut Menggunakan Media Audio visual (<i>Macromedia Flash</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel yang dituju adalah meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa, sedangkan penelitian kami adalah meningkatkan hasil belajar. 2. Penelitian tersebut Menggunakan model <i>Direct Instruction</i> dengan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan membaca huruf Jawa, sedangkan penelitian kami menggunakan media <i>macromedia flash</i> 8 dalam membaca aksara jawa.

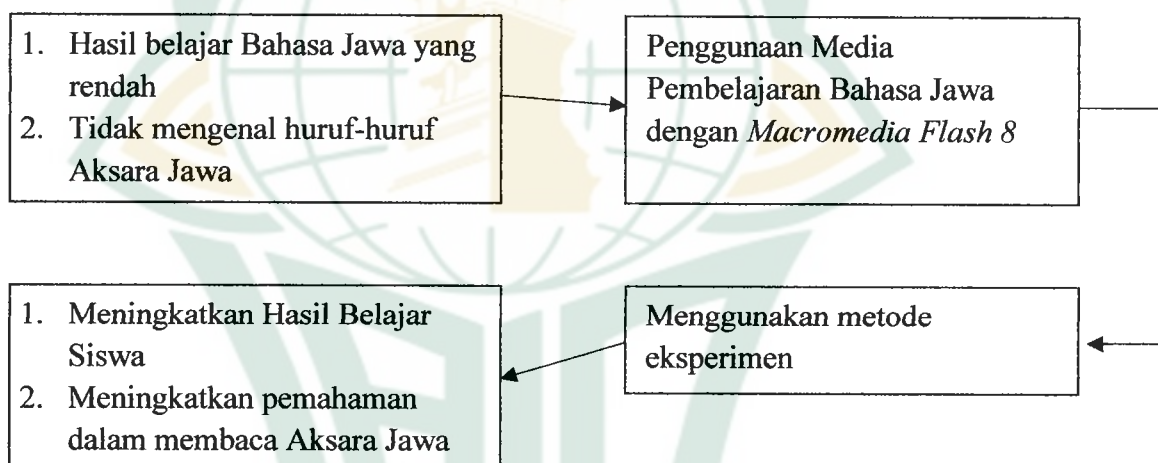
	baik, dan pada siklus II memperoleh skor 27,5 dengan kategori sangat baik.		
3.	<p>Penelitian oleh Porwanto, 2013 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Bebas Macromedia Flash 8 untuk Siswa Kelas VIII SMPN 3 Ungaran”.</p> <p>Dari hasil ujicoba tersebut, terlihat bahwa setelah post test terjadi peningkatan jumlah siswa yang memenuhi SKM (≥ 70), dari 11 siswa sebelum penggunaan media menjadi 29 siswa setelah menggunakan media. Skor rata-rata pada <i>pre-test</i> adalah 58 dan pada <i>post-test</i> adalah 77, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada uji coba skala besar secara keseluruhan 670 dengan presentase 20 %. Dari pengolahan data table juga terlihat peningkatan persentase siswa yang memenuhi SKM (≥ 70). Sebelum penggunaan media jumlah siswa yang</p>	<p>1. Variabel yang digunakan sama-sama meneliti tentang peningkatan hasil belajar Bahasa Jawa.</p> <p>2. Penelitian tersebut Menggunakan Media <i>Macromedia Flash</i></p>	<p>1. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian <i>Research and Devolepment</i> (penelitian dan pengembangan), sedangkan penelitian kami menggunakan eskperimen.</p> <p>2. Penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media pembelajaran membaca Aksara Jawa, sedangkan penelitian kami untuk mengetahui pengaruh atau tidaknya media <i>macromedia flash 8</i>.</p>

	memenuhi SKM sebesar 32 %, menjadi 85 % setelah siswa menggunakan media.		
--	--	--	--

D. Kerangka Berfikir

Dalam kerangka berfikir, penulis menyimpulkan bagaimana alur maupun hasil yang akan di dapat nanti dalam suatu bagan yang lebih mudah untuk dipahami. Adapun kerangka berfikir tersebut adalah:

Gambar 2.1
Kerangk Berfikir



Kondisi awal keterampilan membaca aksara Jawa siswa rendah seperti siswa kurang lancar dalam membaca tiap huruf Jawa, kesulitan dalam membedakan setiap huruf karena siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa pasif dan tidak fokus dalam memperhatikan materi.

Selain itu siswa masih kesulitan dalam menghafal bentuk-bentuk aksara Jawa dan membaca kata atau kalimat yang menggunakan aksara Jawa karena siswa jarang diberikan latihan membaca aksara Jawa sehingga mengakibatkan siswa masih merasa asing dan susah untuk mengenali dan menghafal bentuk-bentuk aksara Jawa, apalagi jika sudah dalam kata atau kalimat yang sudah ditambah dengan *sandhangan*. Permasalahan dalam membaca aksara Jawa juga disebabkan karena guru kurang dalam memberikan latihan-latihan dan mengenalkan cara membaca aksara Jawa dalam setiap materi pembelajaran bahasa

Jawa serta guru belum tepat dalam memilih metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran membaca aksara Jawa.

Berdasarkan kondisi awal tersebut peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan tindakan berupa penggunaan Media *Macromedia Flash 8*. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti berupa melakukan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode eksperimen yaitu: 1) menyiapkan media pembelajaran berupa laptop, media audiovisual, dan LCD, 2) menyampaikan tujuan pembelajaran kepada seluruh kelas dan memastikan bahwa semua siswa mengetahui apa yang harus dikerjakan yaitu membaca aksara Jawa.

Berdasarkan hasil yang didapat dalam penelitian eksperimen menggunakan media *Macromedia Flash 8*, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam membaca aksara Jawa dan menghafal tiap huruf aksara Jawa.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut maknanya dalam suatu penelitian hipotesa merupakan “jawaban sementara” atau kesimpulan yang diambil untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian.²⁵ Dapat dikatakan sementara, karena dalam pernyataan dikatakan berdasarkan pada teori-teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang didapat melalui pengumpulan data di lapangan. Jadi dapat kita simpulkan bahwa hipotesis merupakan suatu kesimpulan yang belum final artinya masih perlu pembuktian kebenarannya atau dengan kata lain hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang dianggap benar berdasar pada teori-teori untuk menjadi jawaban yang benar.

Hipotesis penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. $H_a =$ Ada perbedaan yang signifikan antara Hasil belajar Bahasa Jawa pokok Bahasan Aksara Jawa dikelas 5 sebelum menggunakan Media *Macromedia Flash 8* atau secara konvensional dengan sesudah menggunakan Media Audio Visual.

²⁵ Mardalis, *Metode Penelitian suatu Pendekatan Poposal*, PT Bumi Aksara. Jakarta, 2009, hlm. 48

H_0 = Tidak ada perbedaan yang signifikan antara Hasil belajar Bahasa Jawa pokok Bahasan Aksara Jawa dikelas 5 sebelum menggunakan Media *Macromedia Flash 8* atau secara konvensional dengan sesudah menggunakan Media Audio Visual.

2. H_a = Ada Peningkatan yang signifikan antara Hasil belajar Bahasa Jawa pokok Bahasan Aksara Jawa dikelas 5 sebelum menggunakan Media *Macromedia Flash 8* atau secara konvensional dengan sesudah menggunakan Media *Macromedia Flash 8*.

H_0 = Tidak ada Peningkatan yang signifikan antara Hasil belajar Bahasa Jawa pokok Bahasan Aksara Jawa dikelas 5 sebelum menggunakan Media *Macromedia Flash 8* atau secara konvensional dengan sesudah menggunakan Media *Macromedia Flash 8*.

