

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Bahasa Jawa

Bahasa Jawa salah satu budaya asli Jawa, perlu diperkenalkan dan dilindungi. Oleh karena itu, anak-anak Jawa Timur diwajibkan mengikuti kelas bahasa Jawa mulai dari sekolah dasar. Tujuan mata pelajaran bahasa Jawa adalah menumbuhkan sikap baik terhadap bahasa serta pengembangan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.¹⁵

Salah satu bahasa daerah yang masih digunakan dan digunakan dalam masyarakat Jawa adalah bahasa Jawa yang merupakan salah satu komponen budaya nasional Indonesia. Metode komunikatif lebih diperhatikan saat mengajar siswa bahasa Jawa, yang membantu mereka menjadi lebih nyaman berbicara dalam bahasa tersebut dan mempersiapkan mereka untuk berbicara secara efektif dan akurat dalam berbagai konteks.¹⁶ Empat komponen pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar adalah berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Kemampuan menganalisis materi teks dikembangkan dengan membaca. Membaca kalimat bahasa jawa dengan huruf biasa dan membaca huruf aksara jawa adalah dua talentanya. Kecuali fakta bahwa mendengarkan adalah tindakan mendengar, komponen mendengarkan, atau sekadar mendengarkan, sangat mirip

¹⁵ Umi Nadhiroh dkk, "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa." *Jurnal ilmiah dan sastra*, Vol.3 , No 1.Desember 2021

¹⁶ Gilang Baskoro Aji dkk, " Animasi Cerita Wayang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa", *Jurnal Computer Science an Engineering*, Vol. 2, No. 1, February 2021

dengan aktivitas membaca mengenali teks yang diucapkan dengan lantang. Kemampuan menulis dibagi menjadi dua kategori dalam pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara tertulis: menulis abjad yang meliputi huruf sambung dan lepas, dan menulis aksara Jawa. Komponen berbicara berfokus pada kemampuan berkomunikasi lisan dalam bahasa Jawa sambil mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pandangan.¹⁷

Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jawa, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah melibatkan kontak dua arah antara guru dan siswa. Tujuan dari program studi Bahasa Jawa adalah untuk menumbuhkan sikap yang baik terhadap bahasa serta pengetahuan dan kemahiran di dalamnya. Untuk kelas V terdapat muatan budaya Jawa pada mata kuliah bahasa Jawa semester dua pewayangan dengan rincian kompetensi dasar pada kurikulum 2013 sebagai berikut :

Tabel 2.1: Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Mengenal, memahami dan mengidentifikasi teks cerita pewayangan.	3.5.1 Menyebutkan contoh lakon wayang. 3.5.2 Menyebutkan Unsur instristik cerita wayang 3.5.3 Menyebutkan pesan moral dalam teks cerita wayang
4.5 Menceritakan kembali cerita wayang secara tulis dan lisan	4.5.1 Membaca nyaring teks cerita wayang. 4.5.2 Membuat ringkasan cerita wayang 4.5.3 Menceritakan kembali isi cerita wayang.

¹⁷ Ibid.

2. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Jawa

Muatan lokal bahasa, sastra, dan budaya Jawa meliputi kemampuan sastra, kompetensi kebahasaan, dan kompetensi budaya yang meliputi berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Keempat kemampuan tersebut dimaksudkan untuk membantu siswa berlatih memahami teks yang didengarnya dengan lantang. Setelah mereka melakukannya, mereka harus mampu menguraikan substansi dan makna bacaan.¹⁸

Tujuan dari pengajaran berbicara adalah untuk mempersiapkan siswa agar dapat menyampaikan ide secara efisien melalui pidato, diskusi lisan, dan media lainnya. Siswa mendapat bimbingan bagaimana menggunakan istilah-istilah seperti boso ngoko lugu, ngoko alus, krama lugu, dan krama alus dengan baik dan sopan. Membaca menguji kemampuan siswa dalam membaca sastra aksara Jawa dan Latin yang ditulis dalam bahasa Jawa. Menulis, di sisi lain, mengajarkan siswa bagaimana berkomunikasi secara tertulis.¹⁹

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Ada tujuan penting dalam kurikulum muatan lokal untuk mempelajari bahasa Jawa. Peraturan Gubernur DIY nomor 64 tahun 2013 pasal 4 menjelaskan tujuan muatan lokal bahasa Jawa di sekolah madrasah sebagai berikut:²⁰

- a. Berbicara dengan jelas dan ringkas dengan tetap memperhatikan persyaratan tata bahasa dan etika.
- b. Menghormati dan menjadikan bahasa Jawa sebagai alat komunikasi, sumber kebanggaan, dan penanda identitas daerah.

¹⁸ <https://text-id.123dok.com/document/nq7eodonz-karakteristik-bahasa-jawa-tujuan-pembelajaran-bahasa-jawa.html> dikutip pada tanggal 20 September 2023 pada pukul 23.59.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

- c. Meningkatkan keterampilan sosial, kematangan emosi, dan kapasitas intelektual melalui pembelajaran bahasa Jawa;
- d. Memanfaatkan dan mengapresiasi karya sastra dan budaya Jawa untuk meningkatkan budi pekerti dan menambah wawasan pengetahuan;
- e. Mengingat bahasa dan sastra Jawa merupakan bagian penting dalam kebudayaan dan sejarah intelektual Indonesia.

Berangkat dari wacana di atas, diharapkan bahwa pemerolehan bahasa Jawa melalui materi wayang akan membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitifnya, mengenalinya sebagai aset budaya dan kepekaan terhadap tempat yang berharga, serta memanfaatkan dan menikmatinya untuk mengasah karakter moral melalui karya sastra. khususnya cerita wayang.

4. Materi Pewayangan Bahasa Jawa

Salah satu warisan sejarah budaya Indonesia yang banyak adalah wayang. Di antara banyak bentuk seni budaya lainnya, ini adalah salah satu yang terkenal. Pertunjukan wayang meliputi vokal, akting, melukis, mengukir, bercerita, musik, dan seni simbolik. Kata `wayang' diduga berasal dari kata `wewayangan', yang artinya bayangan.²¹

Ada dua pandangan yang bertolak belakang mengenai asal muasal wayang. Pandangan awal menegaskan bahwa wayang berasal dan berkembang pertama kali di Pulau Jawa, tepatnya di Jawa Timur. Pandangan ini tidak hanya didukung dan diadvokasi oleh para peneliti dan pakar Indonesia, namun juga oleh para sarjana Barat berdasarkan penelitian ekstensif mereka. Argumen mereka cukup

²¹ https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Aksara_Jawa di kutip pada tanggal 08 September 2023 pukul 21.53 Wib.

meyakinkan. Salah satu penyebabnya adalah kesenian wayang masih erat kaitannya dengan aspek sosial budaya dan keagamaan masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Jawa. Tokoh-tokoh wayang yang dikenal dengan sebutan Panakawan, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, hanya ada pada wayang Indonesia dan tidak ada di negara lain. Selain itu, nama dan istilah teknis yang digunakan dalam wayang semuanya berasal dari bahasa Jawa (Kuna), dan bukan dari bahasa lain. Sedangkan pandangan kedua menyatakan bahwa wayang berasal dari India dan dibawa ke India bersamaan dengan agama Hindu. Namun, sejak tahun 1950-an, nampaknya terdapat konsensus di kalangan sarjana wayang bahwa wayang adalah bentuk seni tradisional asli pulau Jawa; itu tidak diperkenalkan dari negara lain mana pun.²²

Setidaknya pada masa pemerintahan Prabu Airlangga, raja Kahuripan (976–1012), ketika kerajaan di Jawa Timur sedang mencapai puncak kejayaannya, kebudayaan wayang diduga berkembang di Indonesia. Penyair Indonesia telah menulis karya sastra sejak abad kesepuluh, yang kemudian menjadi dasar legenda wayang. Di antaranya adalah naskah sastra Kakawin Ramayana, versi epos India Ramayana karya penyair Walmiki, yang digubah dalam bahasa Jawa Kuno pada masa pemerintahan Raja Dyah Balitung (989–910). Terlebih lagi, para penyair Jawa memodifikasi dan melantunkan Ramayana dan Mahabharata dengan menambahkan filosofi Jawa ke dalam dongengnya, bukan sekadar menerjemahkannya ke dalam bahasa Jawa Kuno.²³

²² Ibid.

²³ Mega Widyawati dkk, “Dinamika Maskulinitas dan Nasionalisme Masyarakat Jawa di Era Majapahit.” *Journal Homepage*, Vol 4 No 1, 2020,161

Misalnya karya seni Empu Kanwa Arjunawiwaha Kakawin yang mengambil inspirasi dari Mahabharata. Karya Empu Sedah dan Empu Panuluh lainnya yang lebih terlihat menyimpang dari bentuk asli India adalah Baratayuda Kakawin. Prabu Jayabaya, raja Kediri, melaksanakan prestasi luar biasa ini (1130 - 1160). Dalam perkembangannya, wayang menjadi lebih dari sekadar hiburan dan pertunjukan seni. Pertunjukan wayang menjadi sarana penyampaian nilai-nilai moral, etika, dan agama kepada masyarakat. Wayang juga menjadi media untuk menyampaikan pesan-pesan sosial, politik, dan pendidikan kepada penonton. Dalam hal ini, wayang memiliki peran penting dalam membentuk identitas budaya Indonesia dan memperkuat keberagaman budaya di negara ini.²⁴

Sehingga dalam dunia Pendidikan pewayangan diangkat sebagai materi untuk dipelajari di bangku Pendidikan mulai dari Pendidikan terendah yaitu SD/MI. dalam pembelajarannya peserta didik diajarkan untuk mengenal pewayangan yang ada di Indonesia yang wajib mereka ketahui dan pahami untuk melestarikan kebudayaan jawa.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat penyalur pesan pembelajaran yang dapat menumbuhkan imajinasi seseorang, perbuatan dan mendorong siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu pencapaian proses belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang dengar, pendidikan alat peraga pandang, teknologi pendidikan, alat peraga dan media

²⁴ Ibid.

penjelas. Konsep media juga sangat erat hubungannya dengan istilah alat bantu belajar.²⁵ Menurut Agustiya dan Subroto menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat menjadikan proses pembelajaran siswa menjadi lebih menyenangkan, proses pembelajaran lebih efektif, serta siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan proses pembelajaran berpusat pada siswa.²⁶

Media pembelajaran salah satu menunjang keberhasilan peserta didik dapat meningkatkan prestasi akademiknya. Penggunaan media pendidikan juga dapat menarik perhatian siswa terhadap konten yang diajarkan, membantu mereka untuk memahami dan menyerapnya oleh pendidik. Media pembelajaran memang diciptakan khususnya pada jenjang Pendidikan SD/MI. Media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting karena usia anak didik SD/MI masih sekitar 6-12 tahun yang cenderung lebih suka dengan metode pembelajaran interaktif, seperti halnya belajar sambil bermain.²⁷

Terdapat beberapa cara yang efektif dalam pemilihan media pembelajaran yang baik dan sesuai yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, untuk tingkat dasar media harus sederhana agar mudah dipahami peserta didik.
- b. Media pembelajaran hendaknya sesuai dengan materi ajar.
- c. Media sebaiknya dirancang dengan bahan yang sederhana sehingga tidak mempersulit bagi guru namun efektif untuk pembelajaran.

Media pembelajaran salah satu menunjang keberhasilan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu dengan adanya media pembelajaran dapat

²⁵ Eny Munisah, "Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar", Jurnal Elsa, Volume 18, Nomor 1, April 2022, h. 104.

²⁶ Dr. Muhammad Hasan, S.Pd dkk, Mei 2021, media pembelajaran, Jakarta: Cv Tahta Media Group

²⁷ Septy Nurfadhillah, Media Pembelajaran (Sukabumi: Jejak Publisher, 2021), 7.

menarik perhatian peserta didik untuk memahami dan mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Media pembelajaran memang diciptakan khususnya pada jenjang Pendidikan SD/MI. Media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting karena usia anak didik SD/MI masih sekitar 6-12 tahun yang cenderung lebih suka dengan metode pembelajaran interaktif, seperti halnya belajar sambil bermain.²⁸

2. Fungsi Media Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dapat dicapai peserta didik harus memerlukan persiapan yang matang untuk menyiapkan berbagai komponen dan perangkat pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, maka berikut fungsi media pembelajaran yang telah dikemukakan oleh Wina Sanjaya adalah :

- a. Media berfungsi sebagai sarana bagi pendidik untuk menyampaikan pesan (bahan pelajaran) kepada peserta didik, memenuhi peran komunikasi.
- b. Media berfungsi sebagai katalisator motivasi belajar siswa, daya tariknya berdampak langsung pada tingkat motivasi. Meningkatkan motivasi pada akhirnya mengarah pada peningkatan pemahaman siswa.
- c. Media memainkan peran penting dalam mendorong pembelajaran bermakna dengan tidak hanya menyampaikan pengetahuan tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas di kalangan siswa.
- d. Fungsi penyalarsan persepsi bertujuan untuk menyinkronkan perspektif siswa terhadap suatu materi pelajaran untuk memastikan penyampaian konten yang efektif.

²⁸ Septy Nurfadhillah, Media Pembelajaran (Sukabumi: Jejak Publisher, 2021), 7.

- e. Media beradaptasi dengan kebutuhan unik masing-masing siswa, khususnya memotivasi mereka yang berkemampuan rendah untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui konten yang menarik.²⁹

3. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Adanya perkembangan zaman semakin berkembang pesat dalam dunia Pendidikan juga mengikuti perkembangan tersebut salah satunya dengan kemajuan serta perkembangan mengenai media pembelajaran. Hal ini sangat berdampak dengan peserta didik dan keefektifan dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran yang saat ini memiliki banyak jenis dan beraneka ragam untuk menunjang serta meningkatkan hasil belajar siswa. Diantaranya jenis media pembelajaran menurut Zaman media pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 jenis antara lain sebagai berikut:

- a. Media Visual

Media visual adalah alat instruksional yang dapat digunakan untuk memproyeksikan dan melihat konten yang peserta didik menerima materi ini dari pendidik. Media ini bersifat taktil atau fisik sehingga cocok untuk siswa sekolah dasar yang pemahaman dan proses pembelajarannya perlu diberikan contoh nyata. Media visual mencakup hal-hal seperti buku, lukisan, poster, foto, dan banyak lagi.

- b. Media Audio

Jenis materi pendidikan yang dikenal sebagai media audio menggunakan suara untuk menyampaikan isinya, membuatnya terdengar dan mendorong siswa untuk memperhatikan dan memberikan kritik yang bermanfaat saat mereka

²⁹ *Media Pembelajaran*,42.

belajar. Lirik lagu, kaset, dan bentuk pendengaran lainnya merupakan contoh media audio.

c. Media Audio- Visual

Perpaduan media audio dan visual menciptakan media audio visual yang memungkinkan pemirsa merasakan materi dalam format aural dan visual. Karena campuran komponennya yang mencakup semua, ini menarik bagi siswa. Materi audio visual terdiri dari konten animasi, film, dan video.³⁰

C. Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Permainan edukatif mencakup semua jenis permainan yang dibuat untuk memberikan kesempatan belajar atau instruksional kepada pemainnya, termasuk game-game kuno dan menjengkelkan dengan konten yang mendidik dan instruktif. Menurut konsep ini, permainan yang dibuat untuk memberikan pengetahuan atau mendorong perilaku tertentu, seperti menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama timbal balik, dikategorikan sebagai game edukatif karena game-game tersebut menawarkan kesempatan belajar yang menarik dan efektif.³¹

³⁰ *Media Pembelajaran*, 52.

³¹ Angga Saputra dkk, Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan Islam anak Usia Dini*, Vol. 1, Nomor 1, Maret 2019, 104.

Beberapa hal berikut ini perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih permainan yang tepat, yaitu: ³²

1. Permainan harus menyenangkan Usia anak sekolah dasar cepat mengalami kebosanan. Oleh karena itu, guru harus mengemas permainan yang efektif, terencana, dan tepat waktu, sehingga mereka tidak cepat bosan. Jangan menggunakan permainan yang sama berulang kali, agar tidak bosan. Sebaiknya, gantilah permainan atau buatlah permainan berselang-seling dari waktu ke waktu agar lebih menarik.
2. Tingkat kesulitan Anak yang merasa permainan tersebut mudah, cenderung menyepelkannya atau tidak menarik. Jadi gurupun harus menyesuaikan dengan tingkat kesukarannya. Bila terlalu sulit atau terlalu mudah, siswa bisa cepat bosan dan tidak tertarik. Sebaiknya, permainan yang dilakukan sedang-sedang saja; tidak mudah dan juga tidak sulit.
3. Perkembangan Perkembangan inteligensial anak Sekolah Dasar (SD) usahakan melihat perkembangan anak itu sendiri artinya sesuai fase-fase perkembangannya.
4. Keselamatan Beberapa permainan ada yang cukup aman untuk diminati oleh anak Sekolah Dasar (SD) .Maka dari itu setiap bentuk permainan yang akan di mainkan oleh anak harus dari bahan-bahan yang aman dan tidak berbahaya.

Jadi prinsip-prinsip dalam permainan edukatif (mencerdaskan adalah) permainan harus menyenangkan, tingkat kesulitan, perkembangan dan keselamatan.

³² Friska Nur Fatimah, Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume7, Nomor 1, Tahun 2023,45

D. Media Pembelajaran Monopoli

Media monopoli adalah permainan yang dilakukan kurang lebih 3-8 orang dalam satu permainannya, Tujuannya adalah untuk membangun kekayaan dan mengendalikan pasar properti yang direpresentasikan oleh papan permainan. Pemain bergerak melalui kotak-kotak pada papan, membeli properti, dan mengumpulkan sewa dari pemain lain yang mendarat di properti mereka.³³

Pemain bergerak melalui kotak-kotak pada papan, membeli properti, dan mengumpulkan sewa dari pemain lain yang mendarat di properti mereka. Permainan Monopoli awalnya dikenal dengan nama "The Landlord's Game" dan dibuat oleh *Elizabeth Magie* pada tahun 1903 dan mulai diperkenalkan pada tahun 1904. Pada saat itu Magie membuat permainan ini bertujuan untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Saat ini permainan ini dapat berkembang menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan fungsi ajarnya. Media monopoli terdiri dari papan monopoli yang berjumlah 40 petak atau kolom yang berupa gambar kotak-kotak yang berukuran 40 x 40 cm. seluruh peralatan pada permainan monopoli dimuat dalam kotak kecil yang terbuat dari papan kayu. Hal tersebut bertujuan supaya media praktis untuk dipindahkan atau dibawa kemana pun.³⁴

Permainan monopoli yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah permainan monopoli pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Media monopoli Bahasa Jawa di rancang dengan menggunakan bahan – bahan yang ramah anak, serta desain yang menarik perhatian siswa, media monopoli ini membahas tentang sebuah

³³ <https://infografis.okezone.com/detail/777331/7-fakta-sejarah-permainan-monopoli>, dikutip pada tanggal 19 September 2023 pukul 20.39 WIB.

³⁴ Ibid.

materi pelajaran Bahasa Jawa, yang bertemakan pewayangan. Bahasa yang digunakan juga menggunakan Bahasa Jawa sehari – hari sehingga dapat dipahami oleh siswa yang sedang bermain. Media ini juga berukuran kecil sehingga dapat dibawa kemana-mana untuk belajar sambil bermain. Penggunaan media monopoli ini juga membantu interaksi siswa yang lebih baik, karena dimainkan secara berkelompok. Selain itu media ini juga bermanfaat mengasah otak siswa untuk berfikir bagaimana cara memahami aturan – aturan permainan tersebut.³⁵

Media permainan monopoli ini dipilih untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena dalam media permainan monopoli sudah dikenal oleh para peserta didik sehingga dalam pengimplementasian sangat mudah dan lebih efektif, permainan pada monopoli pada biasanya juga dapat diubah-ubah seperti halnya media monopoli Bahasa Jawa materi pewayangan yang akan dikembangkan, namun dalam media permainan monopoli Bahasa Jawa ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan seperti berikut:

1. Kelebihan Media Monopoli Bahasa Jawa

Media pembelajaran monopoli ini merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat dilakukan dua kegiatan sekaligus yaitu belajar dan bermain. Adanya hal ini, media monopoli Bahasa Jawa memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- a. Media pembelajaran monopoli memiliki pewarnaan yang cerah dan menarik yang dapat menarik perhatian siswa.
- b. Media pembelajaran menggunakan bahan dasar yang baik dan lunak sehingga tidak mencemari lingkungan sekitar.
- c. Dapat melatih daya ingat siswa pada penguasaan konsep materi.
- d. Melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi pewayangan.

³⁵ Hidayatul Ngilmiah, "Inovasi Media Pembelajaran Monopoli", *Jurnal Pendidikan*, vol.4 No1, 2022.

- e. Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan.
- f. Dapat meningkatkan kognitif siswa serta dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, interaktif dan efektif.³⁶

2. Kekurangan Media Monopoli Bahasa Jawa

Selain kelebihan yang diuraikan diatas, media monopoli juga memiliki kekurangan yang tentunya akan menjadi evaluasi pendidik dalam pengembangannya. Kekurangan dari media pembelajaran monopoli yaitu:

- a. Media monopoli Bahasa jawa tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal 3 orang)
- b. Hanya dapat digunakan untuk melatih pemahaman konsep pewayangan pada budaya jawa
- c. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan.
- d. Dapat dimainkan jika pemain membaca buku saku terlebih dahulu sebelum melakukan permainan tersebut.
- e. Pembuatan permainan monopoli membutuhkan biaya yang cukup banyak.

Dari rangkuman di atas, jelas bahwa media monopoli menawarkan sejumlah keuntungan namun juga kelemahan tertentu yang perlu diatasi agar dapat menjadi alat pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.³⁷

³⁶ Bangkit Joko Widodo Dkk, Pengembangan Media Monopoli Pewayangan Untuk Pembelajaran bahasa jawa di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan*, Vol.1 No.2, Februari 2020.

³⁷ Ibid.

E. Hasil Belajar Peserta Didik

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah pengetahuan yang diperoleh melalui usaha belajar, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Menurut Winkel, hasil belajar terdiri dari modifikasi kemampuan pengetahuan dan pemahaman serta nilai-nilai sikap yang tetap. Hasil belajar seseorang yang berpartisipasi secara aktif dan konstruktif dalam kegiatan belajar di lingkungannya disebut dengan hasil belajar. Oemar Hamalik pernah berbagi pemikirannya mengenai tujuan pendidikan. Dia mendefinisikan hasil pembelajaran sebagai perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang yang telah memperoleh keterampilan baru untuk menjadi lebih baik.³⁸ Selain itu, Winkel sependapat dengan sudut pandang ini. Menurut Winkel, hasil belajar merupakan kompetensi yang dimiliki seseorang dan menjadi miliknya sendiri. Ada beberapa cara seseorang menunjukkan bakatnya melalui tindakannya. Hasil belajar dalam pengertian Nana Sudjana adalah kapasitas dan kompetensi yang dicapai siswa sebagai hasil pengajaran dan kegiatan belajar yang diciptakan dan dilaksanakan oleh guru dalam lingkungan pendidikan tertentu. Menurut *Gagne dan Briggs* hasil belajar juga kapasitas yang diperoleh seseorang setelah melalui prosedur pembelajaran tertentu.³⁹

Hasil belajar seseorang dapat dicapai dengan memenuhi persyaratan ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik dalam bidang pendidikan, menurut hipotesis Taksonomi Bloom. Ranah kognitif mempunyai enam unsur yang berbeda, yaitu ranah

³⁸ Lasia Agustina, "Pengaruh Penggunaan Media Visual Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Formatif*, 1 (Januari, 2019), 238

³⁹ Teni Nurrita, " Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, Vol. 03 No. 01 (Juni, 2018),4.

pengetahuan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah aplikasi (C3), ranah analisis (C4), ranah sintesis (C5), dan ranah evaluasi atau penilaian (C6).⁴⁰

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Abdurrahman dalam proses belajar pasti terdapat peningkatan dan penurunan pada hasil belajar. Penurunan hasil belajar ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal biasanya berasal dari diri siswa itu sendiri seperti kurangnya konsentrasi, singkatnya daya fokus dan sikap malas. Sedangkan faktor eksternal yaitu pengaruh yang berasal dari lingkungan sekitarnya. Berikut penjelasan mengenai factor yang mempengaruhi hasil belajar:

- a. Faktor internal, faktor internal biasanya hadir dalam diri peserta didik kondisi Kesehatan dapat mempengaruhi siswa dalam pembelajaran. Pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental yang berbeda – beda. Hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar.
- b. Faktor eksternal, keadaan lingkungan akan berdampak juga dalam hasil belajar. Lingkungan belajar sekitar sangat berpengaruh, dibutuhkannya lingkungan yang bersih dan nyaman sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik.⁴¹

F. Karakteristik siswa SD/MI

Siswa di sekolah dasar biasanya berusia antara 6 hingga 12 tahun dan menunjukkan ciri-ciri tertentu. Anak-anak mengalami masa pertumbuhan fisik dan mental pada usia ini.

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Nia Juniarti, “Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi di SMA”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.4 No.2 (2019), 3.

Anak-anak di sekolah dasar mengalami pertumbuhan mental intelektual, linguistik, sosial, emosional, dan moral.⁴²

Anak-anak yang bersekolah di sekolah dasar sering kali senang bermain, aktif, berkolaborasi dalam kelompok, dan mendapatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, pendidik harus merancang pembelajaran yang menyertakan permainan, membiarkan siswa berkeliaran atau bekerja dalam kelompok, dan memberi mereka kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berikut tujuan perkembangan yang harus dilakukan siswa sekolah dasar menurut Havighurst:

- a. Memperoleh kecakapan fisik yang diperlukan untuk olahraga dan kegiatan fisik lainnya.
- b. Mendorong diri sendiri dan lingkungan sekitar untuk menjalani hidup sehat.
- c. Memperoleh keterampilan sosial dan kemampuan kerja kelompok.
- d. Memperoleh kemampuan untuk melakukan tugas sosial spesifik gender.
memperoleh kemampuan dasar dalam matematika, menulis, dan membaca.
- e. Membentuk konsepsi hidup yang mendasar.
- f. Menumbuhkan empati, moralitas, dan nilai-nilai sebagai norma perilaku.
- g. Menjadi individu yang mandiri.⁴³

Anak-anak di kelas lima biasanya berusia antara sebelas dan dua belas tahun. Piaget membedakan empat fase dalam perkembangan anak:

1. Tahap 2: Sensorimotor (lahir sampai usia dua tahun)
2. Tahap sebelum operasi (usia 2 sampai 6 tahun)

⁴² Syivaa Urrohman, Penerapan Model Visualization Auditory Kinestheetic (VAK) dengan Multimedia dalam Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kalijirek, Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta, <http://digilib.uns.ac.id>, diakses pada tanggal 19 Agustus 2023, pukul 16.00 WIB.

⁴³ Aan Whiti Estari, "Pentingnya Memahami Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran", Jurnal Uns.ac ,2020,1442-144.

3. Tahap operasi konkrit (usia 7 hingga 11 tahun)
4. Tahap operasional formal (usia 11 hingga dewasa)

Jelas dari alasan Piaget di atas bahwa seorang anak duduk di bangku kelas lima. Anak-anak berpikir secara logis tentang peristiwa-peristiwa atau hal-hal aktual atau nyata pada tingkat operasi konkrit ini. Karena daya cipta dan imajinasinya yang semakin berkembang, anak kelas V mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi serta keinginan yang kuat untuk bereksplorasi dan bereksperimen.⁴⁴

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak kelas lima adalah anak berusia antara sebelas dan dua belas tahun yang sedang dalam proses mencoba hal-hal baru, mencari pengalaman, dan menalar masalah-masalah dunia nyata. Oleh karena itu, agar dapat mengajar anak-anak secara efektif, para pendidik harus menyadari kebutuhan mereka, termasuk menyediakan materi pembelajaran yang nyata atau nyata yang akan membantu siswa menjadi lebih mahir.

⁴⁴ Ibid.