

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Monopoli

1. Media

a. Pengertian Media

Media memiliki makna yang terlalu luas dan kompleks. Kesulitan mendefinisikan media sangat terasa apabila dikaitkan dengan beberapa istilah lain. Kata media berasal dari bahasa *Latin* yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dengan penerima informasi.¹ Mengenai istilah, media yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, ada beberapa ahli yang menyebutnya dengan istilah media pembelajaran maupun media pendidikan. Berikut ini beberapa pengertian media dari beberapa ahli dan organisasi:

- 1) Menurut Ani Cahyadi, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai media dalam rangka interaksi antara guru dan peserta didik dengan catatan media dapat memudahkan proses pembelajaran.²
- 2) Menurut Gerlach & Ely dalam buku karya Hasnul dan Ade, pengertian media ada 2 macam, yaitu arti sempit dan luas. Arti

¹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media, 2018), 5.

² Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 5.

sempit media adalah berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. Sedangkan arti luas media yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.³

- 3) Menurut AECT (*Association for Educational Communications Technology*) dalam Sukiman, mendefinisikan media adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.⁴

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian media, dapat disimpulkan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah segala sesuatu baik berupa alat maupun bahan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik.

b. Manfaat dan Fungsi Media

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Namun secara lebih khusus terdapat beberapa manfaat media yang lebih rinci yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

³ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 8.

⁴ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 28.

- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁵

Selain manfaat yang telah disebutkan di atas, media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi. Menurut Levie & Lentz dalam buku karya Rodhatul, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk konsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan

⁵ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018), 94.

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.⁶

c. Jenis-jenis Media

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat beraneka ragam. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran dapat dibedakan jenisnya tergantung dari sudut mana melihatnya. Berdasarkan penggunaan atau pemakai yang memanfaatkan media pembelajaran, jenis media pembelajaran terdiri atas:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara massal atau banyak orang, seperti belajar melalui televisi dan radio.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara individual atau perorangan, seperti belajar melalui modul atau buku.⁷

Sedangkan berdasarkan dari sifatnya, jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Media auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

⁶ Roudhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 20.

⁷ Ardian Asyhari dan Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (2016), 3.

3) Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik karena mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.⁸

2. Monopoli

a. Pengertian Monopoli

Monopoli merupakan salah satu permainan yang terkenal di dunia dan sangat familiar dengan anak-anak, terutama anak pada usia sekolah dasar. Monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Monas* dan *Polein*. *Monas* berarti sendiri, sedangkan *polein* berarti penjual. Jika dua kata tersebut digabungkan, maka monopoli adalah “menjual sendiri” yang berarti bahwa seseorang atau suatu badan/lembaga menjadi penjual tunggal.⁹

Monopoli adalah satu permainan papan dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan, dan pertukaran harta tanah dengan menggunakan uang mainan. Pemain mengambil giliran untuk membalikkan dadu dan bergerak di sekeliling

⁸ Rahmi Ouly dan Marwan Hamid, “Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di MAN Peusangan,” *Jurnal Sain Ekonomi dan Edukasi (JSEE)* 4, no. 1 (2016), 4.

⁹ Zuhrina Aulia Izzati, *Penggunaan Permainan Monopoli Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIM 1 Pantenan* (Doctoral Dissertation: Universitas Muhammadiyah Gresik, 2019), 18.

papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan balingan dadu tadi.¹⁰

Untuk memainkan monopoli, diperlukan beberapa peralatan antara lain bidak-bidak untuk mewakili pemain, dua buah dadu, kartu hak milik untuk setiap properti, papan permainan dengan petak-petak, uang-uangan monopoli, rumah dan hotel, serta kartu-kartu dana umum dan kesempatan.¹¹

b. Sejarah Monopoli

Menurut Orbanes permainan monopoli ditemukan oleh seorang perempuan bernama Lizzie Magie mempunyai dasar hak paten untuk permainan “Tuan Tanah/ *Landlord*” pada tahun 1903. Menurut sejarahnya, Lizzie Magie tinggal di Brantwood, Maryland (1 mil utara dari Washington D.C). Sid memperoleh sebuah referensi tentang Magie pada tahun 1936 dari surat kabar yang menerbitkan tentang Parker Bersaudara, pemilik perusahaan permainan yang diketahui terbaik di negaranya. Pada penerbitannya menyatakan kontribusi Magie pada permainan monopoli dan mendeskripsikan dia dengan julukan “seorang yang berdaya cipta jenius untuk permainan”.

Pada penerbitannya lebih lanjut dijelaskan bahwa Mrs. Magie sejak kecil sudah menjadi penggemar pajak tunggal karena ayahnya adalah murid dari Henry Goerge seorang pajak tunggal yang hebat.

¹⁰ Lamidjan Hadi Susarno Afifurrahman, “Pengembangan permainan monopoli panakawan dalam pembelajaran tematik integratif tema pengalamanku untuk kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro,” *Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 6, no. 2252–3863 (2015), 4.

¹¹ Yolanda Novalita, Apriana Rahmawati, dan Nurul Hikmatul Qowi, “MONAS (Monopoli Asli Indonesia) sebagai media bermain untuk membentuk karakter Anak Cinta Indonesia” (Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional Program Kreativitas Mahasiswa-Karsa Cipta 2013, Indonesian Ministry of Research, Technology and Higher Education, 2014), 2.

Mrs. Magie percaya bahwa “sebuah permainan yang menunjukkan prinsip dari pajak tunggal” mampu menjadi hiburan yang mengagumkan. Ini menghubungkan bagaimana dia mencoba untuk mematenkan idenya dan bagaimana Parker Bersaudara datang untuk mendapatkannya. Parker Bersaudara mempublikasikan monopoli pertama kali pada tahun 1935. Setelah empat belas tahun penuh, klaim hak paten ini (permainan monopoli) sudah disahkan oleh hukum ke dalam ranah publik.¹²

3. Media Monopoli

Media monopoli adalah suatu media yang dibuat dari permainan monopoli.¹³ Namun, media monopoli berbeda dengan permainan monopoli yang terjual di pasaran. Media monopoli ini didesain untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara Jawa. Dengan kata lain, media ini berupa permainan monopoli yang isi dan beberapa aturannya sudah diubah dan disesuaikan dengan, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.

Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena secara umum peserta didik sudah mengenal permainan tersebut sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan lebih menarik dan suasana akan menjadi santai namun juga memperoleh banyak

¹² I Gusti Agung Abi Surya Dewa, Gede Satya Hermawan, dan I Wayan Sadyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Pemula,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* 3, no. 3 (2017), 368–369.

¹³ Faridatul Rofiqoh, I Ketut Mahardika, dan Yushardi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Disertai Media Monopoli Games Terintegrasi Pendekatan Problem Solving Pada Pembelajaran Fisika di SMA” 4, no. 3 (2015), 199.

pengetahuan.¹⁴ Kelebihan media monopoli adalah dapat digunakan di setiap waktu, tempat, dan tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaannya.¹⁵

B. Keterampilan Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis dapat didefinisikan melalui berbagai sudut pandang. Dalam sudut pandang yang paling sederhana, menulis dapat diartikan sebagai proses menghasilkan lambang bunyi.¹⁶ Menurut Janner, menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis.¹⁷ Sedangkan menurut Siddik, menulis berarti melahirkan atau mengungkapkan pikiran atau perasaan melalui suatu lambang (tulisan).¹⁸ Hal ini dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan proses memindahkan gagasan ke dalam sebuah tulisan.

Sebuah gagasan tidak berarti apa-apa jika tidak dikembangkan dan disampaikan kepada orang lain. Seorang penulis akan berusaha menguraikan dan mengembangkan gagasan yang dimilikinya untuk disampaikan kepada pembaca. Bagi penulis, gagasan atau ide sekecil

¹⁴ Sri Suciati, Ika Septiana, dan Mei Fita Asri Untari, "Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (MONOSA) Dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kelas IV" 3, no. 2 (2016), 140.

¹⁵ Guntur Setyo Wicahyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang Surabaya" 6, no. 1 (2018), 2.

¹⁶ Yunus Abidin, "Pembelajaran Menulis Dalam Gamitan Pendidikan Karakter," *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 4, no. 1 (2016), 3.

¹⁷ Janner Simarmata, *KITA MENULIS: Semua Bisa Menulis Buku* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), 1.

¹⁸ Mohammad Siddik, *Dasar-Dasar Menulis Dengan Penerapannya* (Malang: Tunggal Mandiri Publishing, 2016), 3.

apapun yang keluar dari otaknya merupakan sebuah pencerahan untuk memulai kreativitasnya.¹⁹

Menulis merupakan salah satu aspek dari keterampilan berbahasa. Menulis dikategorikan keterampilan berbahasa yang sulit karena menulis bukan hanya merupakan produk namun juga berupa proses pengembangan ide, gagasan, imaji juga pendapat seseorang yang dituangkan melalui media yang berupa tulisan.²⁰

2. Tujuan Menulis

Menulis memiliki tujuan yang khusus seperti menginformasikan, melukiskan, dan menyarankan. Tujuan menulis menurut Salmiati adalah menginformasikan segala sesuatu, membujuk, mendidik, dan menghibur.²¹

Sedangkan menurut Wan Nurul, tujuan menulis adalah sebagai berikut:

- a. *Asssignment purpose* (tujuan penugasan), penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri.
- b. *Altruistic purpose* (tujuan altruistik), menyenangkan pembaca, menghindarkan kedukaan pembaca, menolong pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya.
- c. *Persuasive purpose* (tujuan persuasif), tulisan yang bertujuan meyakinkan pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

¹⁹ Elin Rosmaya, "Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok di SMP," *DEIKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5, no. 1 (2018), 113.

²⁰ Dinnie Noorlinda Hendrawan dan Dian Indihadi, "Implementasi Proses Menulis Pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Tokoh Cerita Fiksi," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2019), 48.

²¹ Salmiati, "Peningkatan Keterampilan Menulis Parafrase Menggunakan Metode Mind Mapping," *Jurnal Pelangi* 8, no. 1 (2017), 91.

- d. *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan), tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca.
- e. *Self-ekspresive purpose* (tujuan pernyataan diri), tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada pembaca.
- f. *Creative purpose* (tujuan kreatif), tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik.
- g. *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah), tujuan penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.²²

3. Manfaat Menulis

Menulis memiliki manfaat yang sangat banyak. Menurut Ismayani manfaat menulis yaitu:

- a. Kegiatan menulis adalah sarana untuk menemukan sesuatu, dalam artian dapat mengangkat ide dan informasi yang ada di alam bawah sadar pemikiran kita.
- b. Kegiatan menulis dapat memunculkan ide baru.
- c. Kegiatan menulis dapat melatih kemampuan mengorganisasi dan menjernihkan berbagai konsep atau ide yang kita miliki.

²² Wan Nurul Atikah Nasution, "Analisis Permasalahan Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa," *JURNAL DIALOG* 6, no. 1 (2017), 592.

- d. Kegiatan menulis dapat melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang
- e. Kegiatan menulis dapat membantu diri kita untuk berlatih memecahkan beberapa masalah sekaligus.
- f. Kegiatan menulis dalam sebuah bidang ilmu akan memungkinkan kita untuk menjadi aktif dan tidak hanya menjadi penerima informasi.²³

Sedangkan menurut Agustin ada beberapa manfaat menulis, diantaranya:

- a. Menulis dapat mengenali kemampuan potensi diri dan mengetahui sampai mana pengetahuan yang dimiliki dalam suatu topik.
- b. Menulis dapat mengembangkan berbagai gagasan.
- c. Dengan menulis lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang sedang ditulis.
- d. Menulis dapat mengkomunikasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkannya secara tersurat.
- e. Dengan menulis dapat menilai diri sendiri secara obyektif.
- f. Menulis dapat memecahkan permasalahan yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat dalam konteks yang konkret.
- g. Menulis mendorong kita untuk belajar lebih aktif.
- h. Dengan menulis akan membiasakan diri berpikir secara kritis.²⁴

²³ R. Mekar Ismayani, "Kreativitas Dalam Pembelajaran Literasi Teks Sastra," *Semantik* 2, no. 2 (2017), 80.

²⁴ Agustin Rinawati, Lilik Binti Mirnawati, dan Fajar Setiawan, "Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar," *Education Journal: Journal Educational Research and Development* 4, no. 2 (2020), 86–87.

4. Indikator Keterampilan Menulis Aksara Jawa

Menulis aksara Jawa pada dasarnya sama dengan pengalih hurufan dari abjad latin ke aksara Jawa. Menulis aksara Jawa menuntut adanya pemahaman, ketelitian, serta latihan yang tertata. Hal tersebut bertujuan untuk dapat menghasilkan tulisan aksara Jawa dengan baik dan benar. Tulisan yang baik dalam menulis aksara Jawa dapat dilihat pada ketepatan penyusunan aksara Jawa beserta perangkatnya sesuai dengan kaidah penyusunan yang berlaku.²⁵ Sehingga indikator keterampilan menulis aksara Jawa adalah sebagai berikut:

a. Keajegan tulisan

Deskriptor dari indikator keajegan tulisan adalah konsistensi dalam menggunakan aksara Jawa dan *sandhangannya*.

b. Bentuk tulisan

Deskriptor dari indikator bentuk tulisan adalah memperhatikan ukuran tulisan, tebal tipis, kemiringan, dan letak penulisan aksara Jawa.

c. Kerapian tulisan

Deskriptor dari indikator kerapian tulisan adalah kerapian tulisan dalam menulis aksara Jawa berupa terdapat coretan atau tidak, tulisan mudah dibaca, selain itu kerapian dan kebersihan.

²⁵ Setiawan Adi dan Lisa Virdinarti Putra, "Pengaruh Media Pembelajaran Website Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas V" 4, no. 2 (2021), 136.

d. Kecepatan.

Deskriptor dari indikator kecepatan adalah tepat waktu dalam memecahkan masalah.²⁶ Masalah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dapat memecahkan atau menjawab pertanyaan yang ada di soal *pretest* maupun *posttest* dalam waktu 30 menit.

C. Aksara Jawa

1. Pengertian Aksara Jawa

Aksara Jawa yang dalam hal ini adalah Hanacaraka atau dikenal juga dengan nama *carakan* adalah aksara turunan aksara Brahmi yang digunakan atau pernah digunakan untuk penulisan naskah-naskah berbahasa Jawa, Makasar, Madura, Melayu, Sunda, Bali, dan Sasak. Bentuk Hanacaraka yang sekarang dipakai sudah tetap sejak masa Kesultanan Mataram (abad ke-17) tetapi bentuk cetaknya baru muncul pada abad ke-19. Aksara ini adalah modifikasi dari aksara Kawi dan merupakan abugida. Hal ini dapat dilihat melalui struktur masing-masing huruf yang paling tidak mewakili dua buah huruf (aksara) dalam huruf latin.²⁷

Aksara Jawa (*carakan*) yang digunakan di dalam ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri atas dua puluh aksara pokok yang bersifat *silabik* (bersifat kesukukataan). Aksara Jawa terdiri atas 20 aksara yang

²⁶ Sutris Purwanto, "Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa menggunakan Modelling the Way dengan Media Flashcard untuk Siswa," *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)* 9, no. 02 (2021), 111–112.

²⁷ Encil Puspitoningrum, "Implementasi Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Materi Membaca Aksara Jawa Siswa SMA," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019), 38.

masih *legena* atau belum dilekati *sandhangan*. Urut-urutan aksara Jawa yang masih *legena* disebut *dentawyanjana*, yang berasal dari kata *denta* (gigi) dan kata *wyanjana* (suara).²⁸

2. Sejarah Aksara Jawa

Huruf dalam aksara Jawa tidak terjadi dengan sendirinya, namun terdapat cerita sejarah dibalik terciptanya huruf ini. Dari dalam cerita tersebut terkandung banyak makna dan filosofi tentang berbagai ajaran luhur, tentang mengemban amanat, sikap ksatria, memegang teguh kejujuran dan masih banyak lagi filosofi yang terkandung dalam cerita tersebut. Lahirnya aksara Jawa tidak dapat dipisahkan dari seseorang tokoh bernama Aji Saka. Karena huruf-huruf dalam aksara Jawa jika diurutkan akan membentuk sebuah kisah atau cerita pendek tentang kesetiaan 2 orang ajudan Aji Saka.²⁹

Dalam khasanah sastra lisan yakni dalam lakon kethoprak dapat diketahui dengan adegan Dora Sembodo. Dora dan Sembodo adalah dua orang murid atau pengikut Aji Saka. Keduanya salah paham menafsirkan wasiat Aji Saka. Karena berselisih paham maka Aji Saka mengabadikan dengan mantra, *Hana caraka, data sawala, padha jayanya, maga bathanga* yang artinya ada urusan, terjadi pertengkaran, sama kuatnya, keduanya tewas menjadi bangkai. Mantra tersebut padat dan bermakna, masing-masing terdiri dari suku kata yang berbeda-beda sehingga menjadi huruf Jawa yang hingga kini dipakai oleh orang Jawa. Jadi aksara Jawa

²⁸ Harry Widhiarto, "Penggunaan CAWAN (Chatting Whats App Android) sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Terhadap Peserta Didik Kelas XI-IPA1 SMA Negeri 1 Kandangserang," *Journal of Education and Technology* 1, no. 1 (2021), 2.

²⁹ Umi Laili Yuhana dan Imam Kuswardayan, "Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android," *Jurnal Teknik ITS* 2, no. 1 (2013), 95.

memiliki sisi nilai historial spiritual yang tinggi dan dibuat dengan dilandasi pemikiran yang luar biasa.³⁰

3. Materi Aksara Jawa di Kelas IV

Materi aksara Jawa yang diajarkan pada kelas IV adalah seputar huruf aksara Jawa *legena* dan *sandhangan*. Berikut adalah huruf aksara Jawa *legena* dan *sandhangan*:

a. Aksara Jawa *Legena*³¹

Tabel 2.1 Aksara Jawa *Legena*

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

b. *Sandhangan*³²

Tabel 2.2 *Sandhangan* Aksara Jawa

No.	<i>Sandhangan</i>	Aksara Jawa	Aksara Latin
1.	<i>Sandhangan swara</i>		i
		ꦲ	u

³⁰ Fatkur Rohman Nur Awalim, "DUNIA BATIN JAWA: Aksara Jawa Sebagai Filosofi dalam Memahami Konsep Ketuhanan," *Kontemplasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin* 5, no. 2 (2017), 294–295.

³¹ Bejo, *Sinau Maca Aksara Jawa 1* (Malang: Ahlimedia Book, 2020), 1.

³² Lis Rustinarsih, *Make A Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa* (Solo: Penerbit Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021), 21.

No.	Sandhangan	Aksara Jawa	Aksara Latin
		ᮊ	e/
			e
		ᮊ...2	o
2.	<i>Sandhangan wyanjana</i>	ᮊ	ra
		ᮊ	re
		ᮊ	ya
3.	<i>Sandhangan panyigeg</i>	ᮊ	r
		ᮊ	ng
		ᮊ	h
		ᮊ	Pangkon, huruf konsonan yang dipangku

Materi yang telah dipaparkan diatas, telah sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV sekolah dasar pada semester genap. Berikut ini kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kelas IV:

Tabel 2.3 KI dan KD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.6 Mengenal dan memahami <i>sandhangan</i> aksara Jawa.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.6 Menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf Jawa menggunakan <i>sandhangan</i> aksara Jawa

Selain kompetensi inti dan kompetensi dasar, terdapat juga indikator dari kompetensi dasar 3.6 dan 4.6. indikator tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Indikator 3. 6 dan 4. 6

Indikator	
3.6.1	Mengidentifikasi bentuk <i>sandhangan</i> aksara Jawa.
3.6.2	Menjelaskan penggunaan <i>sandhangan</i> aksara Jawa untuk penulisan kata.
3.6.3	Menjelaskan penggunaan <i>sandhangan</i> aksara Jawa untuk penulisan kalimat.
4.6.1	Menuliskan kata menggunakan <i>sandhangan</i> aksara Jawa.
4.6.2	Menuliskan kalimat sederhana dengan menggunakan <i>sandhangan</i> aksara Jawa.

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pelajaran Bahasa Jawa di kelas IV khususnya materi aksara Jawa yaitu mengenal, memahami, serta menulis kata dan kalimat beraksara Jawa menggunakan *sandhangan*. Kompetensi dasar dan indikator

pembelajaran inilah yang kemudian dijadikan acuan untuk menjadi isi materi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.