

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Media berasal dari kata dalam bahasa latin “medius” yang dalam bentuk jamaknya “medium” yang diartikan secara harfiah artinya perantara. Dalam bahasa Arab media merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media. Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran, karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran. Selain itu, media mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek pembelajaran yang sulit dijangkau oleh peserta didik.

Menurut Asyhar ( 2012:5) menjelaskan bahwa, media adalah sarana atau alat yang mempunyai fungsi sebagai perantara atau penyalur

dari pengirim ke penerima pesan. Dalam konteks pembelajaran, secara umum dapat diartikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Konsep ini menjelaskan bahwa berbagai jenis baik alat elektronik maupun non elektronik yang bisa menyampaikan suatu informasi yang disebut sebagai media. Menurut Arief (2014:7) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa sehingga sedemikian rupa proses belajar terjadi.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi kepada penerima dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, dan minat siswa dalam proses pembelajaran yang diharapkan antara guru dan peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan dapat dinyatakan efektif apabila media pembelajaran yang digunakan dapat membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi khususnya pada media pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan media yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam proses belajar penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat

meningkatkan pemahaman konsep dalam meningkatkan keaktifan, kreatifitas siswa, membuat siswa lebih tertarik untuk memahami penjelasan dari guru dan juga dapat memudahkan siswa untuk menerima informasi dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi, efisiensi, kreatifitas, efektifitas, dan kualitas dalam pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yang bisa dijadikan pertimbangan sebagai subjek dalam penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Penguraian materi mudah diseragamkan
- 2) Dalam proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik
- 3) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
- 4) Dapat menghemat waktu dalam proses belajar mengajar
- 5) Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa
- 6) Proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- 7) Dapat meningkatkan keahlian guru kearah yang lebih produktif dan positif.

Manfaat praktis dalam penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian informasi dan pesan sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran
- 2) Media pembelajaran bisa meningkatkan perhatian siswa dalam

pembelajaran sehingga bisa menimbulkan motivasi dalam pembelajaran

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- 4) Media pembelajaran bisa memberikan pengalaman terhadap siswa tentang berbagai peristiwa di lingkungan
- 5) Media sebagai sarana dalam menunjang manusia dalam memenuhi kebutuhan dalam informasi ataupun hiburan.

## **2. Pembelajaran Membaca**

Sebagai suatu proses, membaca merupakan ketrampilan yang tidak berdiri sendiri. Ia memerlukan aspek-aspek lain sebagai penunjang. Secara garis besar menurut Smith (1978) terdapat dua aspek penting dalam membaca. Pertama, keterampilan yang bersifat mekanis yang dianggap berada pada tataran terendah. Aspek ini mencakup; a) pengenalan huruf, b) pengenalan unsur-unsur linguistik, c) pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi, dan d) kecepatan membaca bertaraf dasar. Kedua, keterampilan yang bersifat pemahaman yang dapat merupakan tataran tertinggi. Aspek ini mencakup; a) memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, dan retorikal), b) memahami signifikansi atau makna, c) penilaian, baik segi maupun isi, dan d) kecepatan membaca yang sangat fleksibel.

Tujuan Membaca

Menurut Tarigan (1994:9) tujuan utama dalam membaca adalah mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami

makna bacaan.

Anderson (1972) ada beberapa tujuan membaca, yaitu:

- 1) membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang pernah dilakukan oleh sang tokoh, apa yang terjadi pada tokoh khusus atau untuk memecahkan masalah-masalah yang disebut oleh sang tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*Reading for details or facts*).
- 2) Membaca untuk mengetahui mengapa hal ini merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau yang dialami sang tokoh, dan merangkum hal-hal yang dilakukan sang tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*Reading for main ideas*).
- 3) Membaca untuk menemukan atau mengetahui pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mulai pertama, kedua dan ketiga atau seterusnya pada setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan atau kejadian-kejadian dibuat dramatisasi. Ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita (*Reading for sequence or organization*).
- 4) Membaca untuk menemukan atau mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh sang pengarang kepada pembaca, mengapa para tokoh

- berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*Reading for inference*).
- 5) Membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*Reading to classify*).
- 6) Membaca untuk menemukan apakah sang tokoh berhasil atau hidup dengan urutan-urutan tertentu. Apakah kita ingin berbuat seperti cara sang tokoh bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi (*Reading to evaluate*).
- 7) Membaca untuk menemukan bagaimana caranya sang tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, bagaimana sang tokoh menyerupai pembaca. Ini disebut membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (*Reading to compare or contrast*)

Isbandi (1983:8) menyatakan bahwa membaca sebagai proses berpikir, menilai, membuat keputusan, membentuk gambaran, mencari alasan logis, dan untuk memecahkan persoalan.

Tarigan (1994:54) mengaitkan dengan sastra, menyatakan bahwa membaca sastra adalah membaca yang bertujuan memahami

standart atau norma-norma kesastraan, resensi drama, dan pola-pola karya sastra. Jadi membaca serangkaian kegiatan pikiran yang dilakukan seseorang secara penuh perhatian untuk mengungkapkan ide/pesan yang tersurat maupun yang tersirat yang disampaikan penulis. Ketepatan penafsiran pembaca turut

menentukan ketepatan makna yang lengkap. Kemampuan membaca peserta didik dapat ditingkatkan dengan banyak belajar membaca. Caranya yaitu: (a) diberi kesempatan membaca, (b) melengkapi sarana berupa perpustakaan dan buku-buku, (c) media, dan (d) memberi tugas secara rutin.

#### **b. Tahap-tahap Kegiatan Membaca**

Membaca adalah kegiatan berinteraksi dengan teks dan menerka apa kira-kira isi teks yang dibaca. Menurut Grellet (1981) dalam Priyatni, untuk dapat melaksanakan proses interaksi menerka isi teks secara efektif dan efisien, diperlukan sejumlah pengetahuan berkaitan dengan teks yang dibaca. Oleh karena itu peserta didik hendaknya dilatih untuk menggunakan apa yang mereka ketahui untuk memahami elemen yang tidak diketahui, apakah itu menyangkut gagasan atau makna kata-kata melalui kegiatan pramembaca.

Membaca merupakan ketrampilan yang aktif. Membaca melibatkan ketrampilan memprediksi, memeriksa, bertanya mengenai isi teks. Oleh karena itu harus diperhatikan kegiatan-

kegiatan setelah membaca, agar peserta didik dapat memahami isi teks secara akurat. Menurut Priyatni (2007 :3.5) ketrampilan siswa dalam menarik kesimpulan terhadap isi teks dapat dilatih melalui latihan sistematis, atau membuat pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk mengantisipasi isi teks melalui judul, ilustrasi, atau memprediksi akhir cerita paragraf sebelumnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada tiga kegiatan yang perlu dilakukan dalam membaca agar menjadi pembaca yang efisien, yaitu kegiatan pada tahap pramembaca (sebelum membaca), kegiatan pada saat membaca, dan kegiatan pascamembaca (setelah membaca) untuk menguji pemahaman terhadap bacaan yang dibaca.

#### 1) Tahap Pramembaca (sebelum membaca)

Secara umum, tujuan melakukan kegiatan dalam tahap pramembaca adalah untuk memotivasi siswa agar tertarik pada teks. Menurut Ernawan (dalam Priyatni 2007 :3.6), secara khusus kegiatan pada tahap pramembaca dimaksud untuk :

##### a) Mengaktifkan skemata pengetahuan siswa

Teori skemata memandang bahwa *background knowledge* (pengetahuan awal) memiliki peranan penting dalam memahami teks. Teks akan bermakna bagi pembaca jika pembaca memiliki pengetahuan awal berkaitan dengan teks tersebut sebelumnya.

Struktur pengetahuan awal tersebut yang dinamakan skemata.

Selaras dengan teori skemata dapat disimpulkan bahwa pemahaman terhadap teks adalah suatu proses interaksi antara pengetahuan awal pembaca dengan teks. Dan pemahaman yang efisien akan diperoleh jika teks yang dibaca selaras dengan pengetahuan awal yang dimiliki pembaca.

b) Melatih siswa agar mempunyai tujuan tertentu sebelum membaca

Pembaca memiliki tujuan yang berbeda sewaktu membaca. Pertanyaan-pertanyaan pengarah dapat membantu siswa mengefisienkan kegiatan membaca selaras dengan tujuannya. Kegiatan pramembaca ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Dengan demikian mereka mempunyai sesuatu dalam pikiran mereka untuk dicari ketika mereka membaca teks. Pertanyaan yang diajukan pada tahap pramembaca menjadi tujuan mereka membaca yang diharapkan dapat memotivasi mereka menjawab pertanyaan setelah membaca teks.

c) Memberikan motivasi dan rasa percaya diri pada siswa.

Dengan rangsangan awal berupa gambar atau mengemukakan fakta-fakta menarik dan aktual terkait dengan teks yang akan dibaca, sebenarnya seorang guru telah memberikan motivasi dan membangkitkan minat baca siswa terhadap teks. Selain itu, guru dapat mengembangkan rasa percaya diri sebelum siswa melihat teks tersebut. Siswa sering mendapat kesulitan

terutama bila mereka menemukan atau menghadapi istilah-istilah yang asing bagi mereka. Dengan memberikan ilustrasi isi teks dengan gambar dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam memahami teks yang agak sulit.

## 2) Tahap Kegiatan Membaca

Tahap membaca merupakan tahap yang paling penting dalam proses pembelajaran membaca. Untuk dapat memahami teks secara utuh, siswa perlu menguasai pelbagai teknik membaca, mengenali bagaimana tujuan penulisan itu dicapai, dan memahami makna teks.

### a) Teknik *Skimming* dan *Scanning*

*Skimming* dan *Scanning* merupakan teknik membaca yang khusus yang diperlukan untuk membaca cepat dan efisien. Teknik membaca *Skimming*, dilaksanakan dengan melihat secara menyeluruh teks secara tepat untuk memperoleh intinya, untuk mengetahui bagaimana teks itu disusun, atau untuk memperoleh gagasan mengenai maksud penulis. Membaca dengan teknik *scanning*, untuk mencari informasi yang spesifik. Kita membaca teks sampai kita menemukan apa yang kita cari, apakah itu nama, tanggal atau informasi lain. Dengan demikian, *skimming* merupakan kegiatan membaca yang lebih menyeluruh pada teks dan memerlukan kompetensi khusus. Sebaliknya, *scanning*

merupakan kegiatan terbatas karena hanya mencari informasi yang sesuai dengan tujuan. Walaupun demikian, kedua teknik ini sering digunakan secara bersamaan, misalnya kita dapat melakukan *scanning* pada satu teks tertentu sebelum kita menentukan apakah teks tersebut perlu dibaca lebih lanjut.

b) Teknik *inferensi*

*Inferring* berarti menggunakan petunjuk-petunjuk sintaksis, logis dan budaya untuk menemukan makna dari elemen yang tidak diketahui. Bila elemen yang tidak diketahui adalah kata, maka formasi kata dan derivasi akan memainkan peranan yang penting.

Bila memahami teks yang baru sebaiknya guru tidak menerangkan kata-kata yang sulit sebelumnya kepada siswa. Siswa harus didorong untuk menerka makna kata yang sulit tersebut. Mereka dapat melihat makna kata tersebut dalam kamus setelah mereka mencoba mencari makna kata itu sendiri berdasarkan konteksnya.

c) Memahami hubungan antarkalimat

Ketidakmampuan untuk menyimpulkan makna elemen yang tidak diketahui sering menimbulkan keputusasaan pada diri siswa ketika mereka menghadapi teks yang baru. Problem yang sama timbul ketika siswa tidak dapat memahami struktur kalimat. Hal ini akan menghalangi pemahaman siswa bila teks terdiri dari

kalimat-kalimat kompleks. Dengan demikian melatih siswa sedini mungkin sangatlah penting. Siswa dapat dilatih memahami inti kalimat. Siswa dapat dilatih untuk membagi teks menjadi bagian-bagian yang dapat dipahami, misalnya menjadi kalimat.

d) Menyambung kalimat dan gagasan

Aspek lain yang penting dalam mempersiapkan siswa adalah memahami berbagai alat yang digunakan untuk menghasilkan *textual cohesion* dan memahami penggunaan *reference* dan kata sambung. *Reference* termasuk semua alat yang memungkinkan hubungan leksikal dalam teks, misalnya elemen yang sebelumnya disebut.

3) Kegiatan setelah Membaca

Tahap setelah membaca meliputi kegiatan menjawab pertanyaan pemahaman dan mengerjakan tugas yang berkaitan dengan teks yang dibaca. Pertanyaan dapat diberikan untuk mengetahui apakah siswa telah memahami teks dengan baik. Selain itu, pertanyaan pemahaman yang baik dapat menjadi stimulus untuk merefleksikan apa yang telah dibaca siswa (*reflective reading*).

Pertanyaan yang dapat memberikan stimulus untuk *reflective reading* dipilih berdasarkan tingkat kemampuan membaca. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dilihat tingkat kemampuan membaca yang akan dilatihkan siswa. Pertanyaan-pertanyaan pemahaman ini oleh Nuttall (dalam Tri Priyatni :2007)

diklasifikasikan sebagai berikut.

a) Pertanyaan Pemahaman Literal (*Questions of Literal Comprehension*)

Pertanyaan pemahaman literal pada dasarnya menanyakan sesuatu yang tertera secara jelas dalam teks. Oleh karena itu, jawaban terhadap pertanyaan literal ini terdapat dalam teks dan biasanya berupa kata-kata yang jelas ada di dalam teks. Pertanyaan literal ini penting untuk mengarahkan pembaca pada pemahaman yang lebih lanjut (kompleks). Tanpa pemahaman literal lebih dahulu, pembaca tidak akan pernah bisa memahami teks secara rinci. Pertanyaan literal jumlahnya tidak boleh banyak.

b) Pertanyaan yang melibatkan Reorganisasi dan Reinterpretasi

Pertanyaan yang melibatkan reorganisasi dan reinterpretasi ini lebih sulit dibandingkan dengan pertanyaan literal. Untuk menjawab pertanyaan jenis yang kedua ini pembaca harus mengumpulkan sejumlah informasi literal dari berbagai bagian teks kemudian menyatakan atau menginterpretasikan kembali informasi tersebut.

c) Pertanyaan Inferensi

Untuk menjawab pertanyaan inferensi ini, siswa harus membaca secara tersirat. Pertanyaan jenis ini menanyakan sesuatu yang tidak secara eksplisit ada dalam teks. Siswa harus memahami teks secara lebih baik untuk menemukan apa yang tersirat, menemukan implikasi-implikasi dari apa yang tertera secara literal. Siswa harus

mengumpulkan informasi-informasi yang tersebar dalam teks kemudian menyatukannya, menyimpulkannya, dan kemudian mengungkapkan apa yang terimplikasikan.

d) Pertanyaan Evaluasi

Pertanyaan evaluasi mengharuskan pembaca untuk menilai teks, dalam arti apa yang sebenarnya ingin ditulis oleh pengarang dan bagaimana tujuan tersebut dicapai. Pembaca harus memberikan penilaian terhadap kekuatan argumentasi yang dikemukakan pengarang, atau keefektifan narasi yang dipakai untuk memaparkan tulisannya. Untuk menjawab pertanyaan jenis ini, siswa tidak hanya merespons saja tetapi juga menganalisis respons yang dikemukakan serta menemukan alasan-alasannya.

e) Pertanyaan yang Memerlukan Respons Personal

Pertanyaan yang memerlukan respons personal ini mengharuskan siswa mereaksi isi teks yang dibacanya. Respons personal pada dasarnya sudah termasuk ke dalam kategori membaca kreatif. Respons yang diberikan oleh siswa tidak boleh mengabaikan bukti-bukti tertulis yang terdapat dalam teks. Artinya, jika kita memberikan respons tidak setuju terhadap perilaku X, alasan tersebut harus didasarkan pada pemahaman yang benar terhadap teks.

f) Pertanyaan Aplikasi

Pertanyaan kategori ini menanyakan apa yang bisa dilakukan

pembaca setelah memahami teks. Pertanyaan aplikasi menyadarkan pembaca untuk melakukan sesuatu setelah memahami teks secara keseluruhan.

### **3. Kompetensi Membaca Sastra Mata Pelajaran Bahasa Jawa**

Kompetensi merupakan sesuatu yang dimiliki oleh peserta didik, dan merupakan komponen utama yang harus dirumuskan dalam pembelajaran. Kompetensi memiliki peran penting dan menentukan arah pembelajaran, kompetensi yang jelas akan memberi petunjuk yang jelas pula pada materi yang harus dipelajari, penetapan metode, dan media pembelajaran, serta memberi petunjuk terhadap penilaian. Untuk itu, setiap kompetensi harus merupakan perpaduan dari pengetahuan, ketrampilan, dan nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak (*thinking skill*). Dengan demikian, pembelajaran bahasa yang diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, menerapkan tata krama, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Jawa diarahkan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Jawa dengan baik dan santun, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Adat budaya Jawa. Menurut Yamin (2005:127) kompetensi adalah kemampuan dasar yang dapat dilakukan oleh para siswa pada tahap pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Kompetensi

merupakan target, sasaran, dan standar. Standar Kompetensi mata pelajaran bahasa Jawa merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, ketrampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Jawa. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Dengan standar kompetensi mata pelajaran bahasa Jawa diharapkan:

- a. Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual masyarakat Jawa
- b. Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar
- c. Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya
- d. Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah
- e. Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia
- f. Daerah dapat menentukan baha dan sumber belajar kebahasaan dan

kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan masyarakat Jawa.

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Jawa mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Materi pokok yang dibahas dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah membaca, standar kompetensi membaca dalam hati dan memahami isi bacaan baik sastra maupun nonsastra dan kompetensi dasar membaca dalam hati cerita wayang Ramayana. Indikator yang bisa dikembangkan guru diantaranya: menjelaskan tokoh, perwatakan, latar belakang kejadian, alur, menceritakan kembali (lisan/tulis), meringkas/merangkum, memperagakan, menulis pesan/nilai yang terkandung dalam cerita, menembangkan, menulis isi.

Apresiasi sastra akan tumbuh bersamaan dengan tumbuhnya minat membaca. Minat membaca sastra tidak tumbuh secara serta merta, tetapi harus ditumbuhkan dan dikembangkan. Sekolah berperan penting dalam penumbuhan dan pengembangan minat membaca. dengan menyediakan sarana yang menunjang minat baca dan guru yang mampu mengatur strategi pembelajaran agar peserta didik termotivasi untuk mengoptimalkan kompetensi membaca.

Aspek apresiasi sastra pada kurikulum bahasa Jawa SD tidak berdiri sendiri, namun pembelajarannya masuk kedalam aspek pembelajaran bahasa yang lain yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan

menulis. Apresiasi sastra adalah kegiatan menggauli karya sastra dengan sungguh-sungguh sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis dan kepekaan perasaan yang baik terhadap karya sastra. (Effendi:1974)

Proses apresiasi sastra melibatkan tiga unsur inti yaitu aspek kognitif, aspek emotif, dan aspek evaluatif. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan intelek pembaca (apresiator) dalam memahami unsur-unsur kesastraan yang bersifat objektif. Unsur obyektif sastra mencakup struktur wacana sastra/unsur intrinsik sastra dan unsur ekstrinsik. Aspek emotif berkaitan dengan keterlibatan unsur emosi pembaca dalam upaya menghayati unsur-unsur karya sastra. Aspek evaluatif berhubungan dengan kegiatan memberikan penilaian terhadap baik buruknya, indah tidaknya, sesuai tidaknya dengan norma etika dan agama.

Harapan yang ingin setelah mampu mengapresiasi sastra cerita wayang Ramayana, dapat memperoleh informasi yang berhubungan dengan pemerolehan nilai-nilai kehidupan, dapat memperkaya pandangan atau wawasan kehidupan sebagai salah satu unsur yang berhubungan dengan pemberian arti maupun peningkatan nilai kehidupan manusia, dapat memperoleh dan memahami nilai-nilai budaya dari setiap zaman yang melahirkan cipta sastra, dapat mengembangkan sikap kritis pembaca dalam mengamati perkembangan zaman.

4. Media Pembelajaran Video Interaktif
  - a. Video

Video dapat diartikan sebagai bagian yang memancarkan gambar yang mengeluarkan suara pada pesawat televisi atau rekaman gambar yang ditayangkan pada pesawat televisi. menurut Daryanto (2013:86-88) menjelaskan bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar serta sekuensial". Menurut Sukiman (2012:187-18) menyatakan bahwa medi video pembelajaran merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersama. Menurut Prastomo (2014:370) mengungkapkan bahwa, video interaktif merupakan media yang didalamnya menggabungkan beberapa teks, gambar, suara, gerak atupun animasi yang bersifat interaktif dalam menghubungkan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya.

dapat disimpulkan bahwa Media Video Interaktif merupakan seperangkat komponen atau segala sesuatu yang mengkombinasikan antara gambar, gerak, suara dalam waktu bersaaan yang bersifat interaktif sehingga dapat menarik minat penerima informasi dalam suatu pembelajaran. Dalam penggunaannya video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, termasuk dalam penguasaan terhadap konsep materi. Video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman siswa dan juga (1) Memperjelas dan mempermudah dalam penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis. (2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang. dan daya indera peserta didik maupun instruktur dalam pembelajaran. (3) dapat

digunakan serta tepat dan bervariasi. Video juga sebagai bahan belajar yang memiliki sifat manipulasi waktu dapat menghemat dan menambah waktu. Untuk menghemat waktu siswa yang mengamati sebuah objek yang sama dengan durasi yang lebih singkat dibanding melakukan pengamatan secara langsung, misalnya mengamati kejadian metamorfosis. Dengan adanya bantuan video kejadian metamorfosis berlangsung lebih cepat sehingga lebih cepat waktu yang dibutuhkan untuk mengamati objek dapat lebih dipersingkat.

Sifat lain yang dimiliki video yaitu memanipulasi tempat. Video berguna ketika siswa ingin mempelajari objek yang sangat jauh dari lokasinya atau ingin melihat dari jarak dekat lebih fenomena berbahaya, misalnya saja pengamatan terhadap kutub utara, benda-benda luar angkasa, pengamatan video mampu menampilkan hal-hal yang sulit diamati secara langsung.

#### b. Langkah-langkah membuat Video Interaktif

Dalam membuat video untuk pembelajaran, tentu harus memperhatikan langkah-langkah terlebih dahulu karena membuat video pembelajaran berlainan dengan pembuatan video pribadi. Menurut Daryanto (2013:104-106) mengungkapkan bahwa langkah dalam pembuatan video untuk membuat video pembelajaran ialah sebagai berikut:

- 1) Menentukan ide. Ide baik, bisa timbul adanya masalah yang terjadi, masalah dapat diartikan sebagai ketidakseimbangan antara kenyataan yang terjadi dengan yang diharapkan.

- 2) Merumuskan Tujuan. Rumusan dari tujuan dimaksud ialah rumusan tentang kompeten yang diharapkan dalam kompetensi yang diharapkan.
- 3) Melakukan Survei (mengumpulkan bahan materi). Survei dilakukan yakni dengan maksud mengumpulkan informasi terkait bahan materi yang bisa mendorong program video yang akan dibuat. Dalam hal ini membutuhkan konsultasi tentang hal ini pada bidangnya.
- 4) Membuat garis besar isi. Data/informasi/bahan yang telah diperoleh melalui survei tertentu berhubungan dengan tujuan yang telah dirumuskan. Dengan ini bahan materi yang diterangkan melalui program video mendorong tercapainya tujuan yang dilakukan. Sehingga perlunya bahan materi yang disusun secara garis besar.
- 5) Bentuk out-line (garis besar) memperhatikan sasaran yang dituju, dengan mengetahui karakteristik, setelah itu memperhatikan kemampuan yang sudah atau belum dimiliki, dalam menyusun out-line (garis besar) harus memperkirakan materi yang akan disampaikan secara rinci dan materi yang disampaikan secara global dalam pembelajaran.
- 6) Membuat treatment. Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan synopsis sebelumnya yang bersifat literature. Treatment disusun lebih mendekati rangkaian video. Rangkaian video lebih terlihat secara lebih jelas.
- 7) Membuat story board. Membuat story board sebaiknya dibuat perlembar, yakni perlembarnya berisi satu scene. Story board

didalamnya berisi unsur-unsur audio maupun visual, dan juga istilah yang didalam video. Bagian audio dicantumkan narasi yang akan menyertai visualisasi

Kemudian bagian visual digambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, baik berupa sketsa, verbal, grafis, atau gabungan semuanya. Video yang telah jadi, kemudian edit kembali, dimasukkan, dan kemudian digabungkan dengan aplikasi edit video agar bisa menjadikannya video yang lebih interaktif. Dalam proses penggabungan harus memperhatikan urutan juga pengelompokan materi yang sesuai dengan kompetensi dan sesuai dengan media video interaktif yang diaplikasikan atau dijalankan.

#### c. Keunggulan Video Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran yang berbentuk video ialah salah satu media pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya ketertarikan siswa di dalam kegiatan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video dapat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa juga dapat meningkat lebih maksimal.

Menurut Arsyad (2013:89) menjelaskan bahwa, terdapat keuntungan utama di dalam menggunakan media pembelajaran video dan film, keuntungan-keuntungan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Video dan film dapat menyempurnakan pengalaman dasar siswa mengamati, membaca, berdiskusi, dan juga praktik. Video dan film merupakan objek alam sekitar dan juga bahkan menunjukkan objek

suatu secara nyata dan formal tanpa harus melihat secara langsung.

- 2) Video dan film bisa menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat ditonton secara berulang dirasa perlu atau penting untuk diamati.
- 3) Video dan film dapat meningkatkan dan mendorong motivasi belajar serta menanamkan sikap dan dari segi efektif.
- 4) Video dan film dapat membuat nilai yang positif dan mendatangkan pembahasan dan pemikiran untuk suatu kelompok peserta didik
- 5) Video dan film bisa memberikan peristiwa yang berbahaya tanpa dilihat secara langsung
- 6) Video dan film dapat diberikan pada kelompok kecil maupun kelompok besar maupun perorangan.
- 7) Dengan adanya teknik pengambilan gambar frame perframe, film atau video kecepatan normal dapat mengambil satu minggu tetapi dapat diedit kemudian ditampilkan secara lebih dalam waktu beberapa menit

Terdapat banyak keuntungan-keuntungan dalam penggunaan video dan film sebagai media untuk digunakan dalam pembelajaran. Video memiliki berbagai fitur yang khusus dan unik yang tidak dipunyai media pembelajaran lainnya yaitu bisa menampilkan gambar slide dengan cepat dan gambar bergerak dan sangat menjadikan keunggulan media pembelajaran video dan film.

#### d. Karakteristik Video Pembelajaran Interaktif

Karakteristik Video Interaktif yaitu media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teksataupun

grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaan video pembelajaran interaktif menyiapkan materi dengan berbagai ilustrasi visual dan audio dan gambar bergerak sehingga dapat bertujuan agar lebih mudah dipahami.

Video yang menyajikan materi yang mudah dipahami yang diharapkan akan memahamkan konsep mata pelajaran Bahasa Jawa. Karena telah mengetahui alur penyelesaian suatu persoalan yang telah disajikan, maka peserta didik akan lebih mudah dalam penguasaan terhadap konsep tentang materi Bahasa Jawa. Media pembelajaran interaktif digunakan dalam proses pembelajaran karena berorientasi pada konteks isi termasuk di dalamnya suara, grafis, dan berbagai tehnik agar membantu peserta didik agar cepat memahami pembelajaran.

Media pembelajaran video interaktif ialah alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran di ruang kelas dan media video interaktif ini tidak menggantikan pendidik dalam pembelajaran secara keseluruhan. Media pembelajaran interaktif dalam tampilannya menampilkan animasi kartun berpagambar bergerak yang dapat menarik minat siswa, sehingga siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang diberikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan maksimal.

## **B. Kerangka Berpikir**

Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas VI SD pada semester gasal adalah mengenai dunia perwayangan. Siswa diharapkan

dapat mengenal dunia perwayangan, tokoh-tokoh yang berada di dalamnya dan pelajaran yang dapat dipetik dari kisah-kisah mereka. Materi tentang wayang ini sangat penting dan cocok diterapkan di kalangan anak SD karena di dalamnya terdapat nilai-nilai luhur yang patut diteladani dan dilestarikan. Oleh karena itu, penyampaian materi tentang wayang harus dibuat menarik bagi siswa. Menarik atau tidaknya penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh media pembelajaran. Media pembelajaran yang relevan untuk siswa-siswa SD pada masa kini adalah multimedia interaktif. Apalagi untuk materi pewayangan. Tentunya pertunjukan wayang semalam suntuk kurang diminati siswa karena durasi waktu yang terlalu lama dan bahasanya belum tentu mudah dimengerti oleh para siswa. Melalui multimedia interaktif ini, siswa akan diajak mengenal dunia wayang lebih dekat secara menyenangkan karena siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut, layaknya bermain.

Multimedia interaktif dapat dibuat dengan bermacam-macam software yang telah tersedia mulai dari yang sederhana sampai dengan yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Salah satu software atau program aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah microsoft power point. Meskipun terlihat sederhana namun program ini dapat menghasilkan multimedia interaktif yang cukup menarik dengan kejelian dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Pengguna dapat menentukan sendiri menu yang diinginkan untuk proses selanjutnya sehingga multimedia interaktif ini menuntut pengguna untuk aktif terlibat dalam

pengoperasiannya. Pengguna akan menerima dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing.

Penelitian dalam tesis ini, pengembangan strategi pembelajaran dengan video interaktif sebagai media pembelajaran mandiri kompetensi membaca cerita wayang Ramayana pada mata pelajaran bahasa Jawa untuk peserta didik SD kelas VI. Jika dalam proses pembelajaran guru menggunakan video interaktif sebagai media pembelajaran mandiri kompetensi membaca cerita wayang, peserta didik dapat belajar dalam suasana senang sesuai kecepatan belajar masing-masing individu, lebih termotivasi belajar bahasa Jawa sehingga pembelajaran lebih berkualitas. Kualitas pembelajaran menyebabkan peserta didik belajar dengan tuntas yang akhirnya dapat meningkatkan penguasaan materi.