

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1) Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah seluruh bentuk sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan selama proses belajar mengajar yang mendukung guru dalam menyampaikan materi atau pengetahuan seperti perangkat teknologi, modul, buku dan lain-lain. Media pembelajaran membantu untuk menyampaikan pesan yang bermanfaat (Isnaeni & Hildayah, 2020). Media tersebut bisa berbentuk gambar, suara, atau kombinasi keduanya. Tujuannya agar peserta didik lebih tertarik dalam mudah memahami materi yang telah disampaikan (Fauziah et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran dapat menciptakan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa selama proses belajar.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan untuk mendukung guru dalam menjelaskan pengetahuan dan materi dalam memudahkan pemahaman siswa tentang materi.

Media pembelajaran dapat berupa sebuah media konkrit, media berbasis digital dan media lainnya. Media pembelajaran merupakan sarana untuk memudahkan komunikasi dalam proses belajar mengajar.

b. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Inovasi menjadi hal penting yang harus dipertimbangkan dalam penyusunan materi pendidikan. Inovasi ini menghasilkan media pembelajaran digital adalah perangkat atau sistem yang berbasis teknologi informasi yang berfungsi menyampaikan materi ajar secara menarik dan interaktif, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan lebih fleksibel (Menrisal, 2022). Media pembelajaran digital memanfaatkan teknologi komputer untuk menyajikan pengalaman belajar yang interaktif, membantu siswa memahami materi pelajaran melalui penyajian dalam bentuk animasi, suara, teks, dan gambar (Permana et al., 2024). Media pembelajaran digital sangat relevan digunakan karena mampu menciptakan proses belajar dengan penyajian materi yang dirancang agar dapat menarik dan mempertahankan perhatian mereka secara lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan proses belajar serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Integrasi unsur di dalam media

tersebut juga menstimulasi motivasi dan minat belajar siswa, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digital merupakan fasilitas pendukung belajar yang diterapkan untuk proses pembelajaran dapat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman. Media pembelajaran digital memiliki peran penting mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, memperluas pengetahuan, serta melakukan eksplorasi dan kegiatan inkuiri (Hidayat & Khotimah, 2019). Oleh karena itu, penggunaan media digital tidak hanya mendukung mencapai tujuan belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, interaktif dan relevan dengan pendidikan di masa kini.

Dari pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran digital berperan dalam mendukung inovasi pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatannya mampu meningkatkan motivasi & partisipasi siswa, serta menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Faiza & Wardhani, 2024) menyebutkan media pembelajaran dikelompokkan menjadi 8 yaitu: 1) Media asli yang hidup media ini berasal dari makhluk hidup yang dapat diamati langsung

oleh peserta didik. 2) Media asli yang mati media ini berupa benda nyata yang sudah tidak hidup, namun tetap digunakan untuk pembelajaran. 3) Media asli benda mati jenis media ini terdiri dari benda nyata yang tidak hidup. 4) Media grafis media ini menggunakan unsur visual dua dimensi untuk memperjelas informasi. 5) Media audio menyampaikan informasi melalui suara tanpa unsur visual. 6) Media audio visual mengintegrasikan suara dan gambar secara bersamaan, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami. 7) Media proyeksi digunakan untuk menampilkan gambar diam atau bergerak melalui alat proyeksi. 8) Media cetak berupa bahan ajar yang disajikan dalam bentuk cetakan.

Berdasarkan uraian di atas, berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri atas berbagai jenis yang memiliki karakteristik dan fungsi masing-masing.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Dunia pendidikan, Media pembelajaran memiliki fungsi yang mendukung proses pembelajaran. Selama ini, media pembelajaran menjadi bagian yang mampu memberikan pengalaman bermakna bagi siswa dalam proses belajar. Media juga menjalankan tiga fungsi utama ketika digunakan. Baik secara individu, kelompok kecil maupun kelompok besar. Ammara & Albina (2025) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

1. Fungsi pertama, yaitu untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar. Media pembelajaran dapat diwujudkan melalui drama, cerita, atau hiburan lainnya dapat menarik perhatian dan mendorong siswa untuk lebih aktif.
2. Fungsi kedua, ialah sebagai sarana penyampaian informasi. Media dapat digunakan untuk menyajikan berbagai materi di depan siswa. Penyampaian bisa dalam bentuk tayangan, cerita, atau hiburan yang bersifat mendidik.
3. Fungsi ketiga, yaitu sebagai pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui media, siswa diajak untuk terlibat secara mental dan fisik dalam kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar memiliki peran penting dalam meningkatkan proses belajar. Guru mampu memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar siswa di kelas. Media pembelajaran berperan penting bagi guru maupun siswa karena memiliki beberapa fungsi (Zaharah et al., 2024). Adapun fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu :

1. Membantu guru dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
2. Meningkatkan mutu dan hasil kegiatan belajar.
3. Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi untuk mudah dipahami.

4. Memberikan nilai tambah pada proses pembelajaran.
5. Membangkitkan minat, semangat, dan motivasi siswa untuk belajar.
6. Memberikan dampak positif terhadap kondisi psikologis siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan dalam membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

2) Media Karawa

a. Pengertian Karawa

Kartu aksara Jawa adalah media pembelajaran bahasa Jawa. Karawa merupakan kartu aksara Jawa yang atau sering disebut dengan hanacaraka. Media pembelajaran ini menggabungkan teknologi dengan metode pembelajaran tradisional, sehingga, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis kartu dipadukan dengan teknologi seperti *QR-Code* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Media ini termasuk media visual dalam jenis media cetak. Media visual memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian informasi dalam bentuk gambar, simbol, maupun tulisan yang lebih konkret dan mudah dipahami (Safira et al., 2025). Kartu aksara jawa yang peneliti buat memiliki keunikan karena dilengkapi dengan *QR-Code* dengan tampilan menarik, sehingga mendorong ketertarikan siswa. Selain itu, keunikan lainnya terletak pada materi pembelajaran yang disajikan, yaitu menggunakan materi aksara jawa pada mata pelajaran bahasa jawa.

Kartu aksara jawa dapat disimpulkan merupakan media pembelajaran visual yang efektif meningkatkan minat dan daya ingat siswa dalam menunjang prestasi belajar.

b. Kelebihan Kartu Aksara Jawa

Penggunaan kartu aksara jawa sebagai media mempunyai berbagai kelebihan yang mendorong proses belajar. Berikut adalah beberapa kelebihan kartu Aksara Jawa :

1. Media kartu ini, mengoptimalkan siswa memahami bentuk dan pelafalan aksara jawa secara bertahap, sehingga materi lebih mudah dikuasai (Safitri et al., 2024).
2. Mendorong pembelajaran interaktif, misalnya melalui permainan atau kuis yang membuat siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelas (Pratiwi & Rofi'ah, 2024).

3. Melalui latihan berulang, kartu aksara jawa membantu menguatkan daya ingat terhadap aksara jawa (Safitri et al., 2024)

3) *QR-Code*

a. Pengertian *QR-Code*

QR (Quick Response) adalah jenis barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang, yaitu Denso Wave, pada tahun 1994. *QR-Code* merupakan gambar berbentuk matriks dua dimensi yang dapat menyimpan berbagai jenis data didalamnya. Teknologi ini dikembangkan sebagai bentuk evolusi dari kode batang (barcode). Barcode terdiri dari atas pola garis hitam dan putih yang digunakan untuk menandai suatu objek agar mudah dikenali oleh komputer (Gunawan et al., 2023).

Penggunaan *QR-Code* dalam media memberikan kemudahan bagi pendidik dalam penerapannya serta memudahkan peserta didik dalam mengakses materi. Informasi yang sebelumnya cukup banyak, dengan adanya *QR-Code* dapat disimpan dalam bentuk kode yang simpel dan dapat diakses dengan cepat. *QR -Code* dapat ditempatkan di berbagai media, termasuk buku teks, poster, lembar kerja, atau presentasi, sehingga memungkinkan peserta didik untuk dengan cepat mengakses informasi tambahan, video, situs web, atau sumber daya lainnya yang mendukung pembelajaran mereka (Handayani & Haryati, 2024).

b. Kelebihan *QR-Code*

QR-Code memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu (Fitriati et al., 2023)

1. *QR-Code* mudah digunakan dan dimengerti oleh siswa sekolah dasar.
2. Proses pemindaian *QR-Code* berlangsung sangat cepat, sehingga tidak menimbulkan antrean atau waktu tunggu seperti pada sistem sidik jari, pengenalan wajah, maupun retina.
3. Penggunaan *QR-Code* juga dapat meminimalkan kesalahan penulisan nama atau nomor identitas karena prosesnya otomatis dan sederhana

4) Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi Belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapaisiswa setelah menempuh kegiatan pembelajaran yang bertujuan menilai kemampuan dan pemahaman siswa dalam mempelajari suatu materi. Penilaian prestasi belajar mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap (Nurmayuli & Oktarina, 2023). Prestasi belajar siswa tidak sekedar bergantung pada penguasaan materi, tetapi juga cara mereka belajar, di lingkungan yang mendukung (Susilawati et al., 2023) . Selama pembelajaran Prestasi belajar mencerminkan tingkat yang dicapai oleh siswa

setelah menjalani proses pembelajaran selama periode tertentu. Meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Dari penjelasan tersebut dapat di simpulkan, prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang nilai oleh guru melalui beberapa aspek seperti aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

5) Bahasa Jawa

a. Pengertian Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan bahasa yang digunakan oleh masyarakat yang tinggal di wilayah pulau jawa, terutama di daerah Jawa Tengah & Jawa Timur. Dominan penduduk di kawasan tersebut menggunakan bahasa jawa sebagai sarana utama dalam berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Isfak & Setyawan, 2022). Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah memiliki peran penting dalam menanamkan nilai budaya serta membiasakan peserta didik menggunakan bahasa daerah sebagai upaya pelestarian budaya lokal sejak usia dini (Arafik et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan Bahasa jawa adalah bukan hanya alat komunikasi bagi masyarakat pulau jawa. Tetapi, menjadi bagian penting dari identitas sosial dan budaya. Bahasa ini mencerminkan cara berpikir, sopan santun, sehingga perlu dilestarikan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yusmiati et al. (2018) yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Aksara dalam Pembelajaran Aksara Jawa dengan Model Jigsaw pada Siswa Kelas IV Sekolah” menunjukkan bahwa penerapan media kartu aksara dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar siswa berada pada kategori sangat baik, ketuntasan belajar klasikal mencapai 85%, serta memperoleh respon positif dari siswa dan guru. Namun, media yang digunakan masih berupa kartu aksara konvensional yang belum memanfaatkan teknologi digital. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan Karawa berbasis *QR-Code* yang mengintegrasikan media fisik dengan pembelajaran digital sehingga peserta didik dapat mengakses materi secara lebih interaktif, fleksibel, dan mandiri.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hartawan et al. (2024) yang berjudul “Implementasi Teknologi *QR-Code* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *QR-Code* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan literasi dan minat belajar siswa. Melalui *QR-Code* yang terhubung dengan materi digital, siswa dapat belajar secara lebih interaktif dan mandiri. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada pemanfaatan *QR-Code* sebagai sarana mengakses informasi digital. Berbeda dengan penelitian ini yang Karawa berbasis *QR-Code* yang terintegrasi dengan video pembelajaran, sehingga tidak hanya

mengakses informasi tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik melalui perpaduan media fisik dan digital.

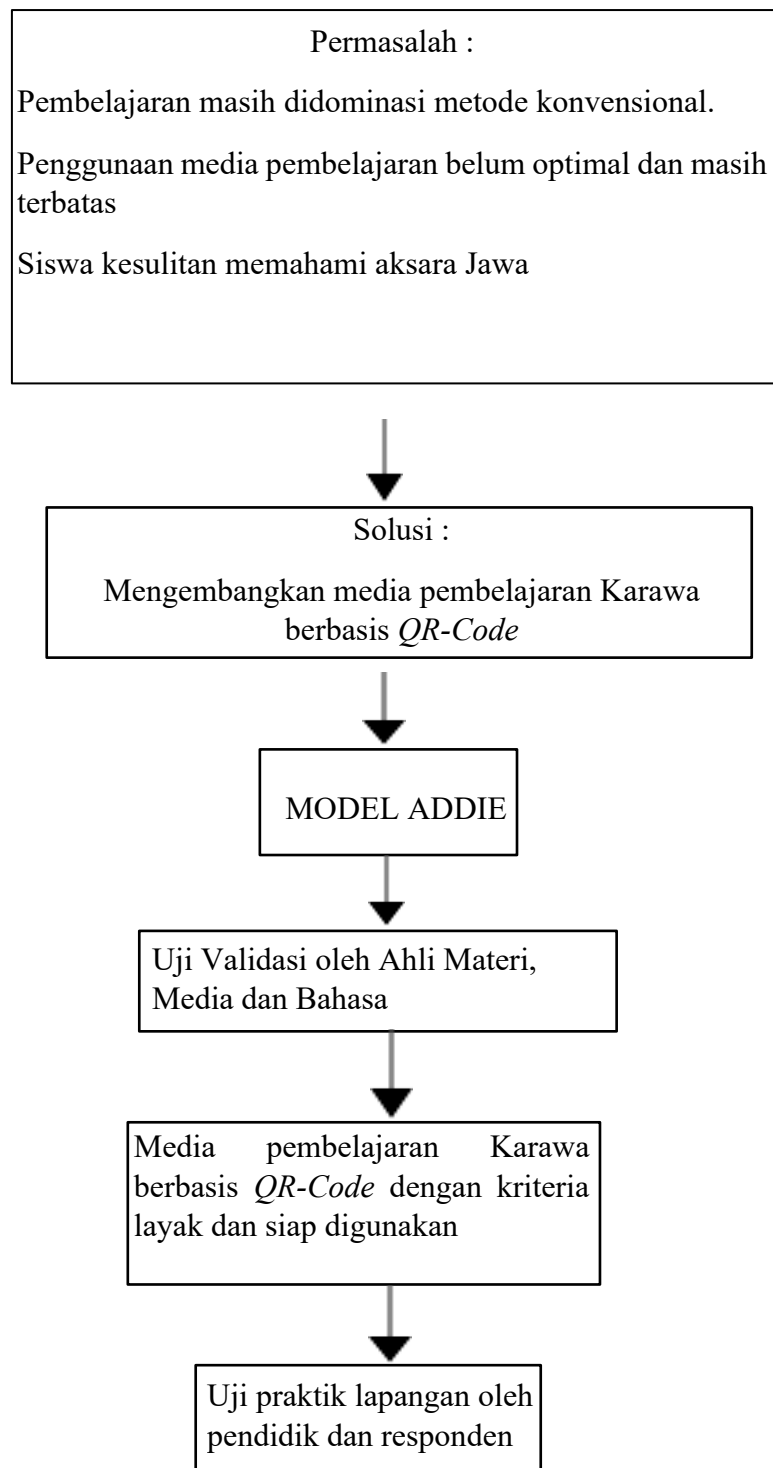
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ruliyanti et al. (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Audio Visual pada Siswa SD Kelas I” menunjukkan bahwa media audio visual efektif membantu siswa memahami materi Bahasa Jawa serta meningkatkan minat belajar. Media yang dikembangkan dinilai layak, menarik, dan memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media audio visual tanpa menggabungkannya dengan media fisik. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan Karawa berbasis *QR-Code* yang memadukan media fisik dan digital, sehingga siswa dapat mengakses video pembelajaran, latihan soal, dan kuis interaktif dalam satu media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menemukan masalah yang ditemukan di lapangan, khusus dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa. Permasalahan tersebut meliputi pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, di mana guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif mendorong proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami aksara Jawa. Oleh karena itu, yang tepat melalui pengembangan media

pembelajaran berupa Karawa berbasis *QR-Code* yang di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa guna menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* dengan menggunakan metode pengembangan *Research and Development* menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Uji kelayakan dilakukan dengan melibatkan ahli media, guru, dan siswa untuk mengetahui apakah media tersebut layak digunakan kepraktisan media serta menjadi dasar perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dan diuji kebenarannya adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* dapat menunjang prestasi belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Bahasa Jawa.
 - a. Penggunaan Karawa berbasis *QR-Code* dapat menunjang prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa
 - b. Tanggapan positif dari siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran Karawa berbasis *QR-Code* menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Jawa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.