

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Membaca

a. Pengertian Membaca

Pembelajaran di Sekolah Dasar tidak terlepas dari kegiatan membaca dan menulis, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan membaca dan menulis sebagai bekal untuk memahami dan mengikuti pembelajaran dengan baik, seringkali apabila siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis maka hasil belajarnya akan cenderung rendah. Peningkatan dalam pembelajaran menulis lebih ditekankan pada siswa di kelas rendah walaupun tidak menutup kemungkinan untuk diajarkan atau dilakukan peningkatan pembelajaran di kelas tinggi.

Membaca pada hakikatnya adalah salah satu kegiatan yang dilakukan pada setiap kegiatan pembelajaran untuk memahami suatu materi atau menggali informasi. Membaca menurut Rahim, F (2008: 2) menjelaskan bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif. Membaca sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan

pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

Pembelajaran membaca dapat dikaitkan dengan kemampuan memahami suatu bahan bacaan, memahami perintah atau petunjuk suatu kegiatan. Pengertian lain mengenai membaca dijelaskan oleh Abdurahman (2003: 200) bahwa kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya, oleh karena itu anak harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar.

Membaca melibatkan banyak faktor yang satu dengan lainnya harus saling berkaitan serta saling mendukung sehingga kegiatan membaca menjadi salah satu kegiatan yang memiliki manfaat dalam pandangan Rahim, F (2008: 3) membaca mencakup (1.) membaca merupakan suatu proses, (2.) membaca adalah strategis, (3.) membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari teks atau bahan bacaan. Pengetahuan awal yang dimiliki oleh pembaca merupakan peran utama dalam membentuk makna.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca adalah suatu proses berfikir yang melibatkan banyak faktor yang satu dengan lainnya harus saling berkaitan dan saling mendukung salah satunya adalah kemampuan melafalkan tulisan dengan melibatkan aktifitas visual, berfikir untuk memperoleh atau mendapatkan informasi terkait dengan bahan bacaan atau teks,

kemampuan membaca seseorang dapat berpengaruh pada kemampuannya pada satu bidang studi ke bidang studi yang lainnya.

b. Manfaat Membaca

Perkembangan masyarakat tentang ilmu pengetahuan dan Teknologi menuntut masyarakat yang gemar belajar salah satunya dengan membaca yang memiliki banyak manfaat menurut Rahim, F (2008: 1) Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan yang baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga siswa lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang dan memunculkan wawasan atau gagasan-gagasan kreatif yang dapat muncul dari kegiatan membaca tersebut.

Belajar membaca harus disertai dengan kemauan dari dalam diri untuk memperoleh informasi baru atau mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi pembaca tersebut. Manfaat membaca menurut Rahim, F, (2008: 1). Adalah kemampuan yang vital dalam masyarakat terpelajar. Siswa maupun anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus menerus, anak-anak yang melihat tingginya nilai (*value*) membaca dalam kegiatannya akan lebih giat belajar dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan membaca.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca memiliki banyak manfaat salah satunya adalah untuk mendapatkan nilai atau (*value*) dari kegiatan membacanya tersebut. Membaca juga memberikan

manfaat tersendiri bagi seseorang untuk dapat menghargai dan lebih giat dalam belajar, dari kegiatan membaca dapat memunculkan terciptanya teknologi serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru yang nantinya dapat memunculkan gagasan-gagasan kreatif sebagai pengembangan potensi dalam dirinya yang bermanfaat untuk membekali diri dimasa yang akan datang.

c. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri. Beberapa Tujuan membaca menurut Rahim, F (2008: 11-12) mencakup:

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring
- 3) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik.
- 4) Mengkaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
- 5) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
- 6) Mengkorfimasikan atau menolak prediksi.
- 7) Memnampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang di peroleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.
- 8) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Menemukan informasi atau pengetahuan dapat diperoleh melalui kegiatan membaca dengan baik, tujuan membaca menurut Tarigan, H (2008: 9-11) Menyatakan bahwa tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari atau menemukan informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan, arti

yang erat sekali berhubungan dengan maksud atau tujuan dalam membaca. Pembelajaran membaca memiliki banyak tujuan yaitu salah satunya memperoleh informasi terkait bacaan yang di baca, membaca dengan memiliki tujuan maka akan lebih memahami bacaan dibandingkan dengan membaca tanpa tujuan, membaca memiliki tujuan berarti membaca dengan menggali informasi yang dapat dijadikan sebagai bekal siswa dalam menjawab atau memecahkan suatu permasalahan.

2. Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah salah satu keterampilan yang diajarkan pada siswa ditingkat sekolah dasar. Kemampuan menulis akan mempengaruhi keterampilan atau kemampuan yang lain, karena kemampuan menulis adalah kemampuan dasar bagi siswa. Pengertian menulis menurut Cahyani dan Rusyana (2008:98) menulis adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan lambang-lambang bahasa untuk menyampaikan sesuatu baik berupa ide atau gagasan kepada orang lain atau pembaca yang dilakukan dengan menggunakan bahasa tulisan. Pengajaran menulis di sekolah dasar diajarkan mulai dari kelas rendah hingga kelas tinggi, pengajaran menulis diharapkan dapat membekali siswa dalam kemampuan menulis dengan baik.

Kegiatan menulis diajarkan secara bertahap pada siswa agar dapat memiliki kemampuan menulis yang baik maka perlu dilakukan latihan secara berkala. Pengertian menulis dipaparkan oleh Abdurahman (2003:224) bahwa menulis merupakan salah satu komponen sistem komunikasi, untuk

menggambarkan pikiran, perasaan, ide ke dalam lambang-lambang bahasa grafis dan menulis dilakukan untuk keperluan mencatat dan komunikasi yang selanjutnya dapat diekspresikan secara tertulis menulis menurut Syarif, E dkk (2009: 5-6) menulis adalah meletakkan simbol grafis yang mewakili bahasa yang dimengerti orang lain, jadi orang lain dapat membaca simbol grafis itu. Pengertian lain mengenai menulis menurut Sardila (2015) menulis adalah merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat ekspresif dan produktif karena menulis merupakan hasil pikiran dan perasaan yang dapat dituangkan melalui menggerakkan motorik halus melalui goresan-goresan tangan dan menghasilkan produk atau karya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah bentuk komunikasi tidak langsung berupa pemindahan pikiran dengan menggunakan simbol-simbol atau tulisan yang selanjutnya dapat mewakili pikiran, perasaan, ide maupun pendapat kemudian selanjutnya dapat dibaca sesuai dengan simbol yang di wakili tersebut, simbol-simbol tersebut dapat dijadikan rujukan untuk memperoleh informasi atau menjawab suatu fenomena atau peristiwa terkait dengan suatu bacaan atau informasi yang diwakilkan tersebut.

b. Tujuan menulis

Kegiatan menulis hendaknya memiliki tujuan agar makna atau isi dari apa yang ditulis dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca, menulis dengan mempunyai tujuan maka akan menghasilkan hasil atau karya serta

tulisan yang baik dan memiliki nilai bagi pembaca. Beberapa tujuan menulis menurut Syarif, E dkk (2009: 6) diantaranya:

- 1) Menginformasikan segala sesuatu baik itu fakta, data maupun peristiwa termasuk pendapat dan pandangan terhadap fakta dan peristiwa agar khalayak atau pembaca memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru tentang berbagai hal yang dapat maupun yang terjadi di muka bumi ini.
- 2) Melalui tulisan penulis mengharapkan pembaca dapat menentukan sikap apakah menyetujui dengan tulisannya. Penulis harus mampu membujuk dan meyakinkan pembaca dengan menggunakan gaya bahasa yang persuasif dari sebuah tulisan.
- 3) Mendidik adalah satu tujuan dari komunikasi melalui tulisan. Melalui membaca hasil tulisan wawasan pengetahuan seseorang akan terus bertambah, kecerdasan terus di asah.
- 4) Menghibur, fungsi dalam tujuan komunikasi untuk meghibur pembaca dalam tulisan.

Pada prinsipnya tujuan dan fungsi menulis adalah sebagai sarana komunikasi tidak langsung untuk menyampaikan suatu kegiatan yang mempunyai tujuan untuk dipahami dan mengharapkan respon dari pembaca. Keterampilan menulis sangat diperlukan, salah satunya dalam kemampuan menulis aksara Jawa yang sekarang ini jarang dikuasai siswa, karena dengan memiliki kemampuan menulis aksara Jawa berarti ikut melestarikan budaya daerah. Diharapkan dengan penelitian ini siswa dapat mempunyai kemampuan menulis aksara Jawa dengan baik.

3. Muatan Lokal (Bahasa Jawa)

a. Pengertian Muatan Lokal

Muatan lokal adalah salah satu mata pelajaran yang diatur oleh masing-masing daerah sebagai perwujudan pelestarian potensi dan khasanah daerah tertentu. Muatan lokal menurut Abdullah (2016:284) adalah mata pelajaran yang penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial

dan lingkungan budaya serta kebutuhan pembangunan daerah yang perlu diajarkan kepada siswa. Garis besar dari pengertian di atas adalah bahan pelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan muatan lokal sedangkan media penyampaian merupakan metode dan sarana yang digunakan dalam penyampaian isi muatan.

b. Tujuan Muatan Lokal

Pembelajaran muatan lokal merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di wilayah Jawa Tengah muatan lokal itu sendiri menurut Abdullah (2016: 282) mengungkapkan bahwa muatan lokal bertujuan untuk mengembangkan potensi daerah sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah/madrasah sehingga memiliki keunggulan kompetitif. Muatan lokal dapat berbentuk keterampilan bahasa daerah maupun bahasa asing, keterampilan dalam bentuk teknologi informasi atau bentuk keterampilan tepat guna yang lain. Muatan lokal yang disajikan dalam bentuk mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik harus memiliki kompetensi mata pelajaran, standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah termasuk keunggulan daerah yang materinya tidak menjadi bagian dari mata pelajaran lain dan atau terlalu banyak sehingga harus menjadi mata pelajaran tersendiri. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan, tidak terbatas pada mata pelajaran keterampilan. Bahasa Jawa sebagai muatan lokal Jawa Tengah memiliki tujuan:

- 1) Bahasa Jawa adalah mengembangkan kemampuan dan keterampilan berkomunikasi siswa dengan menggunakan bahasa atau tulisan Jawa.
- 2) Meningkatkan kepekaan dan penghayatan terhadap karya sastra Jawa.
- 3) Memupuk tanggung jawab untuk melestarikan hasil kreasi budaya Jawa sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional.

Muatan lokal merupakan mata pelajaran yang mengedepankan daerah, dimana setiap daerah memiliki budaya, ciri, kekhasan masing-masing sehingga generasi selanjutnya wajib melestarikan budaya tersebut, salah satunya adalah keberadaan aksara Jawa yang terdapat dalam mata pelajaran muatan lokal perlu dilestarikan melalui pengajaran-pengajaran aksara Jawa secara berkala pada siswa, kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa dapat dilakukan melalui pembelajaran di sekolah atau berlatih secara mandiri, mempelajari aksara Jawa berarti ikut andil dalam pelestarian budaya daerah.

4. Akara Jawa

a. Pengertian aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan salah satu simbol atau bentuk tulisan yang digunakan oleh masyarakat Jawa untuk menuliskan berbagai bentuk informasi, aksara Jawa digunakan sebagai wujud pelestarian khasanah atau budaya khususnya di wilayah Jawa Tengah. Pengertian aksara Jawa Menurut Suhardjo (2009) adalah istilah bahasa Sansekerta yaitu *akshara*. Pengertian lain dari aksara Jawa adalah lambang dari bunyi-bunyian yang merupakan unsur pembentuk kata yang diperlukan untuk berkomunikasi. Khususnya dalam bahasa tulisan.

Aksara Jawa menurut peraturan daerah provinsi Jawa Tengah Nomor 9 Tahun 2012 adalah carakan atau huruf yang mempunyai bentuk, tanda grafis, sistem, dan tatanan penulisan yang digunakan untuk bahasa dan sastra Jawa dalam perkembangan sejarahnya. Aksara Jawa memiliki 20 huruf inti yang dilengkapi dengan penggunaan *sandhangan* dan *pasangannya*, penulisan serta cara membacanya dibaca mulai dari aksara Jawa carakan (*nglegena*) kemudian diikuti oleh *sandangan* dan *pasangannya*, aksara Jawa banyak digunakan pada penulisan nama jalan atau penulisan nama raja serta digunakan dalam penulisan surat pada jaman dahulu.

c. Fungsi Aksara Jawa

Aksara Jawa selain menjadi salah satu budaya yang ada di Jawa Tengah dan merupakan salah satu materi pembelajaran yang ada diberbagai jenjang pendidikan yang juga memiliki fungsi, beberapa fungsi Aksara Jawa dijelaskan pada Peraturan Daerah No 9 Tahun 2012 yaitu:

- 1) Sarana untuk penulisan sastra Jawa sebagai sumber tata nilai budaya di daerah yang memiliki keunggulan.
- 2) Sarana ekspresi dan apresiasi dalam beraksara yang memiliki nilai-nilai estetika.
- 3) Sarana pembentukan karakter dan peneguhan jatidiri suatu daerah.

Aksara Jawa memiliki fungsi sebagai sarana penulisan sastra Jawa sebagai sumber nilai budaya daerah yang memiliki keunggulan, jadi Aksara Jawa berfungsi untuk mengaplikasikan sumber, tata nilai suatu daerah untuk mengekspresikan dan memberi apersepsi terhadap sesuatu yang memiliki nilai keindahan atau estetika, melalui aksara Jawa juga dapat digunakan sebagai sarana pembentukan karakter serta peneguhan jatidiri suatu daerah.

d. Materi aksara Jawa

Aksara Jawa carakan atau nglegena yaitu aksara Jawa tanpa pasangan atau sandangan atau disebut juga aksara (*wudha*). Aksara Jawa carakan memiliki 20 huruf diantaranya yaitu:



Aksara Jawa sandangan *panyigeg wanda*

1. *Wignyan (... h)*
Wignyan adalah pengganti *sigegan ha*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *h* penutup suku kata.
2. *Layar (../..)*
Layar adalah pengganti *sigegan ra*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *r* penutup suku kata.
3. *Cecak (..=.)*
Cecak adalah pengganti *sigegan nga*, yaitu sandhangan yang dipakai untuk melambangkan konsonan *ng* penutup suku kata.
4. *Pangkon (... \)*

Pangkon digunakan sebagai penanda bahwa aksara yang diberi pasangan *pangkon* itu merupakan aksara mati atau aksara konsonan penutup suku.

Aksara Jawa pasangan

ᮊ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ	ᮇ	ᮈ	ᮉ	ᮊ	ᮃ
ha	na	ca	ra	ka	da	ta	sa	wa	La
ᮊ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ	ᮇ	ᮈ	ᮉ	ᮊ	ᮃ
pa	dha	ja	ya	nya	ma	ga	ba	tha	nga

5. Model pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran dibutuhkan adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menurut Majid, A (2010: 174) adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan prinsip berkelompok maka pembelajaran ini menuntut kerjasama yang baik antar

anggota kelompok, dijelaskan oleh Majid, A (2010: 25). Adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa di dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi, dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar kerjasama dengan anggota lainnya. Pembelajaran kooperatif secara lebih luas dijelaskan oleh Suprijono, A (2013: 54-55) adalah konsep yang meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud, guru biasanya akan memberikan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas sebagai pengayaan atau pemberian tes untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang di dalamnya melibatkan keaktifan siswa di mana guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen untuk bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas atau masalah sesuai dengan petunjuk dan arahan yang diberikan guru, sehingga pembelajaran kooperatif lebih menuntut keaktifan siswa dengan bekerjasama dalam kelompoknya dan mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran.

b. Tujuan model pembelajaran kooperatif

Pada hakikatnya semua model pembelajaran memiliki tujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Tujuan pembelajaran kooperatif menurut Majid, A (2013:175 diantaranya:

- 1) Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas –tugas akademik. Model kooperatif ini memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja dalam kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif adalah mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui penerimaan pendapat serta latar belakang teman atau orang lain yang berbeda, membuat siswa aktif bertanya, mau berbagi tugas dalam tugas kelompok, melalui kegiatan pembelajaran secara berkelompok siswa dilatih untuk dapat bekerjasama dengan baik dalam satu kelompoknya sehingga dapat mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas-tugas akademiknya.

c. Manfaat pembelajaran kooperatif

Manfaat pembelajaran kooperatif menurut Majid, A (2013: 20) Ada beberapa manfaat pembelajaran kooperatif bagi siswa dengan prestasi belajar yang rendah yaitu:

- 1) Meningkatkan pencurahan waktu dan tugas.
- 2) Rasa harga diri menjadi lebih tinggi.
- 3) Memperbaiki sikap dan sekolah.
- 4) Memperbaiki kehadiran.
- 5) Angka putus sekolah menjadi rendah.
- 6) Penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar.

- 7) Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil.
- 8) Konflik antar pribadi berkurang.
- 9) Sikap apatis berkurang.
- 10) Pemahaman yang lebih mendalam.
- 11) Meningkatkan motivasi lebih besar.
- 12) Hasil belajar lebih tinggi.
- 13) Retensi lebih lama.
- 14) Meningkatkan kebaikan, budi pekerti dan toleransi.

Berdasarkan paparan di atas manfaat pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan pencurahkan waktu dan tugas, dengan pembelajaran ini maka penggunaan waktu dalam pengerjakan tugas menjadi lebih berkurang, rasa harga diri menjadi lebih meningkat karena siswa bekerja dalam kelompok, sehingga akan melatih dan meningkatkan rasa percaya diri siswa, pembelajaran kooperatif juga dapat memperbaiki sikap serta kehadiran pada peserta didik ,pembelajaran yang berkelompok juga dapat mengurangi adanya konflik dan mengubahnya menjadi motivasi sehingga hasil belajar lebih tinggi.

d. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif mencerminkan pandangan bahwa manusia belajar dari pengalaman mereka dan partisipasi aktif dalam kelompok kecil membantu siswa belajar keterampilan sosial, sementara itu secara bersamaan mengembangkan sikap demonstrasi dan keterampilan berfikir logis.

Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri di jelaskan oleh Majid, A (2013:176) Pembelajaran kooperatif mempunyai ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut:

- 1) Siswa belajar dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi, sedang, dan rendah (heterogen).
- 3) Apabila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.

- 4) Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.

Pembelajaran kooperatif memiliki ciri bahwa siswa belajar kelompok untuk menuntaskan materi belajar, dengan belajar secara berkrompok maka siswa akan lebih cepat dalam mengerjakan tugas atau menjawab soal terkait materi pembelajaran yang diajarkan guru, guru hendaknya membentuk siswa secara heterogen tiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Adanya pembelajaran yang berkelompok maka penghargaan akan berorientasi pada kelompok bukan individu, sehingga pembelajaran kooperatif ini menuntut kerjasama yang baik dalam satu tim atau kelompok.

6. Model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Model pembelajaran *CIRC* menurut Slavin (2008: 203) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam mempelajari pembelajaran membaca, menulis, dan seni berbahasa. Tujuan utama *CIRC* adalah menggunakan tim-tim kooperatif untuk membantu para siswa mempelajari kemampuan memahami bacaan yang dapat diaplikasikan secara luas. Pengertian lain mengenai model pembelajaran *CIRC* dipaparkan oleh Sutarno, dkk (2010:1). Bahwa model pembelajaran *CIRC* dari segi bahasa dapat diartikan suatu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan suatu

bacaan serta menyeluruh kemudian mengkomposisikannya menjadi bagian-bagian yang penting.

Model pembelajaran *Cooperatif integrated reading and composition (CIRC)* menurut Fatur Rahman (2015: 46). Adalah model pembelajaran yang sengaja dirancang untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, keterampilan-keterampilan berbahasa lainnya, baik pada jenjang pendidikan tinggi maupun dasar. Pada pembelajaran dengan model ini siswa tidak hanya mendapat kesempatan belajar melalui presentase langsung oleh guru tentang keterampilan membaca dan menulis. Selanjutnya pembelajaran *CIRC* juga merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dari model tradisional atau model pembelajaran yang terdahulu.

Model *Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition CIRC* dijelaskan menurut Suyatna (2009: 66). Model pembelajaran yang dikembangkan untuk menyokong pendekatan pembelajaran tradisional pada mata pelajaran. Pada model ini siswa berpasang-pasangan di dalam kelompoknya saling mengajari satu sama lain untuk meningkatkan kemampuan menulis melalui proses timbal balik. Oleh karena itu model *CIRC* merupakan model pembelajaran yang mengkomposisikan membaca dan menulis secara kooperatif atau kelompok.

Berdasarkan paparan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *CIRC* merupakan salah satu model pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok membaca yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan seni berbahasa, adanya

kelompok membaca dalam pembelajaran *CIRC* dapat membantu siswa memahami dan mempelajari kemampuan membaca dan menulis dengan baik. Karena pembelajaran ini pada hakikatnya adalah pembelajaran yang memadukan kemampuan membaca dan menulis terintegrasi dan secara berkelompok maka siswa akan lebih mudah dalam memecahkan atau menyelesaikan soal terkait materi pembelajaran yang diajarkan.

a. Langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Model pembelajaran *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)* mempunyai beberapa langkah-langkah. Langkah-langkah model pembelajaran CIRC menurut Shoimin, A. (2014:52-53) sebagai berikut:

- 1) Membaca kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen.
- 2) Guru memberikan wacana atau kliping sesuai dengan topic pembelajaran.
- 3) Siswa bekerjasama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana atau kliping dan ditulis pada lembar kertas.
- 4) Mempresentasikan atau membacakan hasil kelompok.
- 5) Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama.
- 6) Penutup.

Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* memiliki beberapa langkah-langkah pembelajaran, di mana pada prinsipnya model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang memiliki langkah-langkah pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok heterogen, selain itu siswa dapat bekerja sama dalam satu kelompok untuk memecahkan permasalahan atau soal yang diberikan, siswa juga berlatih untuk

dapat mengemukakan pendapat atau hasil diskusinya di depan kelompoknya maupun di depan kelas sehingga keberanian siswa akan meningkat. Langkah-langkah model pembelajaran CIRC selanjutnya dijabarkan menjadi tahap-tahap pembelajaran yang terbagi menjadi lima fase yaitu:

b. Tahap-tahap model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Langkah pembelajaran *CIRC* dibagi menjadi beberapa fase. Fase satu dengan fase lainnya memiliki keterkaitan dan saling mendukung, fase dalam pembelajaran *CIRC* tersebut dijabarkan oleh Shoimin, A. (2014: 53). Adalah sebagai berikut:

- 1) Fase pertama, yaitu orientasi pada fase ini guru melakukan apersepsi dan pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diberikan. Selain itu guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan kepada siswa.
- 2) Fase kedua, yaitu organisasi guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok dengan keheterogenan akademik. Membagikan bahan bacaan tentang materi yang akan dibahas kepada siswa. Selain itu menjelaskan mekanisme diskusi kelompok dan tugas yang harus diselesaikan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Fase ketiga, yaitu pengenalan konsep dengan cara mengenalkan suatu konsep baru yang mengacu pada hasil penemuan selama eksplorasi. Pengenalan ini bisa didapat dari keterangan guru, buku paket, film, kliping, poster, atau media lainnya.
- 4) Fase keempat, yaitu fase publikasi siswa mengkomunikasikan hasil temuan-temuannya, membuktikan, memragakan materi yang akan dibahas, baik dalam kelompok maupun di depan kelas.
- 5) Fase kelima yaitu penguatan dan refleksi pada fase ini guru memberikan penguatan berhubungan dengan materi yang dipelajari melalui penjelasan-penjelasan ataupun memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, siswa diberi kesempatan untuk merefleksikan dan mengevaluasi hasil pembelajarannya. Kelebihan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*.

Dalam pembelajaran membaca dan menulis aksara jawa peneliti memilih model *CIRC* karena mempunyai beberapa kelebihan, menurut Huda (2013: 221) yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar siswa akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
- 2) Kegiatan yang di pilih sesuai dengan dan bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
- 3) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan dapat bertahan lebih lama.
- 4) Pembelajaran terpadu dapat menumbuh kembangkan keterampilan berfikir siswa.
- 5) Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis (bermanfaat) sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan siswa.
- 6) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kearah belajar yang dinamis, optimal, dan tepat guna.
- 7) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkembangkan interaksi sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan respek terhadap gagasan orang lain.
- 8) Membangkitkan motivasi belajar serta memperluas wawasan dan aspirasi guru dalam mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *CIRC* memiliki banyak kelebihan karena pembelajaran *CIRC* merupakan pembelajaran terpadu maka pembelajaran ini menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa serta memiliki bermanfaat dan menumbuhkan motivasi belajar kepada siswa, menumbuh kembangkan jiwa sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, sehingga model pembelajaran ini mengandung nilai kebermaknaan yang tinggi bagi siswa.

c. Kekurangan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Model pembelajaran *CIRC* selain mempunyai banyak kelebihan juga memiliki kekurangan, salah satu kekurangan dari model *CIRC* menurut

Shoimin, A. (2014: 54) ini adalah model pembelajaran ini hanya dapat dipakai untuk mata pelajaran yang menggunakan bahasa sehingga tidak dapat dipakai untuk mata pelajaran seperti matematika, fisika, kimia, dan mata pelajaran lain yang menggunakan prinsip menghitung, sehingga model pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada materi bahasa baik itu membaca maupun menulis dan seni berbahasa lainnya. Kekurangan model pembelajaran *CIRC* tidak dapat digunakan pada materi atau pengajaran menghitung sehingga model ini tepat digunakan dalam materi pembelajaran membaca dan menulis.

7. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Pengertian media pembelajaran menurut Arsyad, A (2011: 3) adalah dari asal kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dalam pengertian ini guru, buku, teks bacaan dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat, grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Media dapat dijadikan sebagai perantara menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dan dapat mempermudah proses

pembelajaran, media menurut Pribadi, B. (2017: 15) Media berdasarkan asal katanya bahasa latin adalah *medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber belajar atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*, dalam proses belajar media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi, dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif.

Secara implisit dijelaskan bahwa media pembelajaran menurut Arsyad, A (2011). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video *recorder*, film, *slide*, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, *televise*, dan computer. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengundang materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pendapat lain mengemukakan bahwa medium atau media adalah sebagai perantara yang mengantar informasi antar sumber dan penerima, apabila sumber-sumber itu membawa pesan dan informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki tujuan intruksional yang dapat membangun kondisi yang membuat siswa dapat memperoleh

pengetahuan, keterampilan atau sikap serta dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah pemahaman materi serta penyampaian materi dari guru kepada siswa.

b. Ciri- ciri media pembelajaran

Ciri-ciri umum media pembelajaran menurut Arsyad, A (2011: 6-7).

Adalah:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan di gunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara masal misalnya radio, televise, film, slide, video, computer, radio, kaset, video recorder.
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu

Selain ketiga ciri diatas media pembelajaran juga memiliki ciri yang menjadi alasan mengapa media di gunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin dapat membantu ketidakmampuan guru (kurang efisien) malakukanya, tiga ciri media tersebut menurut Arsyad, A (2011: 12-14) adalah:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa

dapat diturut atau disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video camera dengan mudah dapat diproduksi kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dapat ditampilkan kapan saja tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam suatu *decade* atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan kemudian diatur untuk kemudian diproduksi beberapa kali pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative property*)

Tranformasi suatu kejadian dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan tehnik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan tehnik rekaman fotografi tersebut. Suatu kejadian dapat pula diperlambat saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya proses lompat galah dan reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulative

dari media. Gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Media rekaman video atau audio dapat diedit sehingga gurunya menampilkan bagian-bagian penting/utama memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dan ciri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap siswa ke arah yang tidak diinginkan.

Manipulatif kejadian atau objek dengan jalan edit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Proses penanaman dan panen gandum, pengolahan gandum menjadi gandum, dan penggunaan tepung untuk membuat roti dapat dipersingkat dalam suatu urutan rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup bagi siswa untuk mengetahui asal usul dan proses dari penanaman bahan baku tepung hingga menjadi roti.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini distribusi media tidak hanya terbatas pada suatu kelas atau wilayah tertentu atau kelas pada sekolah-sekolah

di dalam suatu wilayah, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, disket computer, dapat disebar ke seluruh penjuru tempat kapan saja saat diperlukan.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi beberapa kali dan dapat diproduksi beberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di tempat atau digunakan secara berulang-ulang di tempat, konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

c. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi salah satunya menurut Arsyad, A (2011: 15-16) menjelaskan media pembelajaran berfungsi dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang tidak dapat terpisahkan yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran, metode yang digunakan dalam suatu pembelajaran juga dapat mempengaruhi pemilihan media yang digunakan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa

meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Empat fungsi media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsikompensatoris menurut Arsyad, A (2011: 16-17).

Dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Fungsi Atensi
- 2) Fungsi Afektif
- 4) Fungsi kognitif
- 5) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Fungsi media sebagai atensi berarti media merupakan inti yaitu untuk menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi atau materi pembelajaran yang sedang diajarkan sehingga siswa lebih mau memperhatikan materi pembelajaran yang tidak begitu disukai karena bantuan adanya media pembelajaran. Fungsi media dalam ranah afektif adalah media berfungsi sebagai perwujudan kenikmatan siswa terhadap suatu gambar atau bentuk visual lain dalam proses pembelajaran menyangkut sikap serta emosi siswa dalam memandang atau mengkritisi suatu masalah atau peristiwa. Fungsi kognitif berarti media pembelajaran dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan sedangkan fungsi kompensatoris berarti media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa yang lambat dalam kemampuan membaca untuk mengakomodasikan informasi kedalam bentuk teks dan mengingatnya kembali, dengan kata lain media membantu siswa

dalam memahami suatu konsep atau pengetahuan dalam bentuk bacaan kedalam bentuk verbal.

d. Manfaat media pembelajarann

Media pembelajan merupakan salah satu penunjang dalam kegiatan pembelajaran yang mana dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat menurut Arsyad, A (2011: 19-23) manfaat media pembelajaran mencangkup:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu pebelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dpat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kea rah yang lebih positif.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang pertama media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih baku, dengan adanya media pembelajaran maka siswa akan memperoleh pengetahuan atau menerima pesan yang sama dari guru. Media pembelajaran juga bermanfaat untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik artinya media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih memperhatikan pembelajaran sehingga meningkatkan minat. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, interaktif disini adalah timbulnya penguatan, umpan balik antara guru terhadap siswa maupun sebaliknya, dengan hal tersebut maka media pembelajaran dapat meningkatkan

kualitas hasil belajar karena media dapat mengintegrasikan antara elemen-elemen pengetahuan dengan baik, spesifik dan jelas.

Manfaat lain dari media pembelajaran adalah pembelajaran atau materi pelajaran dapat dipelajari atau dibelajarkan dimana saja jika diperlukan, karena media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja saat dibutuhkan, terlebih lagi apabila media pembelajaran dirancang untuk individu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari atau diajarkan karena media pembelajaran memberi gambaran nyata serta dapat mewakili suatu bentuk, kejadian atau peristiwa. Media pembelajaran juga bermanfaat bagi guru terutama dalam mengurangi perannya dalam menjelaskan materi secara berulang-ulang mengenai isi pelajaran karena tugasnya sedikit banyak sudah terwakilkan oleh media pembelajaran sehingga guru lebih bisa fokus pada bidang lain seperti sebagai penasihat bagi siswa.

Media pembelajaran memiliki manfaat dalam kegiatan belajar siswa sebagaimana dijelaskan oleh Sudjana & Rivai (1992: 2) manfaat media pembelajaran dalam belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat menghemat waktu dan ruang serta dapat menyamakan persepsi atau penerimaan materi pada siswa, sehingga pemahaman siswa akan sama terhadap suatu pengetahuan atau materi yang sedang diajarkan serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran karena isi materi pembelajaran dapat terwakilkan melalui media pembelajaran dan membantu siswa untuk mempermudah memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

e. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki tujuan yang sama, yaitu membantu guru dalam penyampaian pesan pada proses pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan media yang satu dengan media yang lain. Selain mengetahui karakteristik media pembelajaran, sebelum memilih media pembelajaran juga perlu mengetahui kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus diketahui dan diperhatikan agar mendapat suasana pembelajaran yang diharapkan.

Kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media menurut Arsyad, A (2011: 75-76) antara lain:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Prktis, luwes dan bertahan.
- 4) Guru terampil melakukannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknis.

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria diantaranya yaitu penggunaan media pembelajaran hendaknya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta mengacu pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, selain itu media pembelajaran hendaknya dipilih dengan kriteria tepat untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, maupun generalisasi sehingga dapat membantu proses pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran harus mengandung unsur praktis, luwes, dan bertahan maksudnya adalah media pembelajaran harus mudah dibuat, mudah digunakan oleh guru atau siswa, mudah dipindah dan dapat digunakan dimana saja, jadi media pembelajaran yang dibuat dengan biaya yang mahal sekalipun tetapi tidak mengandung unsur praktis, luwes dan bertahan maka tidak masuk ke dalam kriteria pemilihan media yang baik. Media pembelajaran hendaknya dapat digunakan oleh guru untuk mengajar, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran karena nilai serta kebermanfaatan media salah satunya ditentukan oleh kemahiran guru dalam menggunakan media pembelajaran. Media yang baik hendaknya memiliki keefektifan yang sama saat digunakan oleh individu aupun secara berkelompok dan dapat memenuhi mutu teknis tertentu.

f. Jenis-jenis Media

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, disesuaikan dengan kegunaan dan materi yang akan diajarkan. Berikut bentuk bentuk media yang lazim digunakan dalam pembelajaran menurut Anitah (2009: 7)

1) Media Visual

Media visual merupakan media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Media visual berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan, pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, berikut merupakan contoh dari media visual:

- a) Gambar/ foto
- b) Bagan
- c) Grafik
- d) Kartun
- e) Poster
- f) Berbagai jenis papan

Media visual sering disebut juga dengan media dua dimensi, yakni media yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Pembuatan media dapat juga diambil dari alam, dibuat sendiri atau media yang diproduksi oleh pabrik. Media visual dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa pada suatu hal yang susah dipahami dan dapat mewakili penggambaran suatu materi atau bahan pembelajaran, objek, visual yang susah dibawa atau digambarkan langsung oleh guru saat pembelajaran seperti bentuk gunung, laut ,pulau atau sesuatu yang besar maka dapat diwakili oleh media pembelajaran dengan bentuk gambar atau foto.

2) Media Audio

Bebeda dengan media visual, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain:

- a) Radio
- b) Alat perekam pita magnetic
- c) Piringan Hitam
- d) Laboratorium Bahasa.

Penggunaan media tidak dilihat dari kecanggihan media, tetapi yang lebih penting adalah fungsi atau kegunaan dari media tersebut agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual berbentuk *puzzle* aksara Jawa *nglegena*, dengan disajikan dalam bentuk yang lebih menarik diharapkan dapat menambah antusias siswa dalam proses pembelajaran dan dapat memudahkan penyampaian informasi atau materi dari guru terhadap siswa.

8. Media *Puzzle*

a. Pengertian media *puzzle*

Media *puzzle* adalah salah satu bentuk media pembelajaran berupa potongan gambar atau kata yang kemudian dapat disusun menjadi sebuah informasi atau pengetahuan. Pengertian media *puzzle* menurut Patmonodewo (Misbach&Muzamil, 2010). Dari asal katanya *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang yang dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah. Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle* maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, salah satunya membantu anak untuk dapat memusatkan perhatian dan memahami suatu konsep dengan cara bermain bongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

b. Fungsi *Puzzle*

Permainan *puzzle* selain menyenangkan bagi anak, ternyata banyak sekali manfaatnya bagi pertumbuhan anak. (Nani, 2008) mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukatif permainan *puzzle* ini berfungsi untuk:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian, kesabaran.
- 2) Melatih koordinasi mata, tangan. Anak belajar mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan.
- 5) Dengan memilih gambar/ bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri).
- 6) Melatih logika anak misalnya *puzzle* bergambar tubuh manusia, anak berlatih menentukan di mana letak kaki, tubuh, tangan dan sebagainya sesuai dengan logika.

Berdasarkan paparan di atas tentang fungsi *puzzle* maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berfungsi untuk melatih konsentrasi siswa dengan media *puzzle* maka siswa akan lebih mudah berkonsentrasi dan fokus untuk mencari pasangan dari potongan- potongan *puzzle* serta akan melatih konsentrasi dan juga kesabaran untuk menemukan kemudian memasangkan satu potongan dengan potongan lainnya menjadi bentuk dan satu kesatuan yang utuh.

Media *puzzle* juga dapat melatih koordinasi mata dan tangan dengan baik karena media ini menuntut kejelian dalam memilih dan memasangkan satu bagian dengan satu bagian yang lain, melatih daya ingat siswa juga melatih otak kiri siswa serta dapat melatih anak dalam mengembangkan kemampuan logika contohnya, melogika *puzzle* bagian kepala maka selanjutnya harus memasang *puzzle* bentuk leher, badan, tangan seterusnya atau pada *puzzle*

bentuk pohon maka siswa dapat melogika dengan memasang akar kemudian batang dan seterusnya, jadi media *puzzle* dapat melatih kemampuan otak kiri siswa sekaligus dapat melatih logika anak melalui kegiatan pencarian potongan-potongan *puzzle* yang sesuai.

c. Tujuan penggunaan *puzzle*

Selain memiliki fungsi dalam pembelajaran media *puzzle* juga memiliki berbagai tujuan. Beberapa tujuan penggunaan *puzzle* atau permainan *puzzle* menurut Nisak, R (2012: 10) adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
- 2) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- 3) Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.
- 4) Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
- 5) Menumbuhkan rasa saling menghormati antar siswa.
- 6) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
- 7) Menghibur para siswa di dalam kelas.

Media *puzzle* memiliki beberapa tujuan yaitu menumbuh kembangkan rasa solidaritas sesama siswa, apabila penggunaan media *puzzle* digunakan secara berkelompok maka media akan tumbuh jiwa solidaritas siswa untuk saling bahu membahu dan saling membantu satu sama lain sehingga akan muncul rasa kekeluargaan antar siswa, apabila rasa kekeluargaan dan solidaritas sudah muncul maka akan diikuti dengan kemauan untuk saling bekerjasama dalam memecahkan suatu masalah dengan bersama sama diimbangi dengan rasa saling menghormati dan menghargai pendapat orang lain sehingga satu dengan yang lain akan muncul rasa saling memiliki dan rasa saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya, jadi media *puzzle* dapat

digunakan untuk melatih siswa untuk dapat saling bekerjasama, memiliki sikap yang gigih serta kompetisi yang tinggi.

d. Macam-macam *puzzle*

Puzzle banyak sekali macamnya, disesuaikan dengan kegunaan dan fungsinya. Penggunaan *puzzle* yang tepat akan membantu anak dalam tumbuh kembangnya, berikut beberapa macam-macam *puzzle* menurut Muzamil&Misbach (2010) yaitu:

- 1) *Puzzle* konstruksi
Puzzle rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *puzzle*, dan suka berimajenasi.
- 2) *Puzzle* batang (*stick*)
Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. *Puzzle* batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai dengan cara yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang *puzzle*.
- 3) *Puzzle* huruf dan angka
Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan huruf dan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan logika dengan menyusun huruf dan angka sesuai urutannya. Selain itu, *puzzle* huruf dan angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulus kerja otak.
- 4) *Puzzle* geometri
Puzzle geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain- lain), selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan *puzzle* geometri sesuai dengan papan *puzzle*.
- 5) *Puzzle* logika
Puzzle logika merupakan *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan dan anak akan berlatih untuk memecahkan masalah, *puzzle* ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan *puzzle* hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

e. Pengertian *Puzzle* Aksara Jawa

Puzzle aksara Jawa merupakan salah satu bentuk *Puzzle* Huruf dan angka, puzzle huruf dan angka digunakan untuk melatih kemampuan logika, penggunaan media *puzzle* aksara Jawa yaitu dengan menyusun huruf sesuai urutannya, *puzzle* huruf dapat melatih koordinasi mata dan tangan serta melatih kerjasama siswa. *Puzzle* aksara Jawa dibuat dengan modifikasi peneliti, *puzzle* dibuat dari kardus dengan dilapisi kertas warna warni dengan penempatan huruf Jawa secara acak agar dapat melatih kemampuan pemahaman aksara Jawa siswa.

9. Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Aksara Jawa

a. Penggunaan *puzzle* aksara jawa

- 1) Siapkan *puzzle* yang berbentuk kotak yang dapat kita buat dari papan, atau kita peroleh dari toko mainan ukuran 3 x 3 cm.
- 2) Tempelkan huruf-huruf jawa sesuai dengan bentuk potongan *puzzle*, satu *puzzle* satu huruf jawa.
- 3) Penggunaan *puzzle* dimulai dari pojok kiri dengan keterangan kata “start”.

b. Persiapan penggunaan *puzzle* aksara jawa

- 1) Memperiapkan diri, guru harus menguasai penggunaan media *puzzle* tersebut, jika perlu guru sebelumnya melakukan latihan secara berulang-ulang.
- 2) Memeriksa *puzzle* aksara jawa, periksa kembali *puzzle-puzzle* tersebut, pastikan semua huruf jawa sudah lengkap dan tertempel pada kepingan

puzzle. Kemudian kelompokan *puzzle-puzzle* tersebut sesuai dengan urutan dan jumlah huruf jawa.

- 3) Mempersiapkan siswa, pastikan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok –kelompok kecil.

c. Cara penggunaan *puzzle* Aksara Jawa

- 1) *Puzzle* yang sudah diterima oleh masing-masing kelompok disusun sesuai dengan urutan huruf jawa. Kemudian masing-masing menulis urutan huruf jawa nglegena tersebut dibuku masing-masing.
- 2) Guru memberikan beberapa soal untuk dirubah menjadi huruf jawa oleh siswa dengan menggunakan *puzzle* tersebut dengan urut. Misalnya guru memerintah untuk menyusun kata “saka”, siswa langsung mencari huruf tersebut dan langsung menyusunnya.

B. Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian relevan yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian relevan yang dimaksud yaitu hasil penelitian yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa menggunakan model pembelajaran *CIRC* sebagai berikut:

1. Luluk, dkk (2015). Penerapan model pembelajaran *cooperative integrated reading and composition (CIRC)* dalam peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil kempuan membaca pada siswa.Kondisi awal siswa mengalami kesulitan memahami bacaan dari 26 siswa yang belum mencapai KKM yaitu 14 dan yang sudah mencapai KKM yaitu 12. Setelah dilakukan proses

pembelajaran menggunakan model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* kemampuan pemahaman membaca siswa mengalami peningkatan, presentase ketuntasan siswa sudah mencapai indikator yang ditentukan yaitu 85%. Hal ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran *CIRC* ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa selain itu dominasi siswa dalam pembelajaran berkurang dan siswa termotivasi pada hasil karena adanya kelompok. Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *CIRC* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Jatisari.

2. Heri Sutarno, dkk (2010) penerapan model pembelajaran model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* berbasis computer untuk meningkatkan hasil pembelajaran TIK, dalam penelitian ini model pembelajaran *CIRC* dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan suatu bacaan kemudian mengkomposisikanya menjadi satu bagian yang utuh dan penting. Hasil penelitian quasi eksperimen design tipe pretest *post test* dapat diambil kesimpulan bahwa sebelum dilakukan proses pembelajaran menggunakan model *CIRC* maka hasil belajar masih rendah selanjutnya setelah dilakuakn pembelajaran menggunakan model pembelajaran *CIRC* maka terdapat peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif, peningkatan hasil belajar setiap seri atau pertemuan meningkat pada masing- masing aspek yang diteliti.

3. Fidrayani (2017). *The implementation of integrated reading and composition (CIRC) to promote reading comprehension in elementary school* hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode (CIRC) relevan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa karena pembelajaran yang cenderung monoton dengan pembelajaran konvensional yang membuat siswa bosan dan penyerapan materi pembelajaran pada siswa menjadi kurang maksimal, sehingga penggunaan model pembelajaran CIRC dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa Sekolah Dasar.
4. Erhan Durukan (2010) dalam jurnal *Effects of cooperative integrated reading and composition (CIRC) technique on reading-writing skills* pembelajaran membaca dan menulis adalah pembelajaran mendasar yang harus dikuasai peserta didik, pembelajaran CIRC adalah model pembelajaran yang merupakan salah satu teknik pembelajaran berbasis kerjasama, dirancang untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis dan kemampuan bahasa lainnya di kelas atau prime, CIRC menghadirkan struktur dan meningkatkan tidak hanya kesempatan untuk pengajaran langsung membaca dan menulis tetapi juga pada teknik penulisan, pada penelitian ini membandingkan antara kelas yang menggunakan pembelajaran CIRC dan Pembelajaran tradisional, penelitian menggunakan model CIRC maka diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca dan menulis yang signifikan. Hasil *pretest* sebelum tindakan, *post test* setelah tindakan maka menunjukkan hasil peningkatan setiap siklusnya.

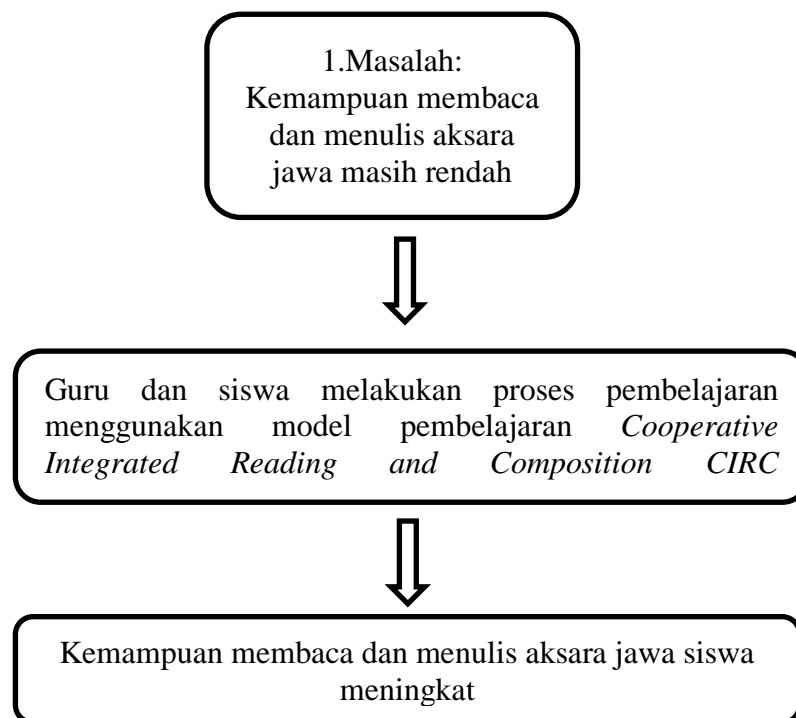
Persamaan antara penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan model pembelajaran *CIRC*. Perbedaannya adalah pada penelitian yang relevan tidak menggunakan media *puzzle*, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa.

C. Kerangka Pikir

Kondisi awal pada saat observasi adalah pada kelas V SD Negeri 4 Bajing terdapat permasalahan yaitu kemampuan siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa rendah. Hasil wawancara dengan guru kelas V menjelaskan bahwa siswa mengalami kesulitan membaca dan menulis aksara Jawa karena aksara Jawa dirasa memiliki simbol atau bentuk yang susah dipelajari anak, selain itu masih banyak siswa yang tidak hafal dan paham aksara Jawa. Beberapa siswa masih ada yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. Siswa dalam mengerjakan tugas tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugas dari guru terkait materi aksara Jawa dengan *pasangan* dan *sandangannya*.

Model pembelajaran *CIRC* merupakan salah satu model pembelajaran inofatif, pembelajaran *CIRC* memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bekerjasama dalam kelompok. Penggunaan media *Puzzle* dapat membantu siswa untuk lebih mudah membaca dan memahami bentuk aksara Jawa. Membaca dan menulis aksara Jawa menggunakan model *CIRC* dengan media *Puzzle* akan melibatkan partisipasi siswa secara aktif dan secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga potensi siswa akan berkembang. Penggunaan model

pembelajaran *CIRC* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara Jawa seperti pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Coopertaive Integrated Reading and Composition (CIRC)* menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis aksara jawa siswa di kelas V SD Negeri 4 Bajing