



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Teori Pendukung

Perkembangan media pembelajaran merupakan bagian penting dalam perkembangan pendidikan. Menurut teori *Symbol Systems* oleh G. Salomon 1997 dalam Ulfa Yusiana, setiap media mempunyai kemampuan untuk mentransmisikan pembelajaran melalui sistem simbol tertentu, dan efektivitas media tergantung pada kesesuaiannya dengan siswa, isi dan tugas.<sup>18</sup> Pengembangan media mempunyai kelebihan yaitu membuat pembelajaran menjadi mudah dipahami.

G. Salomon mengembangkan teori *Symbol Systems* untuk menjelaskan bagaimana media mempengaruhi pembelajaran. Setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Kesesuaian media dengan siswa, isi, dan tugas bergantung pada seberapa efektif media tersebut.<sup>19</sup> Teori *Symbol Systems* terkait dengan penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Uji sample

---

<sup>18</sup>Ulfa Yusiana dan Sukma Perdana Prasetya, "Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS", *Jurnal Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia*, Dialektika Pendidikan IPS, Volume 1 (1) (2022), 30. Lihat di Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS | DIALEKTIKA PENDIDIKAN IPS (unesa.ac.id), diakses pada tanggal 27 Januari 2024.

<sup>19</sup> Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 1 (januari 2021), 3. Lihat di View of Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn (actual-insight.com), diakses pada tanggal 24 Mei 2024.

t-test independen menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli memengaruhi hasil belajar siswa.

Teori belajar behavioristik dikenal dengan teori perubahan perilaku akibat pengalaman yang dikembangkan oleh Gage dan Berliner.<sup>20</sup> Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi stimulus dan respon. Teori ini mendorong untuk melakukan observasi karena observasi dianggap mendesak untuk mengetahui apakah telah terjadi perubahan perilaku seseorang.

Seseorang dianggap telah belajar apabila ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Teori ini menganggap masukan berupa rangsangan (stimulus) dan hasil berupa respon (jawaban) merupakan hal yang paling penting dalam pembelajaran.<sup>21</sup> Stimulus adalah stimulus yang diberikan oleh guru, sedangkan respon adalah reaksi terhadap stimulus yang diberikan oleh guru itu sendiri. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak perlu diamati karena tidak dapat diukur, namun stimulus dan respon dapat diamati. Oleh karena itu, stimulus yang diberikan guru dan respon yang diterima siswa dapat diukur dan dipantau.

Hubungan teori *Symbol Systems* dan teori belajar behavioristik terhadap penelitian ini adalah media pembelajaran Moraja mampu

---

<sup>20</sup>Umar, "Analisis Konstruktif Teori Belajar Behaviorisme dalam Proses Pembelajaran di Sekolah", *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, ISSN 2614-1051, Volume 2 Nomor 1 (Juni 2018). Lihat di View Of ANALISIS KONSTRUKTIF TEORI BELAJAR BEHAVIORISME DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH (Iaimbima.Ac.Id), diakses Pada tanggal 27 Januari 2024.

<sup>21</sup> Muhammad Fadhil Alghi Fari Majid dan Suyadi, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran PAI", *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, ISSN: 2686-2875, Vol.1, No.3, (April2020). Lihat di View of Penerapan Teori belajar Behavioristik dalam Pembelajaran PAI (ilininstitute.com), diakses pada 24 Mei 2024.



menyampaikan materi pembelajaran dan mampu membuat perubahan dalam diri siswa.

## 2. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara fungsional dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat mengarahkan pesan atau isi pelajaran, membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan anak sehingga terdorong mencapai proses tindakan yang dirangsang oleh guru.

Media adalah perantara berupa orang, materi atau peristiwa yang membantu menciptakan kondisi yang membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>22</sup> Guru, buku pelajaran dan lingkungan sekolah adalah medianya. Lebih khusus lagi, istilah media dalam proses belajar mengajar biasanya mengacu pada sarana grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, memproses dan merekonstruksi informasi visual dan verbal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran yang memudahkan pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran. Menurut Bruner,<sup>23</sup> terdapat tiga tingkatan utama dalam ruang belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman bergambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

---

<sup>22</sup> Shofia Maghfiroh dan Dadan Suryana, "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 5, Nomor 1, SSN: 2614-6754 (print)ISSN: 2614-3097(online), (2021), 1563. Lihat di View of Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (jptam.org), diakses pada tanggal 24 Mei 2024.

<sup>23</sup> Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol.13, No.2, ISSN 2541-0652 (Juli 2016), 178. Lihat di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/8525/5566>, diakses pada tanggal 11 Desember 2023.



Tingkat pertama yaitu pengalaman langsung, dapat diperoleh secara langsung dengan mempraktikkan pembelajaran menurut teori *cognitive flexibility* oleh R. Spiro, P. Feltovitch, dan R. Coulso,<sup>24</sup> yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang dipilih guru harus disesuaikan dengan konteks, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih, berinteraksi sosial, dan berpartisipasi aktif dalam memahami materi.

Tingkatan kedua pemahaman ilmu pengetahuan, dapat dilakukan melalui ikon-ikon yang berupa gambar, foto, film, rekaman, video dan media lainnya. Tingkat ketiga, pemahaman sains, dapat diperoleh melalui pengalaman abstrak melalui membaca atau mendengarkan.<sup>25</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media atau alat perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah untuk mencerna materi pembelajaran dengan baik.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran sangat menunjang efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pembelajaran.<sup>26</sup>

<sup>24</sup>Joko Setyo, "Pemanfaatan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kundisari", *Global Journal Teaching Professional*, Vol. 1, Nomor 4 e-ISSN: 2762-1436 (November 2022), 450. Lihat di <http://www.jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/708/330>, diakses tanggal pada 11 Desember 2023.

<sup>25</sup>Nur Ulwiyah, dkk, "Implementasi Metode Bernyanyi dan Media Tongkat Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Arab", *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 4, No. 2, ISSN (Online): 2579-5589; ISSN (Print):1481-3551-83 (Oktober 2022), 78-79. Lihat di [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=I4IUKe8AAAAJ&citation\\_for\\_view=I4IUKe8AAAAJ:\\_kc\\_bZDykSQc](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=I4IUKe8AAAAJ&citation_for_view=I4IUKe8AAAAJ:_kc_bZDykSQc), diakses pada tanggal 27 Oktober 2023.

<sup>26</sup> Amelia Putri Wulandari, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education*, Volume 05, No. 02, pp. 3928-3936E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365



Media merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keberfungsian proses pembelajaran. Media memiliki sifat yang berbeda-beda, sehingga harus dipilih secara cermat dan benar agar dapat digunakan secara efektif..

Peran media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>27</sup> Diketahui bahwa media pembelajaran berfungsi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, sebagai salah satu komponen yang dihubungkan dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi pembelajaran yang diharapkan, mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran, serta mengkonkretkan apa yang dibutuhkan abstraksi untuk mengurangi kesan verbalisme.

Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat berupa media audio, visual, maupun audiovisual yang disesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan atau di bahas di kelas.<sup>28</sup> Dengan media audio, kita hanya dapat mendengarkan suara saja sehingga media ini cocok digunakan tipe auditori. Media visual cocok digunakan oleh anak tipe visual yang hanya bisa melihat atau mengamati ketika belajar. Sedangkan media audiovisual cocok digunakan untuk semua tipe belajar anak.

---

(Januari-Februari 2023), 3931. Lihat di <http://jonedu.org/index.php/joe>, diakses pada tanggal 24 Mei 2024.

<sup>27</sup>Tejo Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik”, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol. 8 Nomor 1 (April 2011), 21-22. Lihat di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706/570>, diakses pada tanggal 20 November 2023.

<sup>28</sup>Edy Suprianto, “Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, p-ISSN 2685-7642 e-ISSN 2685-8207 Vol.1 No.2 (Desember 2019), 23. Lihat di Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi | Suprianto | Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar ([uwks.ac.id](http://uwks.ac.id)), diakses pada tanggal 27 Januari 2024.



## B. Media Moraja

### 1. Pengertian Media Moraja

Moraja adalah akronim dari kalimat Monopoli Aksara Jawa. Sesuai dengan namanya, media pembelajaran ini terbuat dari papan yang terdiri dari petak-petak. Di setiap petak terdapat gambar aksara Jawa beserta pasangan dan sandhangannya. Permainan ini juga dilengkapi dengan bidak, dadu dan kartu-kartu. Media ini berfokus pada pengenalan aksara Jawa dan bagaimana menyusun atau menulis aksara Jawa dengan baik dan benar.

### 2. Prosedur Pengembangan Media Moraja

Proses pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media Moraja adalah R&D (*Research and Development*), yaitu model pengembangan, dimana penelitian ditujukan pada desain suatu produk atau prosedur yang diuji, dievaluasi dan ditingkatkan secara sistematis hingga efisiensi, kualitas, dan kriteria dapat terpenuhi.<sup>29</sup>

Adapun yang membedakan media pembelajaran Moraja dengan media pembelajaran monopoli aksara jawa sebelumnya adalah dalam media Moraja terdapat papan yang berfungsi untuk menulis soal dan jawaban. Selain itu, tiap petak lintasan Moraja bergambar aksara Jawa dan media Moraja dapat dilipat seperti papan catur sehingga lebih praktis.

---

<sup>29</sup>Andhi Soesilo dan Ashiong Parhehan Munthe, "Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3, (September 2020), 232. Lihat di <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/3321/1522>, diakses pada tanggal 09 Februari 2024.



### 3. Kelebihan dan Kelemahan Media Moraja

Dalam penerapan media pembelajaran pasti memiliki kendala dan hambatan, tidak terkecuali media Moraja ini. Diantara hambatan yang ditemukan adalah:

a. Proses pembuatannya yang memerlukan waktu cukup lama.

Salah satu hambatan dalam pembuatan media Moraja adalah proses pembuatannya yang memerlukan waktu cukup lama. Hal ini terjadi karena peneliti harus membuat desain media terlebih dahulu yang kemudian direalisasikan ke dalam bentuk nyata. Selain itu, peneliti juga harus membuat desain tulisan aksara Jawa menggunakan media canva secara online.

b. Moraja hanya memiliki beberapa bidak.

Hambatan yang kedua adalah media moraja hanya memiliki beberapa bidak, sehingga guru harus membagi siswa menjadi beberapa kelompok jika dimainkan oleh banyak siswa. Hal ini terjadi karena media Moraja berbentuk persegi, sehingga siswa dapat bermain di setiap sisinya dan jumlah bidak disesuaikan dengan jumlah sisi media yakni berjumlah empat.

c. Moraja hanya dapat dimainkan dari jarak dekat.

Hambatan yang ketiga adalah media Moraja hanya dapat dimainkan dari jarak dekat. Seperti yang kita ketahui bahwa penggunaan media monopoli harus dimainkan dari jarak dekat. Oleh karena itu, peneliti mendesain media dengan ukuran yang lebih besar



dari ukuran semestinya dengan tujuan siswa dapat memainkannya bersama-sama.

Selain tiga kekurangan tersebut, media Moraja juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya:

- a. Terdapat papan untuk menuliskan jawaban.

Adapun kelebihan yang terdapat dalam media Moraja adalah terdapat papan di tengah media untuk menuliskan jawaban. Papan tersebut memudahkan siswa untuk menuliskan jawaban setelah menjawab soal dari kartu kesempatan, sehingga siswa tidak perlu lagi mencatat di buku tulis atau papan tulis yang ada dikelas.

- b. Tiap petak lintasan Moraja bergambar aksara Jawa

Kelebihan yang kedua adalah tiap petak dalam lintasan media Moraja bergambar aksara Jawa. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa mengingat bentuk aksara Jawa.

- c. Kartu kesempatan bergambar aksara Jawa beserta pasangan dan sandhangannya.

Kelebihan yang ketiga adalah Media moraja menggunakan dua kartu, yakni menerjemahkan aksara Jawa berpasangan dan menulis aksara Jawa menggunakan pasangan. Hal ini sesuai dengan KI dan KD pembelajaran Bahasa Jawa kelas V.



- d. Media Moraja dapat dilipat seperti papan catur sehingga lebih praktis.

Adapun kelebihan yang keempat adalah media Moraja dapat dilipat seperti papan catur. Hal ini disesuaikan dengan salah satu prinsip media pembelajaran yaitu praktis dan luwes.

- e. Terdapat *sound audio*

Kelebihan yang kelima adalah terdapat sound audio yang dapat membacakan peraturan permainan, sehingga siswa tidak perlu membaca peraturan permainan secara mandiri.

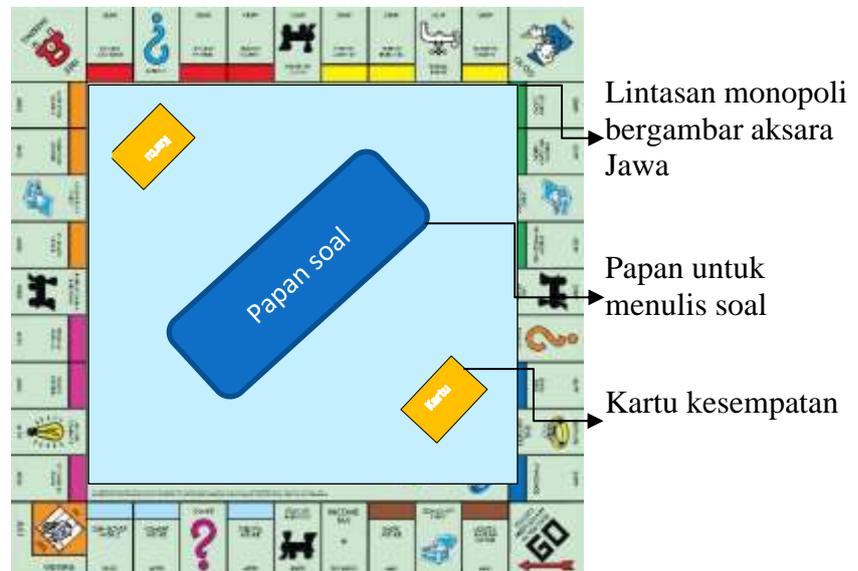
#### 4. Bahan dan Cara Pembuatan Media Moraja

Dalam pembuatan media pembelajaran Moraja terdapat beberapa alat dan bahan yang perlu dipersiapkan seperti: gergaji, triplek, balok kayu, cat kayu, lem kayu, lem kertas, gunting, cutter, kertas warna, mika, musik box, bidak, dadu, dan kartu-kartu.

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media ini antara lain: *Pertama*, Potong papan triplek membentuk persegi dengan ukuran sesuai kebutuhan. *Kedua*, Buat bentuk balok dari papan triplek tersebut. *Ketiga*, Lapsi bagian atas papan triplek dengan kertas warna. *Keempat*, Tempel gambar tulisan aksara Jawa di bagian samping mengelilingi papan triplek. *Kelima*, Tempel kertas berbentuk persegi panjang di tengah monopoli sebagai tempat menulis soal dan kartu kesempatan. *Keenam*, Hias monopoli dengan gambar-gambar sesuai tema. *Ketujuh*, Tutup bagian atas monopoli dengan mika tebal agar tidak



mudah rusak. *Kedelapan*, Siapkan bidak, dadu dan kartu-kartu. Monopoli aksara Jawa siap dimainkan.



Gambar 1<sup>30</sup>  
Kerangka Media Moraja

### C. Hasil Belajar

#### 1. Pengertian

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar, dimana prestasi belajar merupakan gambaran hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya.<sup>31</sup> Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi

<sup>30</sup>Daily Record, "Ayr in the running for Monopoly's 80th anniversary Scottish edition", lihat di (285) Pinterest, diakses pada tanggal 06 Maret 2024

<sup>31</sup>Mahesya Az-Zahra Andryannisa, Aradelia Pinkkan Wahyudi, dkk, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok", *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 2, No. 3 (2023), 11720. Lihat di <https://Publisherqu.Com/Index.Php/Pediaqu/Article/Download/393/379/793>, diakses pada 17 Juni 2024.

pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.<sup>32</sup>

## 2. Teori Hasil Belajar

Menurut teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif menitikberatkan pada sejauh mana peningkatan pengetahuan akademik siswa melalui metode pengajaran maupun penyampaian informasi dari guru; ranah afektif melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan yang memiliki peran penting untuk perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri siswa dalam menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>33</sup>

## 3. Tujuan Hasil Belajar

Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, akan memberikan hasil belajar siswa yang maksimal. Kemampuan yang diperoleh siswa dari tingkah laku, sikap, pengetahuan serta keterampilan yang dialami saat proses pembelajaran yang mengubah siswa lebih baik dari sebelumnya disebut hasil belajar.<sup>34</sup> Dengan melihat hasil belajar

---

<sup>32</sup>Nur Ulwiyah, Nanik Mumayizah, "Implementasi Metode Jigsaw dan Media Diorama Kelapa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI pada Mata Pelajaran Tematik", *Jpdi: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 2, No. 1 (April 2020), 71. Lihat di <https://Journal.Unipdu.Ac.Id/Index.Php/Jpdi/Article/View/2112>, diakses pada 26 Maret 2024.

<sup>33</sup>Ricardo, "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes)", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1, No. 1 (Juli 2017), 85. Lihat di [http://103.142.62.240/Perpus/Index.Php?P=Show\\_Detail&Id=1012372&Keywords=](http://103.142.62.240/Perpus/Index.Php?P=Show_Detail&Id=1012372&Keywords=), diakses pada 26 Juli 2024.

<sup>34</sup>Yunita Setyo Utami, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA", *JURNAL PENDIDIKAN Dankonseling Research & Learning in Primary Education*, Volume 2 No1 (2020), 106. Lihat di



yang dicapai siswa termasuk salah satu dari indikator tercapainya kegiatan proses pembelajaran. Tujuan hasil belajar untuk mengetahui kemampuan atas penguasaan materi yang sudah di jelaskan yang ditandai dengan menggunakan angka maupun huruf yang sudah ditentukan dari penyelenggara pendidikan.

#### 4. Indikator Hasil Belajar

Dalam konteks kurikulum 2013 yang telah diundangkan pemerintah Republik Indonesia, guru melakukan perumusan hasil belajar dengan mengacu kepada hasil belajar yang lebih umum atau disebut dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang mencakup ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dengan ungkapan lain, guru menderivasi atau menurunkan dari hasil belajar umum tersebut hasil-hasil belajar spesifik dan operasional atau lazim disebut dengan istilah indikator.<sup>35</sup>

Dalam proses derivasi ini, tiga faktor utama akan menentukan tingkat keberhasilan guru dalam merumuskan indikator-indikator hasil belajar. Yang pertama adalah kualitas pemahamannya terhadap statemen hasil belajar yang dinyatakan dalam kompetensi inti dan, yang lebih dekat dan langsung, dalam kompetensi dasar. Yang kedua adalah kemampuannya untuk secara deduktif mengekstraksi unsur-unsur hasil belajar umum tersebut dan memformulasikannya dalam rumusan hasil belajar spesifik

---

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/607/514>, diakses pada tanggal 26 Juli 2024

<sup>35</sup>Asyraf Muzaffa, "Derivasi Indikator Hasil Belajar Bahasa Arab", *Jurnal Lisanuna*, Volume 7, Nomor 2 (Juli-Desember 2017), 214. Lihat di <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/3465/2422>, diakses pada 26 Juli 2024.



atau indikator yang operasional dan dapat diimplementasikan. Yang ketiga adalah kemampuan guru untuk menentukan kedalaman dan keluasan atau keumuman indikator yang dia rumuskan dan kecakapannya dalam memilih dan memkombinasikan sampel-sampel indikator hasil belajar yang relevan untuk mata pelajaran dan murid-murid yang diasuhnya.

#### 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi

Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa diantaranya:<sup>36</sup>

##### a. Faktor Internal

Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi :

##### 1) Kesehatan fisik

Fisik yang sehat akan mendukung seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula.

##### 2) Psikologis

Kondisi psikologis juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berikut beberapa aspek psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa:

a) Intelegensi (intelligence) Taraf intelegensi yang tinggi (high average, superior, genius) pada seorang siswa, akan

<sup>36</sup> Azza Salsabila, Puspitasari, dkk, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Vol. 2, No 2 (Mei 2020), 284-287. Lihat di <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/800> diakses pada 17 Juni 2024.



memudahkan baginya dalam memecahkan masalah-masalah akademis di sekolah. Dengan kemampuan intelegensi yang baik tersebut, maka mereka pun akan mampu meraih prestasi belajar terbaik.

- b) Bakat siswa Secara umum, bakat (aptitude) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
- c) Minat Adalah ketertarikan secara internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu atau kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Bila dikaitkan dengan suatu mata pelajaran, maka ia akan sungguh-sungguh dalam mempelajari materi pelajaran tersebut.
- d) Kreativitas Kemampuan untuk berpikir alternatif dalam menghadapi suatu masalah, sehingga ia dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara yang baru dan unik. Kreatifitas dalam belajar memberi pengaruh positif bagi individu untuk mencari cara-cara terbaru dalam menghadapi suatu masalah akademis.
- e) Motivasi Motivasi belajar (learning motivation) adalah dorongan yang menggerakkan seorang pelajar untuk sungguh-sungguh dalam belajar menghadapi pelajaran di sekolah.



b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

- 1) Lingkungan fisik sekolah (*school physical environmental*) ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Kelengkapan sarana dan prasarana akan berpengaruh positif bagi siswa dalam meraih prestasi belajar.
- 2) Lingkungan sosial kelas (*Class Climate environment*) ialah suasana sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas. Iklim kelas yang kondusif memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi pelajaran dengan baik.
- 3) Lingkungan sosial keluarga (*Family sosial environment*) ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. Orang tua yang melakukan komunikasi aktif dengan anak, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, orang tua yang mendorong anak untuk berprestasi terbaik, maka pengasuhan yang kondusif ini akan berpengaruh positif dalam pencapaian prestasi belajar anak di sekolah.



## D. Bahasa Jawa

### 1. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa

Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal.<sup>37</sup> Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa yaitu mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya, memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat dalam umumnya dan, memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai atau aturan-aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.<sup>38</sup>

### 2. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Jawa

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ruang lingkup mata pelajaran bahasa Jawa meliputi:<sup>39</sup> kemampuan berkomunikasi yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis;

<sup>37</sup>Peraturan Menteri nomor 22 Tahun 2006, PERATURAN (kemdikbud.go.id), diakses pada tanggal 09 Februari 2024.

<sup>38</sup>Dedi Rosal, "Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar", *E Jurnal Seni dan Desain Serta Pembelajarannya*, Volume 2 No. 1 ISSN 1412-653X (Februari 2016), 23. Lihat di <https://ejournal.upi.edu/index.php/ritme/article/viewFile/5078/3539>, diakses pada tanggal 09 Februari 2024.

<sup>39</sup>Sukarti, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Hasil Belajar Bahasa Jawa tentang Cerita Tokoh Wayang pada Peserta Didik Kelas IV SDN Bulu di Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan Metode *Gallery Walk*", *Widya Wacana* Vol. 13 Nomor 2 (Agustus 2018), 19. Lihat di upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Tentang Cerita Tokoh Wayang pada Peserta Didik Kelas IV SDN Bulu di Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 Dengan Metode *Gallery Walk* | *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah* (unisri.ac.id), diakses pada tanggal 09 Februari 2024.



kemampuan menulis huruf Jawa; meningkatkan kepekaan dan penghayatan terhadap karya sastra Jawa; serta memupuk tanggung jawab untuk melestarikan hasil kreasi budaya sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional.

### 3. Indikator Pembelajaran Bahasa Jawa

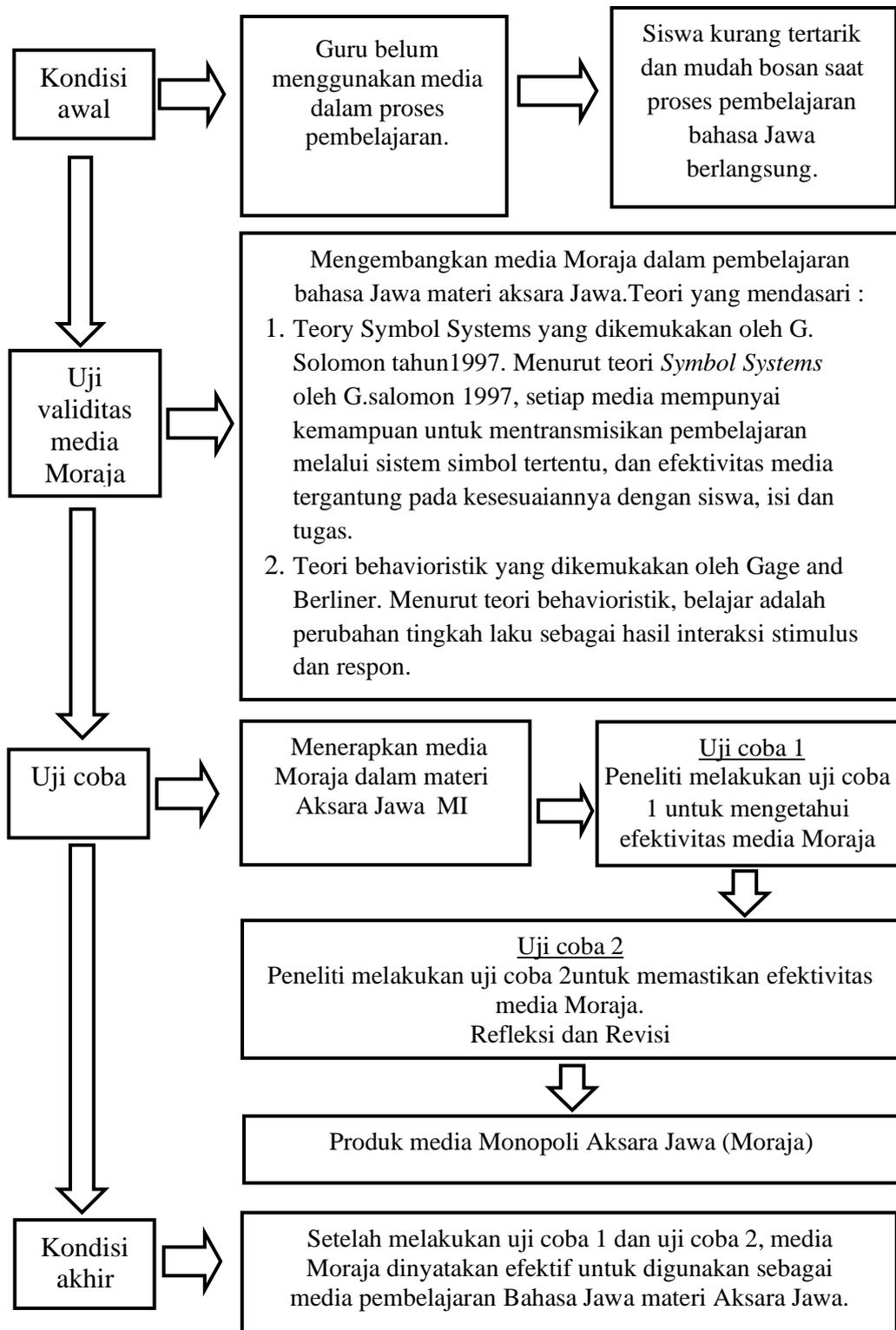
Pembelajaran bahasa Jawa berbasis kompetensi untuk siswa SD dan MI mencakup lima indikator yaitu berbicara, mendengarkan, membaca, menulis dan apresiasi sastra.<sup>40</sup> Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran Bahasa Jawa adalah siswa memiliki kemampuan dalam membaca bacaan dan menulis aksara Jawa.

---

<sup>40</sup>Sita Nuraseh, dkk, “Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Aksara Jawa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Kwartet Aksara Jawa”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No. 6 E-ISSN:2827-878X Online -Elektronik (November 2023), 304. Lihat di Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Aksara Jawa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Kwartet Aksara Jawa | Nuraseh | Society : Jurnal Pengabdian Masyarakat (edumediasolution.com), diakses pada tanggal 09 Februari 2024.



#### D. Kerangka Konseptual



Gambar 2  
Kerangka Konseptual

