

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media

##### a. Pengertian Media

Menurut Blacks & Horalsen, media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium itu merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator ke komunikasikan.<sup>41</sup>

Menurut Depdikbud menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa.<sup>42</sup> Sedangkan menurut Arsyad, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>43</sup>

Menurut Rusman dalam Rahman, bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras. Sedangkan menurut Syazali dalam Rahman, bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.<sup>44</sup>

---

<sup>41</sup> M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1 No. 2, (2013), h.97

<sup>42</sup> Depdikbud, *Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP*. ( Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah : Jakarta. 1992)

<sup>43</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 10

<sup>44</sup> Nafsiah Hafidzoh Rahman dkk., "Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab", *Jur l Tahsinia 2*, no. 2 (2021): hal 101na.

Menurut Ningsih dalam Shafa dkk, menyatakan bahwa media dalam proses pembelajaran adalah merupakan perantara atau pengantar sumber pembelajaran, pusat perhatian sehingga peserta didik terdorong dan terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Alvita & Airlanda Septian dalam Shafa dkk, menjelaskan bahwa media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, serta minat perhatian siswa sehingga terjadinya proses.<sup>45</sup>

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

#### **b. Fungsi Media**

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut.<sup>46</sup>

Fungsi media dibagi menjadi 2 yaitu bagi guru dan bagi siswa. Fungsi media bagi guru :

- 1) Memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

---

<sup>45</sup> Insyirah Shafa, Zulham Siregar, dan Nurul Hasanah, "Pengembangan Media *Flashcard* Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (1 Maret 2022): hal 2580-1147.

<sup>46</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): hal 176.

- 2) Media pembelajaran biasa digunakan untuk guru sebagai alat membantu dalam proses pembelajaran dapat membantu mengubah suasana kelas menjadi menarik dan menyenangkan.<sup>47</sup>
- 3) Media dapat membantu guru untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari materi yang diajarkan.<sup>48</sup>

Fungsi media bagi siswa:

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran.
- 2) Dapat mengakomodasi siswa lemah dalam menerima isi pembelajaran.
- 3) Menyamakan persepsi siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.<sup>49</sup>
- 4) Menciptakan rasa senang atau kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran.<sup>50</sup>
- 5) Arsyad dalam Fadilah dkk, mengatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada pebelajar tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun.<sup>51</sup>

### c. Jenis Media

Bentuk dan jenis media sangat beragam. Media berdasarkan bentuk penyajiannya dikelompokkan menjadi media visual, audio, dan audio visual.<sup>52</sup>

#### 1) Media Audio

Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang hanya dapat didengar. Suara atau bunyi direkam dengan

<sup>47</sup> Shafa, Siregar, dan Hasanah, "Pengembangan Media *Flashcard* Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol 6 No 2 (2022) 2580–1147.

<sup>48</sup> Budi Febriyanto dan Ari Yanto, "Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3, no. 2 (2019): hal 110.

<sup>49</sup> Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (2012): hal 22.

<sup>50</sup> Mahmudah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *An-Nabighoh*, Vol. 20, No. 01 (2018) hal 133.

<sup>51</sup> Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1, no. 2 (2023): hal 13.

<sup>52</sup> Umar Mansyur, "Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Fakultas Sastra*, Universitas Muslim Indonesia, 6(1), (2018), hal. 4

menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.<sup>53</sup>

## 2) Media Visual

Media visual adalah media yang digunakan yang hanya menggunakan indera penglihatan peserta didik, yang dikemas sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual juga memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Dengan penyajian sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran, sehingga guru dapat membantu siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran khususnya keterampilan menulis deskripsi dengan tujuan siswa lebih mudah untuk memahami keterampilan menulis deskripsi.<sup>54</sup> Contohnya media *visual non proyeksi* (benda realita, model, dan grafis) serta media proyeksi (*power point auto card*).<sup>55</sup>

## 3) Media Audio Visual

Menurut Hamdani dalam Gabriela, mengatakan bahwa media Audio visual merupakan kombinasi dari audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Karena, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan

---

<sup>53</sup> Umar Mansyur, "Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Fakultas Sastra*, Universitas Muslim Indonesia, 6(1), (2018), hal 4.

<sup>54</sup> Ni Nyoman Krismasari Dewi, M.G Rini Kristiantari, dan Ni Nyoman Ganing, "Pengaruh Model Pembelajaran *Picture And Picture* Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia," *Journal of Education Technology* 3, no. 4 (2019): hal 281.

<sup>55</sup> Eka Selvi Handayani dan Hani Subakti, "Analisis Penggunaan Media Realia Melalui Pembelajaran Online di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): hal 774.

kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*soundslide*).<sup>56</sup>

## 2. *Flashcard*

### a. Pengertian *Flashcard*

Menurut Hidayanti dalam Rahman dkk, mengatakan bahwa media *flashcard* adalah kumpulan kartu yang berisi kata atau kombinasi kata dan gambar. Berguna untuk media belajar membaca dan juga mengenal bentuk, benda, hewan, matematika, dan jenis aktivitas lainnya.<sup>57</sup> Sedangkan menurut Susilana & Riyana dalam Munthe dan Sitinjak, berpendapat bahwa pembelajaran harus melihat idealnya siswa, karena *flashcard* lebih cocok digunakan untuk kelompok kecil yang tidak lebih dari 30 orang siswa. Dengan memanfaatkan *flashcard* akan memperbanyak kosa kata yang dimiliki siswa dan siswa lebih mudah untuk mengingat setiap kosa kata.

### b. Fungsi, Tujuan dan Peran

Gambar yang terdapat pada satu sisi *flashcard* tujuannya adalah untuk mempermudah siswa mengingat dan memahami kata yang terdapat pada sisi yang lain *flashcard*. *Flashcard* sangat membantu siswa untuk melatih daya ingat mereka terhadap kata yang sedang dipelajari, serta dengan memanfaatkan *flashcard* akan memperbanyak kosa kata yang dimiliki siswa dan siswa lebih mudah untuk mengingat setiap kosa kata.<sup>58</sup> Menurut Derek Rowantree dalam Rahman dkk, berpendapat bahwa fungsi media kartu bergambar atau *flashcard* diantaranya: a) Mengulang apa yang terjadi, b) Menyediakan stimulus belajar, c) Mengaktifkan respon siswa, dan d) Memberikan balikan dengan segera.<sup>59</sup>

<sup>56</sup> Novika Dian Pancasari Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, hal 105.

<sup>57</sup> Nafsiah Hafidzoh Rahman dkk, "Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): hal 100.

<sup>58</sup> Ashiong P. Munthe dan Jesica Vitasari Sitinjak, "Manfaat Serta Kendala Menerapkan *Flashcard* Pada Pelajaran Membaca Permulaan," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 11, no. 3 (2019): hal 215

<sup>59</sup> Nafsiah Hafidzoh Rahman dkk, "Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): hal 102

### c. Cara Penggunaan *Flashcard* dalam Pembelajaran

Hotimah dalam Khairani dkk, berpendapat bahwa dalam kamus umum bahasa Indonesia, kosakata berarti kumpulan kata, kosa kata atau kata-kata yang memiliki arti yang sama. Langkah-langkah menggunakan *flashcard* untuk mulai membaca adalah sebagai berikut :

- 1) Kartu yang telah disusun diangkat setinggi dada dan dipresentasikan kepada siswa.
- 2) Keluarkan kartu satu persatu setelah guru selesai menjelaskan.
- 3) Berikan kartu yang telah dijelaskan kepada siswa yang berada di dekat guru, kemudian mintalah siswa untuk mengamati gambar yang ada pada kartu dan membaca tulisan pada kartu tersebut, dilanjutkan dengan siswa yang lain sampai semua siswa memperhatikan dan membaca.<sup>60</sup>

### d. Kelebihan *Flashcard*

Menurut Indriana & Riyana & Susilana dalam Yuniar dkk, berpendapat bahwa Ada beberapa manfaat atau manfaat dari media *flashcard* yang masuk akal oleh mereka, pertama adalah mudah untuk berkomunikasi di mana saja karena ukurannya tidak besar dan ringan. Yang kedua berguna dalam membuat dan memanfaatkannya, sehingga pada titik mana pun siswa dapat belajar dengan baik memanfaatkan media ini. Ketiga, media *flashcard* juga mudah diingat karena kartu ini digambarkan dan sangat menarik, berisi huruf atau aksara sederhana, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada”.<sup>61</sup>

### e. Kelemahan *Flashcard*

Kelemahan dari *flashcard* adalah siswa hanya memahami kata-kata dan gambar. Pendapat ini juga diperkuat oleh pendapat Pande dalam Khairani, yang beranggapan bahwa peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami kata-kata dan gambar yang ada pada media *flashcard*. Serta *flashcard* hanya cocok untuk kelompok kecil, jika dalam 1 kelas dengan 30 peserta didik maka itu tidak efisien,

<sup>60</sup> Fadhilah Khairani, Lisna Agusta, dan Nelly Astuti, “Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar”, Vol. 08 No. 02 (2023).hal. 2425

<sup>61</sup> Yosi Yuniar, Cahaya Khaerany Ananda, dan Annisa Octaviani, “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Dasar Siswa SD, SMP, & SMA DI Panti Aasuhan AL-Arif Serang” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Republik Indonesia*, Vol. 1, No. 2 (2023): hal 18.

karena jika peserta didik duduk di belakang maka *flashcard* tersebut tidak jelas atau tidak terlihat.

### 3. Aksara Jawa

#### a. Pengertian Aksara Jawa

Menurut Darusuprta dalam Rachmawati, bahwa aksara Jawa merupakan “hasil budaya tulis dari suku bangsa Jawa. Sejak 700 M suku bangsa jawa sudah mengenal tradisi menulis. Hal ini membuktikan bahwa suku bangsa jawa merupakan salah satu suku yang maju pada masanya. Aksara jawa terdiri dari dua puluh aksara yang disebut juga aksara legena atau carakan. Setiap aksara memiliki pasangan, yaitu aksara yang berfungsi untuk menghubungkan suku kata mati atau tertutup dengan suku kata berikutnya, kecuali suku kata yang tertutup dengan wignyan, layar, dan cecak”.<sup>62</sup>

#### b. Huruf Aksara Jawa

Menurut Setiawan dalam Hartiyani dkk, bahwa terdapat 20 huruf dalam abjad jawa, yang mana apabila disingkat menjadi "hana caraka, data sawala, padha jayanya, maga bathanga", dalam bahasa jawa memiliki makna "dua utusan, mereka berbalah, dua-dua sama hebat, dua-dua mati". Dari segi harfiah adalah sebagai berikut: hana = ada; caraka = utusan; data = datang; sawala = menentang; padha = sama-sama; jayanya = hebat; maga = menjadi; bathanga = batang (mayat).

**Gambar 2. 1 Huruf Aksara Jawa**

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

<https://shorturl.at/jvBN1>

<sup>62</sup> Riza Rizki Andika Rachmawati, Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Menggunakan Media Wayang Aksara Pada Siswa Kelas 3 SDN Temas 01 Batu, *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)* Vol. 2, No. 2, April 2023, hal. 1017

### c. Fungsi Aksara Jawa

Pembelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal wajib untuk diajarkan di sekolah dasar, dalam pembelajaran Bahasa Jawa sendiri memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yaitu mulai dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari keempat aspek keterampilan, keterampilan menulis yang merupakan keterampilan yang memiliki tingkat tinggi dan kompleks. Menurut Basir dalam Ariani & Subrata mengatakan bahwa tulisan Bahasa Jawa digunakan untuk kepentingan komunikasi dan digunakan sebagai identitas tulisan yang khas. Serta dalam hal menulis menggunakan huruf aksara jawa, itu memiliki keunikan tersendiri dan membutuhkan penguasaan dasar tentang sistem tulisan jawa, sehingga menulis aksara jawa perlu diajarkan mulai sekolah dasar.<sup>63</sup>

## 4. Minat Belajar

### a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Gie dalam Sirait, berpendapat bahwa minat mempunyai peranan dalam “Melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”. Demikian di dalam jiwa seseorang yang memperhatikan sesuatu ia mulai dengan menaruh minat terhadap hal itu. Minat itu erat hubungannya dengan kepribadian seseorang; ketiga fungsi jiwa: kognisi, emosi dan konasi terdapat dalam minat kadang minat itu timbul dengan sendirinya, dan kadang-kadang perlu diusahakan.<sup>64</sup> Menurut Djaali dalam Joeniarni & Mulyoto, berpendapat bahwa minat adalah perasaan kecenderungan, perasaan tertarik pada sesuatu atau gerakan tanpa ada yang menyuruh Anda.<sup>65</sup> Menurut Slameto dalam Nisa, minat adalah kecenderungan konstan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh

---

<sup>63</sup> Desti Ariani dan Heru Subrata, Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar *JPGSD*, Vol. 06 No. 05 (2018), hal 154

<sup>64</sup> Erlando Doni Sirait, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (2016): hal. 37

<sup>65</sup> Lestari Joeniarni dan Mulyoto Mulyoto, Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dengan Media Kartu Aksara untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Aksara Jawa, *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 10, no. 1 (2022), hal. 154



kepuasan.<sup>66</sup>

Dari penilaian para ahli ini, sangat baik dapat beralasan bahwa minat adalah sentimen individu, sebagai perasaan tertarik, penghiburan dan lebih banyak pertimbangan mengenai sesuatu atau gerakan yang dinikmati.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Minat belajar mempunyai peran yang sangat besar terhadap pelajar karena minat belajar ini merupakan salah satu kunci keaktifan seorang pelajar dengan ada minat belajar yang tinggi, maka pelajar tersebut akan memiliki keaktifan yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Sehingga dengan adanya minat belajar mempengaruhi hasil belajar dan prosesnya. Minat didalam proses belajar adalah suatu aspek dalam psikologi yang mempengaruhi setiap individu dalam belajar. Karena minat yang dimiliki seseorang akan menimbulkan rasa suka dan rasa terikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada keterpaksaan.<sup>67</sup>

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut:

##### 1) Faktor dalam diri siswa (Internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari:

##### a) Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.

<sup>66</sup> Afiatin Nisa, "Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial," *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. II No. 1 (2015) hal. 4

<sup>67</sup> Rina Dwi Muliani dan Arusman, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik", *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No.2, hal. 134

b) Aspek Psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis (kejiwaan) menurut Sardiman dalam Fuad dan Zuraini, berpendapat bahwa faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif.

2) Faktor dari luar siswa (Eksternal)

a) Keluarga

Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Dengan kata lain, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap hari.

b) Sekolah

Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Pendidik menyelenggarakan pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, anak tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

c) Lingkungan masyarakat

Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Tapi, orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya di luar rumah dan sekolah. Sebab kegiatan yang berlebih akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah.<sup>68</sup>

Dari berbagai sumber yang didapatkan, peneliti menarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa meliputi: faktor internal dan eksternal, faktor internal adalah sesuatu pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan. Sedangkan faktor eksternal misalnya perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran bimbingan orang tua serta lingkungan masyarakat.

---

<sup>68</sup> Zaki Al Fuad dan Zuraini, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang, *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), hal. 45

### c. Indikator minat belajar

Menurut Darmadi dalam Friantini dan Winata, tanda-tanda minat belajar adalah 1) konvergensi pertimbangan, sentimen dan kontemplasi subjek pada pembelajaran karena pendapatan, 2) sensasi kegembiraan terhadap pembelajaran, 3) keinginan dan kecenderungan subjek untuk terlihat dinamis dalam belajar dan datang dengan hasil terbaik yang luar biasa. Sementara itu, menurut Djamarah dalam Inggriyani et al, tanda-tanda minat dalam belajar terdiri dari, 1) Sensasi kegembiraan terhadap suatu tindakan tanpa dipaksa untuk mempelajarinya, 2) Minat siswa dalam gerakan atau dapat menjadi pertemuan yang dianimasikan oleh tindakan nyata, 3) Pertimbangan siswa dengan memfokuskan atau tindakan pada persepsi tertentu, dan 4) Kontribusi siswa dalam artikel yang membuat individu menghargai pembelajaran dan merasa tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan pembelajaran yang diberikan.<sup>69</sup>

Dari beberapa indikator tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa indikator minat belajar adalah 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan pikiran dan perhatian pembelajaran, 3) kemauan untuk belajar, 4) adanya kemauan aktif dalam pembelajaran, 5) adanya upaya untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

### d. Macam-macam Minat

Minat dapat dikelompokkan menjadi tiga macam sebagai berikut:

- a) Minat *volunter*; yaitu minat yang timbul dengan sendirinya dari pihak pelajar tanpa pengaruh yang sengaja dari luar,
- b) Minat *involunter*; yaitu minat yang timbul dari dalam diri pelajar, dengan pengaruh dari satu situasi yang sengaja diciptakan pengajar, dan
- c) Minat *nonvolunter*; yaitu minat yang ditimbulkan secara sengaja dipaksakan atau diharuskan.<sup>70</sup>

<sup>69</sup> Feby Inggriyani dkk, Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan *Blended Learning* melalui *Google Classroom* pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, Vol. 3 No. 1 (2019), hal. 29

<sup>70</sup> Nurani Azis dan Amiruddin, Motivasi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Tarbawi*, Vol. 05 No. 01. Hal. 68

## 5. Karakteristik siswa kelas III SD

Peserta didik kelas III rata-rata berusia 8-9 tahun. Menurut Piaget, pada usia itu siswa mental berada dalam kegiatan substansial. Penggunaan hipotesis Piaget menyatakan bahwa pada tahap fungsional substansial anak-anak sudah dapat mencurigai secara cerdas namun membutuhkan hal-hal besar untuk mendukung pemikiran mereka. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan Ibu Agustin Kurnitasari bahwa “siswa kelas III menginginkan adanya yang lebih bervariasi yang mampu membuat siswa lebih bersemangat dan memotivasi siswa dalam belajar.”<sup>71</sup> Sejalan dengan penjelasan dari Ibu Ratna Puspitasari yang mengungkapkan bahwa “siswa kelas III merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya mendengar dan mengamati penjelasan guru, serta siswa kelas III mengalami kesulitan dalam penulisan aksara jawa.”<sup>72</sup> Dengan cara itu siswa akan lebih efektif memahami materi yang diajarkan. Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas suatu proses pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar siswa.

## 6. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dibutuhkan suatu media *flashcard* sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga mempermudah siswa dan guru dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media *flashcard* aksara jawa berbasis *Quick Response Code (QR Code)* di sekolah dapat bekerja dengan pengalaman yang berkembang di kelas dan meningkatkan keuntungan siswa dalam belajar bahasa Jawa pada *flashcard* aksara Jawa.

---

<sup>71</sup> Agustin Kurnita Sari, wawancara dengan guru kelas III, SDN Jambangan, Rabu 13 September 2023

<sup>72</sup> Ratna Puspitasari, wawancara dengan guru kelas IV, SDN Jambangan Rabu 13 September 2023

**Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir**

