

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar.<sup>16</sup> Dalam perspektif belajar mengajar, membaca merupakan masukan informasi dari guru kepada peserta didik agar pembelajaran berjalan efektif.<sup>17</sup> Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai perangkat grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan memproduksi informasi visual atau naratif.<sup>18</sup> Mosfaqun menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk memahami bahan ajar secara efektif dan efisien. Berdasarkan gagasan yang disampaikan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Menurut Azikiwe media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk melibatkan kelima indera yaitu penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa ketika menyampaikan pelajarannya. Media pembelajaran merupakan pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam suatu

---

<sup>16</sup> Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2021

<sup>17</sup> Naz, A., & Akbar, RA. *Penggunaan Media untuk Pembelajaran yang Efektif: Beberapa Pertimbangan*. Pakista 2008

<sup>18</sup> Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2005

<sup>19</sup> Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2012

situasi belajar mengajar.<sup>20</sup> Latuheru menyatakan bahwa media adalah bahan, alat dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi dan komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan bermanfaat.<sup>21</sup> Sudjana mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk mengatur lingkungan belajarnya.<sup>22</sup> Sedangkan Aqib mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.<sup>23</sup> Mudhofir juga menyatakan bahwa media pembelajaran selain sebagai sumber belajar juga dapat diartikan sebagai orang, benda atau program yang meningkatkan sikap dan keterampilan belajar siswa.<sup>24</sup>

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau peserta didik, bertujuan untuk menstimulus peserta didik agar menginspirasi dan memotivasi. Kemampuan mengikuti proses pembelajaran yang bermakna. Pada dasarnya, ada lima bagian definisi kajian media. Pertama sebagai alat komunikasi atau observasi dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat untuk

---

<sup>20</sup> Azikiwe, U. *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Ib 2007

<sup>21</sup> Latuheru, J.D. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1988

<sup>22</sup> Sudjana, N. *Metode dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2001

<sup>23</sup> Aqib, Z. *Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa*. Bandung: Yrama Widya. 2010

<sup>24</sup> Mudhofir, A. *Teknologi Instruksional*. 1993

memotivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Kelima bagian tersebut saling bersinergi dengan baik dan bermanfaat bagi keberhasilan pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan.

Media pembelajaran salah satu program pendidikan yang menunjang keberhasilan siswa yang dapat meningkatkan prestasi akademiknya. Penggunaan media pendidikan juga dapat menarik perhatian siswa terhadap topik yang diajarkan dan membantu guru untuk memahami dan mempertahankannya. Media pembelajaran memang dibuat khusus pada jenjang SD/MI. Media pembelajaran penting dilakukan karena peserta didik SD/MI masih berusia 6-12 tahun dan lebih menyukai metode pembelajaran interaktif seperti *learning through play* (belajar sambil bermain).<sup>25</sup>

Ada banyak cara efektif dalam pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat, antara lain:

- a. Media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa, pada tingkat dasar media harus mudah dipahami oleh siswa.
- b. Media pembelajaran hendaknya sesuai dengan materi ajar.
- c. Media harus dirancang dengan bahan yang sederhana sehingga tugasnya tidak sulit bagi guru, namun efektif untuk pembelajaran.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa harus mempersiapkan diri dengan baik untuk menyiapkan berbagai komponen dan perangkat

---

<sup>25</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: Jejak Publisher, 2021), hal 7.

pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, berikut fungsi bahan ajar seperti yang disampaikan oleh Wina Sanjaya:

- a. Media sebagai sarana guru menyampaikan komunikasi (bahan ajar) kepada siswa, memenuhi peran komunikasi.
- b. Media digunakan untuk motivasi belajar siswa, daya tariknya berdampak langsung pada tingkat motivasi. Meningkatkan motivasi pada akhirnya mengarah pada peningkatan pemahaman siswa.
- c. Media memainkan peran penting dalam mendorong pembelajaran bermakna, bukan dengan menyebarkan pengetahuan tetapi dengan mendorong pemikiran kritis untuk meningkatkan keterampilan intelektual dan kreativitas di kalangan siswa.
- d. Fungsi penyelarasan persepsi bertujuan untuk menyinkronkan perspektif siswa terhadap suatu materi pelajaran untuk memastikan penyampaian konten yang efektif.
- e. Media menyesuaikan dengan kebutuhan unik setiap siswa, terutama memotivasi mereka yang kurang mampu berpartisipasi dalam pembelajaran dengan cara yang bermakna.<sup>26</sup>

### **3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Perkembangan zaman semakin pesat dalam dunia pendidikan salah satunya dengan kemajuan serta berkembangnya media pembelajaran. Hal ini memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa dan keefektifan proses pembelajaran. Saat ini, terdapat banyak jenis dan beraneka ragam

---

<sup>26</sup> Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2008

pembelajaran yang berbeda untuk mendukung dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut jenis-jenis media pembelajaran yang sering digunakan pada proses pembelajaran, yaitu:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini bersifat taktil atau fisik sehingga cocok untuk peserta didik sekolah dasar yang pemahaman dan proses pembelajarannya. Jenis media ini dapat berupa gambar, diagram, foto, grafik, bagan, *scramble* dan sebagainya. Media visual berguna untuk memperjelas materi yang sulit dipahami melalui teks saja.

Contoh: Peta, poster, grafik, model tiga dimensi dan LASMANA (latar *scramble* hanacaraka).<sup>27</sup>

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandalkan indera pendengaran. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam bentuk suara atau bunyi, yang berguna untuk menyampaikan informasi. Media audio dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa.<sup>28</sup>

Contoh: Radio, rekaman suara, podcast, siaran audio pendidikan.

c. Media Audio visual

Media audio visual adalah menggabungkan unsur visual dan auditori, sehingga melibatkan lebih dari satu media pada waktu yang bersamaan. Media ini sangat efektif dalam menyampaikan informasi

---

<sup>27</sup> Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011

<sup>28</sup> Nugroho, S. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2003

yang kompleks dan abstrak karena siswa dapat melihat dan mendengar informasi dalam waktu yang bersamaan. Media ini cukup menarik bagi siswa karena memiliki berbagai macam fitur.<sup>29</sup>

Contoh: Video, film pendidikan, animasi, dan presentasi multimedia.

## **B. Alat Permainan Edukatif (APE)**

### **1. Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan refleksi fisik, mental, emosional dan sosial, dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar, karena melalui bermain anak berbicara (berkomunikasi) dan belajar beradaptasi dengan lingkungannya, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara. Fungsi utama permainan adalah merangsang perkembangan sensori motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi.<sup>30</sup>

Permainan edukatif adalah permainan yang mempunyai efek pembelajaran berdasarkan sesuatu yang orisinal dan merupakan bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan bersifat menstimulasi atau responsif terhadap ide-ide permainan. Indera yang dimaksud adalah pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, kemampuan berpikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak,

---

<sup>29</sup> Sudjana, N., & Rivai, A. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2009

<sup>30</sup> Yupi Supartini, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2002), hal 125.

daya tahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan), cinta kasih, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta kasih, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, persaingan sehat dan sopan santun). Keseimbangan pikiran ini dirancang untuk mempengaruhi tubuh, pikiran, jiwa, karakter dan kepribadian untuk mencapai tujuan pendewasaan diri. Karena karakter seseorang menentukan jalan hidupnya.<sup>31</sup>

Alat Permainan Edukatif memiliki dua makna utama, yaitu sebagai alat permainan dan sebagai sarana edukatif. Alat permainan merujuk pada segala bentuk alat yang digunakan anak untuk menyalurkan dorongan alaminya dalam bermain. Sementara itu, istilah edukatif mengandung makna nilai-nilai pendidikan. Dengan demikian, Alat Permainan Edukatif merupakan sarana yang tidak hanya berfungsi untuk bermain, tetapi juga mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Secara ringkas, Alat Permainan Edukatif dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses belajar anak melalui aktivitas bermain.<sup>32</sup>

Alat Permainan Edukasi (APE) merupakan alat untuk bermain sambil belajar, termasuk alat untuk bermain bebas dan kegiatan guru. Menurut Meyke, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan pendidikan. Selain itu Depdiknas Dirjen PAUD menjelaskan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai cara atau alat bermain yang mempunyai nilai pendidikan (pedagogis) yang dapat dikembangkan pada seluruh kemampuan anak.

---

<sup>31</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal 29.

<sup>32</sup> M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, (Jakarta: KENCANA, 2017), hal 56.

Menurut Tejasaputra, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan pendidikan. Kamtini dan Tanjong sependapat bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sangat baik dalam merangsang dan menarik minat anak, serta dapat mengembangkan berbagai kemampuan anak dan menggunakannya dalam berbagai pekerjaan.<sup>33</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah segala jenis alat atau benda yang dapat digunakan untuk belajar dan bermain yang mempunyai nilai edukasi, yang dapat merangsang minat dan keterampilan pada anak atau peserta didik. Media *scramble* ini adalah salah satu bentuk dari permainan edukasi yang dapat digunakan sebagai sarana proses belajar sambil bermain.

## **2. Karakteristik Alat Permainan Edukatif**

Penting bagi guru dan orang tua untuk dapat memilih dan mengatur alat permainan edukatif untuk anak. Kamtini dan Tanjong menjelaskan bahwa alat permainan edukatif yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar harus memenuhi syarat sebagai berikut:<sup>34</sup>

- a. Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana.
- b. Dapat memberikan wawasan atau penjelasan tentang suatu topik.
- c. Dapat mendorong kreativitas anak dan memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.

---

<sup>33</sup> Novi Mulyani, Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2016), hal 128.

<sup>34</sup> Novi Mulyani, Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, hal 129-130.

- d. Peralatan permainan harus memiliki atribut keandalan, ukuran, presisi, dan kejelasan. Hal ini perlu diperhatikan agar tidak terjadi kebingungan atau kesalah pahaman terhadap apa yang dijelaskan.
- e. Permainan harus aman dan tidak membahayakan anak.
- f. Dapat digunakan secara individu atau kelompok.
- g. Alat permainan harus bagus, menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
- h. Jadikan peralatan bermain mudah bagi guru dan anak-anak.

### **3. Macam-Macam Alat Permainan Edukatif**

Berikut beberapa jenis Alat Bermain Edukatif (APE) berdasarkan pedoman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang memiliki manfaat edukatif untuk mengembangkan potensi kecerdasan, motorik, sosial, emosi dan kepribadian anak atau peserta didik:

#### **a. Permainan Pemecahan Masalah**

Permainan jenis ini menitik beratkan pada pemikiran anak untuk memecahkan suatu masalah. Dalam hal ini dapat memanfaatkan *gadget* seperti *smartphone*. Misalnya *game* dengan tema pemulihan seperti *Homescapes* dan *game* lainnya. Dalam *game* ini, karakter biasanya ditampilkan terjebak dalam situasi tertentu. Jika seseorang tidak dapat menyelamatkan diri, maka anak tersebut kalah dalam permainan. Dengan jenis permainan ini, anak bisa belajar mencari solusi ketika menghadapi suatu masalah. Namun, harus selalu memantau waktu penggunaan *gadget* di sini.

b. Bermain puzzle

Beragam permainan edukasi untuk siswa SD yang dapat membantu mereka dalam memecahkan masalah adalah bermain puzzle. Permainan ini diketahui memiliki berbagai keuntungan, di antaranya adalah meningkatkan daya ingat anak, mengasah keterampilan motorik, memperkuat koordinasi antara tangan dan mata, serta melatih rasa sabar. Untuk anak SD, permainan puzzle dapat disiapkan dengan beberapa potongan yang berbeda. Saat ini, siswa kelas 5 atau 6 sudah mampu menggunakan puzzle dengan lebih banyak potongan. Dikatakan bahwa permainan ini tidak hanya memberikan banyak manfaat, tetapi juga cukup menyenangkan.

c. Permainan Lego

Permainan Lego dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas dan mengembangkan kekuatan otak pada anak sekolah dasar. Sebab, anak-anak akan berlatih membuat sesuatu dari potongan lego yang sudah ada. Imajinasi dan pemikiran abstrak anak juga dapat dikembangkan dengan baik menggunakan permainan ini. Apalagi di usia muda, membantu melatih koordinasi tangan mata dan motorik. Permainan lego juga menjadi salah satu jenis permainan edukatif untuk anak sekolah dasar.

d. Permainan peran

Dengan bermain peran menjadi suatu profesi, yang dapat membantu anak menemukan minat dan bakatnya. Bahkan, kegiatan ini juga dapat merangsang imajinasi anak agar berkembang dengan baik.

Berikut beberapa aktivitas berbeda yang dapat diberikan kepada anak untuk dimainkan. Seperti guru, polisi, dokter, pilot, perawat, dll. Pertama, di awal permainan, mintalah anak memikirkan apa yang ingin anak lakukan di masa depan. Mintalah anak untuk membuat benda-benda di sekitarnya untuk menunjang seninya. Hal ini dapat membantu untuk meningkatkan suatu kreativitas pada anak atau peserta didik.

e. Permainan kata bertautan

Salah satu jenis permainan edukatif untuk anak sekolah dasar adalah permainan kata bertautan. Permainan ini juga memiliki banyak kelebihan yang dapat membantu menstimulus aktivitas otak anak untuk menyusun kosa kata. Anak dapat memperkaya kosa kata dan kemampuan berbahasanya. Sama seperti media *Scramble* ini yang dapat membantu menstimulus aktivitas otak anak untuk menyusun kata-kata. Permainan ini menggunakan banyak aspek kekuatan, antara lain: kerjasama, konsentrasi anak, kemampuan mengingat dan kemampuan berbahasa pada siswa.

#### 4. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan dikembangkan untuk menunjang terlaksananya proses belajar anak agar kegiatan menjadi lebih terorganisir, bermakna dan menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah:<sup>35</sup>

- a. Menciptakan situasi bermain dan belajar yang menyenangkan untuk anak dalam proses pemberian stimulus indikator kemampuan anak. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, ada permainan yang menggunakan

---

<sup>35</sup> Badru Zaman, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, hal 8-10.

alat dan ada pula yang tidak. Khusus pada permainan yang menggunakan alat, ketika menggunakan alat permainan tersebut anak terlihat menikmati kegiatan belajar karena hasil dari kegiatan belajar tersebut tinggi.

- b. Alat permainan edukatif berperan penting dalam mengembangkan rasa percaya diri dan membentuk sikap positif pada anak. Dalam suasana yang menyenangkan, anak-anak terdorong untuk mencoba berbagai aktivitas yang mereka minati dengan cara mengeksplorasi dan mencari tahu hal-hal yang ingin mereka pelajari. Metode ini sangat membantu anak dalam membangun rasa percaya diri saat menjalani berbagai tugas. Sebagai bagian utama dari aktivitas anak, alat permainan edukatif memiliki peran strategis dalam meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak. Misalnya, saat anak bermain dengan alat permainan yang memiliki tingkat kesulitan tertentu, seperti menyusun balok menjadi bentuk bangunan, anak akan melewati proses yang membuatnya merasa puas setelah berhasil mengatasi tantangan tersebut. Kegiatan semacam ini secara alami menumbuhkan rasa percaya diri, sehingga anak merasa tidak ada masalah yang tidak bisa diatasi.
- c. Memberikan stimulus dalam membentuk perilaku serta mengembangkan keterampilan dasar. Pembentukan perilaku dan pengasahan keterampilan dasar merupakan inti dari proses tumbuh kembang anak usia dini. Untuk mendukung dua aspek ini, alat permainan edukatif disusun secara khusus. Salah satu contohnya adalah penggunaan boneka tangan, yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa. Melalui

interaksi dalam permainan menggunakan boneka, anak belajar berbagai hal yang disampaikan melalui dialog antartokoh. Selain itu, anak juga dapat memahami nilai-nilai karakter dan sifat dari tokoh-tokoh yang diperankan oleh boneka tersebut.

- d. Alat permainan edukatif membantu anak membangun hubungan yang seimbang dan komunikatif dengan lingkungannya, misalnya dengan teman. Alat bermain yang dapat digunakan bersama antara satu anak dengan anak lainnya, misalnya anak menggunakan botol suara yang bunyinya berbeda-beda untuk menciptakan irama musik dan aktivitas anak. Untuk menghasilkan bunyi dengan botol bunyi yang berbeda-beda, diperlukan kerja sama, komunikasi dan koordinasi antar anak untuk menghasilkan bunyi tersebut.

### **C. Media *Scramble***

#### **1. Pengertian Media *Scramble***

*Scramble* adalah permainan menyusun huruf menurut urutan kata di papan permainan. *Scramble* merupakan salah satu jenis permainan papan yang digunakan beberapa sekolah sebagai kurikulum untuk mendukung pembelajaran siswa sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan berbahasa.<sup>36</sup> Daftar kata yang dibuat pada permainan *scramble* ini harus berupa kata yang bermakna atau baku.

Menurut *National Scramble Association*, Santi dan Khotima menyatakan bahwa *scramble* diperkenalkan oleh arsitek Amerika Alfred Bates pada tahun 1938 sebagai "*Criss Crossword*" dan berganti nama

---

<sup>36</sup> Suryanto, T. *Implementasi Permainan Scrabble dalam Pembelajaran Bahasa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10 (1), hal 45-58. 2021

menjadi *scramble*. Secara tradisional, *scramble* dimainkan oleh setidaknya dua pemain, namun untuk permainan kompetitif, *scramble* juga dapat dimainkan antara dua tim. Dalam situasi ini, setiap anggota tim bekerja sama sebagai satu tim. *Scramble* adalah alat belajar yang bagus untuk anak-anak karena mereka suka bermain, maka belajar menjadi menyenangkan.<sup>37</sup> Saputri menyatakan bahwa *scramble* pertama kali ditemukan oleh seorang seniman dan menjadi permainan yang populer. *Scramble* ini membantu menstimulus aktivitas otak anak untuk menyusun kata-kata. Media *scramble* ini adalah salah satu permainan edukasi untuk anak yang menggunakan banyak aspek kekuatan, antara lain: kerjasama, konsentrasi anak, kemampuan mengingat dan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, *scramble* juga menarik karena kotak-kotak dan kartu pada *scramble* penuh dengan variasi warna. Permainan *scramble* dapat digolongkan sebagai alat permainan edukatif karena dibangun berdasarkan kesederhanaan permainannya. Selain itu, permainan *scramble* yang terdiri dari huruf-huruf dapat membantu anak dalam memahami huruf atau susunan kata.<sup>38</sup>

Media pembelajaran *scramble* telah banyak digunakan untuk mempelajari kosa kata bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia, kali sedikit berbeda karena bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa. Mempelajari bahasa menggunakan papan *scramble* membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan menambah kosa kata. Kosa kata tersebut diharapkan dapat menunjang pemahaman siswa dalam mempelajari bahasa Jawa khususnya menulis aksara Jawa dan menjadikan pembelajaran

---

<sup>37</sup> Santi, D., & Khotimah, N. *Sejarah dan Perkembangan Scrabble dalam Pendidikan*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12 (3) 2014

<sup>38</sup> Saputri, L. *Peran Scrabble dalam Meningkatkan Kinerja Otak Anak*. Juli 2013

lebih efektif. Dengan permainan asah otak ini, siswa akan menyusun kata secara acak, yang kemudian dapat digunakan untuk menulis kalimat bahkan paragraf melalui latihan menulis dan memahami dalam aksara Jawa.

Manfaat bermain *scramble* menurut Mubasyira adalah sebagai berikut:

- a. Secara kognitif, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik.
- b. Motorik, bertujuan agar siswa mampu menyatukan anggota tubuh seperti tangan untuk melatih keterampilan motorik halus dan kasar.
- c. Logika, bertujuan agar peserta didik mampu berpikir secara tepat dan teratur sehingga lebih cepat dalam menentukan jawaban.
- d. Sosial, dengan tujuan agar siswa dapat melatih kemampuan komunikasi, sabar dan hati-hati dalam bertindak.
- e. Berkreasi dengan tujuan agar siswa dapat menciptakan ide dengan mengolah huruf menjadi sebuah susunan kata.<sup>39</sup>

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Media**

### **a. Kelebihan Media**

- 1) Meningkatkan Ketertarikan dan Semangat Siswa: Unsur permainan dalam media *scramble* mendorong siswa untuk terlibat secara aktif sehingga proses belajar menjadi menyenangkan.
- 2) Mengasah Daya Ingat dan Penguatan Materi: Mengatur huruf secara acak membantu murid lebih mudah mengingat bentuk dan urutan aksara Hanacaraka.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Mubasyira, A. *Manfaat Permainan Edukatif dalam Pengembangan Keterampilan Siswa* . Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 14(1), 23-35 2017

<sup>40</sup> Wahyuni, S. (2019). *Penerapan Media Puzzle dalam Pembelajaran Aksara Jawa* . Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(2), 66–74.

- 3) Mendorong Pembelajaran yang Aktif dan Terlibat: Media ini memperbolehkan pembelajaran yang berfokus pada aktivitas dan kerja sama kelompok yang memperkuat interaksi antar siswa.
- 4) Cocok untuk Gaya Belajar Visual dan Kinestetik: Media ini sesuai bagi siswa yang lebih gampang belajar melalui visualisasi dan interaksi langsung dengan huruf.<sup>41</sup>
- 5) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penyelesaian Masalah: Proses menyusun aksara mendorong siswa untuk berpikir terstruktur dan menemukan solusi yang tepat.<sup>42</sup>

b. Kekurangan Media

- 1) Terbatas pada Kognitif Dasar: Media ini lebih menekankan pengenalan huruf dan urutan, kurang efektif untuk belajar makna kata atau struktur kalimat.<sup>43</sup>
- 2) Kurang Mengakomodasi Semua Gaya Belajar: Siswa dengan gaya belajar yang mengandalkan pendengaran mungkin kurang tertarik karena tidak ada elemen suara atau bunyi.
- 3) Memerlukan Pengawasan dari Guru: Tanpa pengarahan yang tepat, kegiatan ini dapat berubah menjadi permainan yang tidak memberikan manfaat edukatif yang maksimal.<sup>44</sup>
- 4) Berpotensi Membingungkan Siswa Pemula: Untuk siswa yang benar-benar baru dalam belajar aksara Jawa, huruf yang diacak bisa menimbulkan kebingungan dan frustrasi.<sup>45</sup>

---

<sup>41</sup> Suparman, A. (2017). *Desain Instruksional Modern* . Jakarta: Erlangga.

<sup>42</sup> Daryanto (2016). *Media Pembelajaran* . Yogyakarta: Gava Media.

<sup>43</sup> Wahyuni, S. (2019). *Penerapan Media Puzzle dalam Pembelajaran Aksara Jawa* .

<sup>44</sup> Daryanto (2016). *Media Pembelajaran* .

- 5) Keterbatasan dalam Variasi: Jika tidak ada variasi (seperti hanya melakukan *scramble* huruf), siswa bisa cepat merasa bosan.

## **D. Minat Belajar**

### **1. Pengertian Minat Belajar**

Menurut Slameto, minat untuk belajar adalah keinginan yang kuat dan komitmen pada sesuatu atau melakukan suatu kegiatan tanpa paksaan dari orang lain. Minat belajar mencerminkan keterhubungan antara individu dengan hal-hal di luar dirinya. Semakin dalam hubungan tersebut, semakin tinggi pula tingkat minat yang dimiliki.<sup>46</sup> Selain itu, Muhibbin Syah menjelaskan bahwa minat atau ketertarikan merupakan kecenderungan dan hasrat yang besar terhadap sesuatu.<sup>47</sup> Sementara itu, Zakiah Darajat menyatakan bahwa minat belajar adalah kondisi di mana seseorang menunjukkan perhatian pada suatu hal, disertai dengan keinginan untuk memahami, mempelajari, dan mengeksplorasi lebih dalam.<sup>48</sup> Di sisi lain, Abdul Hadits dan Nurhayati mendefinisikan minat belajar sebagai rasa ketertarikan yang ditunjukkan oleh siswa dalam berbagai aktivitas belajar, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat.<sup>49</sup>

Minat belajar siswa merupakan suatu keinginan atau kemauan yang kuat terhadap suatu hal. Keinginan belajar seorang siswa merupakan ciri-ciri seseorang yang mengungkapkan suatu keinginan, dorongan yang muncul

---

<sup>45</sup> Astuti, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Pembelajaran Aksara Jawa* .

<sup>46</sup> Slameto, Op. Cit., hal 180

<sup>47</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2013, hal 136

<sup>48</sup> Zakiyah Daradjat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi aksara, 2014, hal 305

<sup>49</sup> Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2014

dalam diri seseorang untuk memilih hal serupa. Minat belajar siswa adalah kemampuan konstan untuk fokus dan mengingat beberapa aktivitas.<sup>50</sup> Minat belajar siswa merupakan ketertarikan atau keinginan siswa, yang diikuti dengan perhatian dan tindakan yang disengaja, dan pada akhirnya menimbulkan rasa bahagia melalui perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>51</sup>

Minat belajar siswa adalah keinginan mendalam terhadap suatu hal. Menurut Reber yang dikutip oleh Muhibbin Syah dalam bukunya mengenai Psikologi Pendidikan, dia menyatakan bahwa ketertarikan pada psikologi tidak hanya berasal dari ketergantungan yang kuat pada faktor internal seperti pemfokusan perhatian, rasa ingin tahu, motivasi, dan keinginan.<sup>52</sup> Siswa merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar dengan aktif dan tekun, bersedia terlibat dalam proses belajar apapun durasinya, serta menunjukkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas dan pelajaran tanpa mudah merasa lelah. Proses menyerap ilmu terasa menyenangkan dan menarik, sehingga aktivitas belajar bisa dianggap sebagai sebuah hobi dan bagian dari kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa penting untuk menumbuhkan minat belajar di kalangan siswa, karena dengan adanya minat, siswa akan lebih aktif dalam menerima informasi dari guru. Tanpa minat, proses belajar dan mengajar tidak akan berjalan dengan baik dan efisien. Minat belajar siswa tidak muncul secara mendadak, melainkan

---

<sup>50</sup> Donni Juni Priansa, *Kinerja dan Profesionalisme Guru*, (Bandung: CV Alfabeta, 2014), hal. 282  
1

<sup>51</sup> Ibid, hal. 282-283

<sup>52</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal 133

berkembang melalui kebiasaan saat belajar. Minat ini adalah faktor krusial yang mendukung tercapainya efektivitas dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil yang diperoleh siswa.

## **2. Macam-Macam Minat Belajar Siswa**

Setiap siswa mempunyai minat dan bakat yang berbeda-beda. Pada dasarnya minat belajar siswa mempunyai tiga komponen utama yaitu:

### **a. Minat Personal**

Minat Personal sangat berkaitan dengan sikap dan motivasi terhadap pelajaran tertentu, apakah siswa memiliki ketertarikan atau tidak, merasa senang atau tidak, serta apakah siswa memiliki keinginan untuk menguasai pelajaran tertentu. Minat personal sangat mirip dengan minat intrinsik yang dimiliki siswa di mana hal ini mengarah pada perhatian khusus terhadap ilmu sosial, olahraga, sains, musik, sastra, komputer, dan lain-lain. Selain itu, minat pribadi siswa juga dapat diartikan sebagai preferensi siswa dalam memilih pelajaran yang mereka sukai.

### **b. Minat Situasional**

Minat situasional adalah ketika minat siswa turun dan berubah-ubah tergantung rangsangan di luar dirinya. Misalnya suasana kelas, cara mengajar, dorongan keluarga. Efek ini erat kaitannya dengan mata pelajaran yang diajarkan, dan interaksi antara minat pribadi dan minat situasional.

### c. Minat Psikologikal

Minat psikologis sangat terkait dengan interaksi antara minat individu dan minat yang muncul dari situasi secara terus-menerus. Jika siswa telah memiliki pengetahuan yang memadai tentang sebuah mata pelajaran, serta diberikan kesempatan yang memadai untuk mempelajarinya baik dalam aktivitas terorganisir (kelas) maupun secara pribadi (di luar kelas), dan mereka memiliki pandangan positif terhadap mata pelajaran tersebut, maka dapat dikatakan bahwa siswa memiliki minat psikologis terhadap pelajaran tersebut.<sup>53</sup>

Menurut Ahmad Susanto, ada dua kategori minat belajar siswa, yaitu:

- a. Minat yang bersifat bawaan, muncul secara alami dalam diri setiap orang, biasanya dipengaruhi oleh faktor genetik atau bakat alami.
- b. Minat yang muncul akibat pengaruh dari luar individu, minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, motivasi dari orang tua, serta tradisi atau kebiasaan yang ada.<sup>54</sup>

Menurut Abd Rahman Shaleh, berdasarkan arah belajarnya minat siswa dibagi menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Minat Intrinsik yaitu minat yang secara langsung berhubungan dengan kegiatan dirinya, minat ini lebih bersifat mendasar atau minat asli. Misalnya, seseorang belajar karena sebuah ketertarikan pada ilmu pengetahuan atau karena senang membaca, bukan karena ingin mendapat pujian atau penghargaan.

---

<sup>53</sup> Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, Manajemen Kelas, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 149-150

<sup>54</sup> Ahmad Susanto, Op.Cit, hal. 60

- 2) Manfaat eksternal adalah manfaat yang dikaitkan dengan tujuan akhir kegiatan, jika tujuan tersebut tercapai kebutuhan dapat hilang. Misalnya, seseorang yang belajar mempunyai tujuan lulus suatu kelas atau lulus ujian.<sup>55</sup>

### 3. Ciri-Ciri Minat Belajar Siswa

Menurut Ahmad Susanto ciri-ciri minat belajar adalah sebagai berikut:

- a. Minat seseorang berkembang seiring dengan pertumbuhan jasmani dan rohani. Perubahan dalam minat dapat terjadi di berbagai bidang, terutama ketika individu mengalami transformasi fisik dan mental yang signifikan. Proses ini menggarisbawahi betapa eratny keterkaitan antara perkembangan pribadi dan dinamika minat yang dimiliki seseorang.
- b. Aktivitas belajar sangat mempengaruhi minat seseorang. Ketika seseorang memiliki kesiapan belajar yang baik, hal ini menjadi salah satu faktor utama yang dapat meningkatkan minat untuk mendalami suatu bidang tertentu. Kegiatan belajar yang menarik dan relevan juga dapat memperkuat minat individu terhadap topik-topik tertentu.
- c. Kesempatan untuk belajar berperan krusial dalam membentuk minat seseorang. Jika individu diberi akses dan peluang untuk mengeksplorasi berbagai topik atau keterampilan, kemungkinan besar minat terhadap hal-hal baru akan muncul dan berkembang.
- d. Faktor budaya memegang pengaruh yang signifikan terhadap minat seseorang. Nilai-nilai, tradisi, dan kebiasaan dalam suatu budaya dapat

---

<sup>55</sup> Abd. Rahman Shaleh, Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam (Jakarta: PT. Prenada Media, 2004), hal. 265

menentukan objek atau bidang yang dianggap penting dan menarik. Budaya membentuk cara pandang individu, yang pada gilirannya mempengaruhi apa yang mereka minati.

- e. Minat memiliki dimensi emosional yang mendalam. Minat sering kali terkait erat dengan perasaan seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan. Ketika seseorang menganggap suatu objek sebagai sesuatu yang sangat berharga atau bermakna, hal ini dapat menimbulkan perasaan bahagia yang mendalam. Akhirnya, perasaan positif ini mendorong individu untuk lebih tertarik dan berminat pada objek tersebut.<sup>56</sup>

Menurut Slameto, siswa yang berminat belajar mempunyai ciri -ciri sebagai berikut:

- a) Seseorang yang memiliki minat cenderung lebih perhatian dan mampu mengingat dengan baik apa yang mereka pelajari, bahkan dalam jangka waktu yang lama. Minat ini menciptakan dorongan internal yang kuat, memungkinkan mereka untuk selalu fokus pada hal yang diminati, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.
- b) Ketertarikan terhadap suatu objek atau aktivitas sering kali disertai oleh perasaan suka dan bahagia. Emosi positif ini memberikan motivasi tambahan bagi individu untuk lebih mendalami minat tersebut, karena minat tidak hanya merupakan aspek intelektual, tetapi juga melibatkan dimensi emosional yang mendalam.

---

<sup>56</sup> Ahmad Susanto. Op.Cit, hal. 62

- c) Salah satu tanda bahwa seseorang memiliki minat adalah timbulnya rasa bangga dan puas terhadap hal yang digemarinya. Ketika individu berhasil mencapai sesuatu yang sejalan dengan minat mereka, perasaan puas ini menjadi penghargaan intrinsik yang semakin memperkuat rasa minat tersebut.
- d) Minat seseorang juga dapat dilihat dari partisipasi aktif dalam kegiatan atau acara yang berhubungan dengan bidang tersebut. Keterlibatan ini merupakan manifestasi nyata dari minat yang dimiliki, di mana individu tidak hanya menunjukkan ketertarikan, tetapi juga berkomitmen untuk berkontribusi dan terlibat secara langsung.<sup>57</sup>

Menurut Abdul Hadis, siswa yang berminat belajar mempunyai ciri - ciri sebagai berikut :

- a. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang mendalam dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Keinginan untuk tahu ini mendorong mereka untuk belajar dengan lebih giat dan menjelajahi berbagai pengetahuan secara lebih intensif.
- b. Dalam proses pembelajaran, siswa menunjukkan kegembiraan dan semangat yang luar biasa. Energi ini menciptakan suasana belajar yang dinamis, memungkinkan mereka untuk menyerap materi dengan lebih efektif dan menikmati setiap tahap pembelajaran yang berlangsung.
- c. Siswa juga menunjukkan perhatian yang besar terhadap pelajaran, baik dalam memahami materi maupun dalam berpartisipasi secara aktif. Fokus

---

<sup>57</sup> Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 57

yang mereka berikan mencerminkan minat yang kuat terhadap apa yang mereka pelajari.

- d. Dengan sikap kreatif dan berorientasi pada kemajuan, siswa berusaha mencari solusi baru, menciptakan ide-ide, dan senantiasa berupaya meningkatkan kemampuan diri demi mencapai hasil yang lebih baik.
- e. Ketahanan yang luar biasa dan ketekunan yang ditunjukkan siswa mengilustrasikan motivasi yang mendalam untuk terus berkembang dan meraih tujuan pendidikan mereka.
- f. Meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan dalam belajar, siswa tidak mudah merasa bosan. Mereka bisa mempertahankan minat dan semangat meskipun menghadapi materi yang sulit atau proses belajar yang panjang.
- g. Bagi siswa, kegiatan belajar bukan hanya sekadar kewajiban, melainkan juga hobi yang menyenangkan dan bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Mereka menikmati belajar sebagai sarana untuk berkembang, memperluas wawasan, dan mengasah kemampuan.<sup>58</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang mendalam serta antusias yang tinggi dalam proses pembelajaran. Hal ini mendorong mereka untuk belajar dengan lebih tekun dan menggali berbagai ilmu pengetahuan secara intensif. Kegembiraan dan semangat yang mereka tunjukkan menciptakan suasana belajar yang dinamis dan inspiratif.

---

<sup>58</sup> Abdul Hadis, Psikologi dalam Pendidikan. (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 44

Ketahanan dan ketekunan yang mereka miliki menggambarkan motivasi kuat untuk terus berkembang dan mencapai cita-cita pendidikan mereka.

#### **4. Indikator Minat Belajar Siswa**

Slameto berpendapat bahwa ketertarikan seseorang terhadap sesuatu terlihat melalui perbuatan atau kegiatan yang berkaitan dengan ketertarikan tersebut. Oleh karena itu, untuk memahami ciri-ciri minat, kita dapat menganalisis aktivitas yang dilakukan oleh setiap anak atau hal-hal yang mereka nikmati, karena minat berfungsi sebagai pendorong dalam belajar yang membuat seseorang mampu menyelesaikan suatu tugas. Dengan demikian, menurut Slameto terdapat berbagai indikator minat belajar, yaitu: kesenangan, keikutsertaan siswa, minat, dan perhatian. Berikut ini adalah penjelasan mengenai beberapa indikator yang disampaikan oleh Slameto:

##### **a. Perasaan senang**

Siswa yang mempunyai minat terhadap suatu mata pelajaran akan senang dan tidak pernah bosan belajar. Jadi mempengaruhi pemahaman. Jika seorang siswa merasa senang dengan suatu situasi, dia tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya: siswa selalu mengikuti pelajaran, tidak datang terlambat ke sekolah, memperhatikan saat belajar, merasa tidak bosan, tidak membuat keributan di kelas, dan tetap berada di kelas.

##### **b. Partisipasi Siswa**

Siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Guru dapat mendukung dan berusaha memberikan peluang bagi siswa untuk berkontribusi di dalam kelas. Ketertarikan individu terhadap hal tertentu

dapat membuat mereka senang dan termotivasi untuk melakukan aktivitas terkait dengan objek tersebut. Contohnya adalah kemampuan untuk berdiskusi, aktif dalam mengajukan pertanyaan, dapat menjawab pertanyaan dari guru, serta antusias mengemukakan ide-ide.

c. Ketertarikan

Menurut motivasi peserta didik terhadap suatu hal, individu, atau kegiatan yang muncul dari pengalaman emosional yang dipicu oleh aktivitas tersebut. Contohnya: semangat belajar, antusias dalam mengikuti mata pelajaran, tidak menunda dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan guru, aktif mengerjakan tugas yang ditugaskan guru, dan menyelesaikan pekerjaan pada waktu yang ditentukan.

d. Perhatian siswa

Minat dan perhatian seringkali dianggap sebagai hal yang serupa dalam aktivitas sehari-hari. Fokus siswa membawa makna bahwa mereka berkonsentrasi pada pengamatan dan pemahaman sambil mengabaikan hal-hal lain. Ketika siswa memiliki ketertarikan pada suatu objek, mereka akan lebih mampu memberikan perhatian penuh pada objek tersebut. Contohnya termasuk mendengarkan penjelasan guru selama kelas, memperhatikan materi yang diajarkan, mencatat informasi penting, dan tidak ragu untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami.<sup>59</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa itu cenderung selalu memperlihatkan dan mengingat secara terus menerus akan suatu hal, karena minat itu berkaitan erat

---

<sup>59</sup> Slameto, *Op.Cit*, hal. 180-181

dengan perasaan yang senang sehingga menimbulkan rasa ketertarikan pada sesuatu.

## **E. Bahasa Jawa**

### **1. Pembelajaran Bahasa Jawa**

Bahasa Jawa merupakan salah satu warisan budaya asli Jawa yang penting untuk diperkenalkan dan dilindungi. Oleh karena itu, anak-anak di Jawa Timur dan Jawa Tengah harus mengikuti kelas bahasa Jawa sejak sekolah dasar. Tujuan pelajaran Bahasa Jawa adalah untuk membentuk sikap positif terhadap bahasa dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan berbahasa.<sup>60</sup>

Salah satu bahasa daerah yang masih digunakan di masyarakat Jawa adalah bahasa Jawa, yang merupakan bagian dari budaya nasional Indonesia. Metode komunikatif lebih ditekankan dalam pengajaran siswa bahasa Jawa. Ini membantu mereka merasa lebih nyaman dalam berbicara dalam bahasa tersebut dan siap untuk berkomunikasi secara efektif dan akurat dalam situasi yang berbeda.<sup>61</sup> Empat komponen pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar meliputi berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Kemampuan menganalisis teks dapat ditingkatkan melalui kegiatan membaca. Membaca kalimat bahasa Jawa dengan huruf Latin dan membaca aksara Jawa adalah dua bakat yang dimilikinya. Meskipun mendengarkan melibatkan proses mendengar, komponen-komponen mendengarkan, atau

---

<sup>60</sup> Umi Nadhiroh dkk, "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa.", *Jurnal ilmiah dan sastra*, Vol.3 , No 1.Desember 2021

<sup>61</sup> Gilang Baskoro Aji dkk, " Animasi Cerita Wayang Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa", *Jurnal Computer Science an Engineering*, Vol. 2, No. 1, February 2021

sekadar mendengarkan, mirip dengan aktivitas membaca untuk memahami teks yang dibacakan secara lantang. Kemampuan menulis dapat dikelompokkan menjadi dua kategori dalam pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara tertulis yaitu menulis abjad (huruf sambung dan lepas) dan menulis aksara Jawa. Komponen berbicara bertujuan mengembangkan kemampuan berbicara dalam bahasa Jawa dengan mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pandangan.<sup>62</sup>

Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jawa, dapat diutarakan bahwa kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah meliputi interaksi dua arah antara pengajar dan pelajar. Tujuan dari program studi Bahasa Jawa adalah untuk membentuk sikap positif terhadap bahasa tersebut serta meningkatkan wawasan dan keterampilan di dalamnya.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Jawa**

Muatan lokal bahasa, sastra, dan budaya Jawa mencakup keterampilan sastra, kompetensi bahasa, dan keahlian budaya dalam berbicara, mendengarkan, menulis, dan membaca. Keempat kemampuan tersebut bertujuan untuk membantu siswa dalam berlatih memahami teks yang didengar dengan jelas. Setelah melakukannya, mereka harus mampu menguraikan substansi dan makna bacaan.

Tujuan pengajaran berbicara adalah mempersiapkan siswa untuk menyampaikan ide secara efisien melalui pidato, diskusi lisan, dan media lainnya. Siswa diberi arahan tentang cara menggunakan istilah seperti boso ngoko lugu, ngoko alus, krama lugu, dan krama alus dengan baik dan sopan.

---

<sup>62</sup> Ibid.

Membaca adalah cara untuk menguji kemampuan siswa dalam membaca sastra aksara Jawa dan Latin yang ditulis dalam bahasa Jawa. Menulis, di sisi lain, mengajarkan siswa cara berkomunikasi secara tertulis.<sup>63</sup>

### **3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa**

Ada tujuan penting dalam kurikulum muatan lokal untuk mempelajari bahasa Jawa. Peraturan Gubernur DIY nomor 64 tahun 2013 pasal 4 menjelaskan tujuan muatan lokal bahasa Jawa di sekolah madrasah sebagai berikut:<sup>64</sup>

- a. Berbicara dengan jelas dan singkat sambil mematuhi tata bahasa dan etika.
- b. Menghargai dan menggunakan bahasa Jawa sebagai alat berkomunikasi, sumber kebanggaan, serta identitas lokal.
- c. Meningkatkan keterampilan sosial, kematangan emosi, dan kapasitas intelektual melalui pembelajaran bahasa Jawa.
- d. Memanfaatkan dan menghargai karya sastra dan budaya Jawa untuk meningkatkan moral dan pengetahuan.
- e. Mengingat bahasa dan sastra Jawa adalah elemen kunci dalam keberagaman budaya dan sejarah intelektual Indonesia.

Dari wacana di atas, diharapkan bahwa perolehan bahasa Jawa melalui materi hanacaraka akan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kognitifnya, mengenalinya sebagai aset budaya dan kepekaan terhadap tempat yang berharga, serta memanfaatkan dan menikmatinya

---

<sup>63</sup> Ibid.

<sup>64</sup> Ibid.

untuk mengasah karakter moral melalui karya sastra khususnya pada materi hanacaraka.

## **F. Aksara Jawa**

Sejarah aksara Jawa selama ini diketahui melalui kisah Aji Saka. Versi Hindu-Jawa dari kisah Aji Saka sering digunakan sebagai bahan pengajaran di sekolah. Versi Hindu-Jawa dari Aji Saka menyatakan bahwa Aji Saka berasal dari India, sehingga kisah Aji Saka masih populer di Jawa dan menginspirasi kehidupan spiritual orang

Sejarah tulisan Jawa dikenal melalui cerita Aji Saka. Versi Kisah Aji Saka yang berasal dari tradisi Hindu-Jawa sering dipakai sebagai materi ajar di sekolah-sekolah. Dalam versi tersebut, Aji Saka dikatakan berasal dari India, dan karena itu kisahnya masih dikenal luas di Jawa, memberikan inspirasi bagi kehidupan spiritual masyarakat Jawa.<sup>65</sup>

Aji Saka diakui sebagai pencipta 20 huruf Jawa, yang juga memiliki dua pendamping bernama Sembada dan Dora yang tinggal di Pulau Majeti. Dalam konsep filsafat terkait aksara Jawa, huruf-huruf yang terdiri dari ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, pa, dha, ja, ya, nya, ma, ga, ba, tha, dan nga membentuk 20 tipe suku kata dengan sistem silabis. Perubahan ini adalah hasil dari perkembangan huruf Devanagari (Sanskerta) dan huruf Pallawa (huruf Jawa yang lebih tua) dengan desain yang berbentuk persegi, bulat, atau runcing.<sup>66</sup>

Sejarah aksara Jawa terdiri dari lima periode pembentukan aksara Jawa, yaitu:

---

<sup>65</sup> Fatkur Rohman Nur Awal, "Dunia Batin Jawa: Aksara Jawa sebagai Filosofi dalam Memahami Konsep Ketuhanan," *Kontemplasi*, 5 (2), (2017), hal 293.

<sup>66</sup> *Ibid.*, hal 295.

- a. Pallawa (sebelum 700),
- b. Kawi tahap awal (750-925),
- c. Kawi tahap akhir (925-1250),
- d. Majapahit (1250-1450),
- e. Jawa baru (sampai sekarang).

Bukti-bukti sejarah yang mendasari penulisan aksara Jawa dapat ditemukan dalam sejumlah prasasti, antara lain: (1) Prasasti Yupa yang terletak di Kalimantan Timur dan prasasti dari kerajaan Tarumanegara di Jawa Barat menunjukkan bentuk awal aksara Pallawa, (2) Aksara Pallawa yang lebih matang dapat ditemukan dalam prasasti kerajaan Sriwijaya dan prasasti Canggal yang ada di Jawa Tengah, (3) Aksara Kawi yang awal terlihat dalam prasasti Dinoyo, Plumpunga, serta prasasti dari Raja Rakai Kayuwangi dan Rakai Balitung, (4) Aksara Kawi yang lebih akhir terdapat dalam prasasti Raja Airlangga dan Kediri, (5) Aksara Jawa yang berasal dari Majapahit dapat dilihat dalam prasasti Kawali, Kabantenan, serta Batutulis, (6) Aksara Jawa dari abad ke-15 muncul dalam prasasti Suradakan, (7) Pemakaian aksara Jawa yang baru tampak pada abad ke-16 dalam sastra suluk Seh Bari.<sup>67</sup>

Aksara Jawa memiliki makna simbolik, yaitu: Ha: Hana hurip wening suci, yang mengungkapkan bahwa kehidupan merupakan keinginan dari Yang Maha Suci. Na: Nur candra, Gaib nur, Warsitaning candra-pengharapan yang berarti bahwa manusia selalu mendekat kepada Ilahi. Ca: Cipta wening, cipta mandulu, cipta dadi, yang berarti adanya satu tujuan dan arah kepada Yang Maha Tunggal. Ra: Rasaningsun handulusih, yang mengartikan bahwa cinta

---

<sup>67</sup> Ibid., hal 296.

kasih sejati berasal dari hati nurani. Karsaningsun memayuhayuning bawana, yaitu keinginan yang diarahkan untuk menjaga kesejahteraan dunia. Da: Dumadining dzat kang tanpa winangenan yang berarti menerima hidup apa adanya. Menerima hidup apa adanya berarti menerima diri dan situasi tanpa penilaian. Ta: Tatas, tutus, titis, titi, dan wibawa, yang mencerminkan aspek-aspek fundamental, keseluruhan, visi, dan ketelitian dalam menjalani kehidupan. Sa: Sifat ingsun handulu sifatullah, yang berarti sifat manusia adalah refleksi dari sifat Allah, mencerminkan kasih seperti kasih Tuhan. Wa: Wujud hana tan kena kinira, yang menunjukkan bahwa pengetahuan manusia terbatas, tetapi dampaknya dapat meluas. La: Lir handaya paseban jati adalah menjalani kehidupan dengan mengikuti petunjuk Ilahi. Pa: Papan kang tanpa kiblat, yaitu hakikat Allah yang ada di segala tempat. Dha: Dhuwur wekasane endek wiwitane, yang menunjukkan bahwa untuk mencapai puncak yang tinggi, harus mengawali dari fondasi yang rendah. Ja: Jumbuhing kawula Gusti, yaitu selalu berusaha untuk menyatu dan memahami kehendak-Nya. Ya: Pitados marang samubarang tumindak kang dumadi, yang berarti memiliki keyakinan pada kuasa Tuhan dalam segala yang terjadi. Nya: Nyata tanpa mata, ngerti tanpa diuruki, yaitu memahami hakikat kehidupan. Ma: Madhep mantep manambah maring Ilahi, yang menegaskan keyakinan dan keteguhan dalam menyembah Yang Ilahi. Ga: Guru sejati sing muruki, yaitu belajar dari guru dari hati. Ba: Bayu sejati kang andalani, yang berarti selaras dengan gerakan alam. Tha: Thukul saka niat, yaitu bahwa segala sesuatu harus diawali

dan berkembang dari niatan. Nga: Ngracut busananing manungso, yang berarti melepaskan ego pribadi manusia.<sup>68</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Aji Saka adalah orang yang dianggap sebagai penyebar ilmu atau pengetahuan bagi masyarakat Jawa. Melalui tokoh Aji Saka, orang Jawa awalnya tanpa pengetahuan atau panduan, namun kemudian mampu memahami alam dan memiliki pengetahuan yang luas.<sup>69</sup>

Sesuai dengan tempat penelitian saya yaitu di MI Darul Muta'allimin Cepoko, Berbek, Nganjuk khususnya pada kelas III materi aksara Jawa. Kurikulum yang sekarang digunakan di kelas III adalah kurikulum 2013, berikut KI dan KD pada materi aksara Jawa:

Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas	: B/III (Tiga)
Semester	: 2 (Dua)
Satuan Pendidikan	: MI Darul Muta'allimin
Tahun Pelajaran	: 2025/2026

**Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti Bahasa Jawa**

KI	KD	Indikator
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.4 Membaca dan menulis aksara Jawa legena (10 huruf)	4.4.1 Peserta didik mampu membaca aksara Jawa legena (10 huruf)
	4.8 Membaca dan menulis kalimat sederhana aksara Jawa legena (lengkap 20 huruf)	4.4.2 Peserta didik mampu menulis aksara Jawa legena (10 huruf)
		4.8.1 Peserta didik mampu membaca kalimat sederhana aksara Jawa legena (lengkap 20 huruf)

<sup>68</sup> Ibid., hal 297-298

<sup>69</sup> Suwardi Endraswara, Falsafah Hidup Jawa (Yogyakarta: Cakrawala, 2013), hal 207

Aturan serta contoh penulisan aksara Jawa yang lebih detail dapat merujuk pada panduan yang disusun oleh Tim Penyusun Pedoman Penulisan Aksara Jawa (1994), yaitu sebagai berikut:

### 1. Aksara Jawa Legena

Aksara legena adalah huruf dasar dalam aksara Jawa yang terdiri dari 20 huruf. Dalam penulisan aksara Jawa, tidak digunakan spasi, sehingga penggunaan pasangan huruf berfungsi untuk memperjelas pengelompokan kata.

**Gambar 2.1 Aksara Jawa**

AKSARA JAWA LAN PASANGANE				
ꦲ ha	ꦤꦲ na	ꦕꦲ ca	ꦫꦲ ra	ꦏꦲ ka
ꦢꦲ da	ꦠꦲ ta	ꦱꦲ sa	ꦮꦲ wa	ꦭꦲ la
ꦥꦲ pa	ꦢꦲꦲ dha	ꦗꦲ ja	ꦪꦲ ya	ꦤꦲꦲ nya
ꦩꦲ ma	ꦒꦲ ga	ꦧꦲ ba	ꦠꦲ tha	ꦤꦒꦲ nga

Sumber : Buku Pepak Bahasa Jawa oleh Febyardini Dian dkk

### 2. Pasangan

Setiap satuan suku dalam tulisan Jawa mempunyai pasangan yang melengkapi dari huruf utamanya. Pasangan ini dipakai untuk menunjukkan suku kata yang tidak diucapkan atau tertutup serta menghubungkannya dengan suku kata setelahnya, kecuali untuk suku kata yang diakhiri oleh tanda wignyan, cecak, dan layar. Fungsi dari pasangan adalah untuk menghapus vokal yang ada pada konsonan sebelumnya.

### 3. Pasangan Aksara Jawa

**Gambar 2.2 Sandhangan**

...	...	...	...	...
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
...	...	...	...	...
Da	Ta	Sa	Wa	La
...	...	...	...	...
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
...	...	...	...	...
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

Sumber: <http://kongresaksarajawa.id/salinsaja/>

Sandhangan di dalam aksara Jawa merupakan simbol tambahan yang berfungsi untuk mengubah atau menambah suara pada huruf-huruf Jawa atau pasangannya.

**Gambar 2.3 Sandhangan**

SANDHANGAN				
Wulu	...	i	Cakra Keret	...rè
Suku	...	u	Pengkal	...ya
Taling	...	e	Pa Cerek	rè
Taling tarung	...	o	Nga Lelet	lè
Pepet	...	è	Adeg-adeg	Awal Kalimat
Layar	...	r	Pada Lingsa	Koma (.)
Wignyan	...	h	Pada Lungsi	Titik (.)
Cecak	...	ng	Cakra Suku	...ru
Cakra	...	...ra	Pangkon	mati

Sumber: Buku Pepak Bahasa Jawa oleh Febyardini Dian dkk

## G. Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik diambil dari kata karakter, yang merujuk pada ciri-ciri kejiwaan, moral, atau perilaku yang membuat seseorang berbeda dari orang lain. Setiap orang memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari yang lain. Berbagai faktor seperti latar belakang, keluarga, interaksi sosial, dan usia dapat memengaruhi sifat seseorang. Pada usia peserta didik SD yang berkisar antara 7 hingga 12 tahun, siswa umumnya memiliki karakteristik khusus sesuai tahap perkembangan tersebut. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, masa sekolah adalah periode yang matang untuk belajar karena anak-anak telah menyelesaikan taman kanak-kanak sebagai tahap persiapan menuju pendidikan formal. Masa ini disebut masa matang untuk belajar karena anak mulai berusaha mencapai tujuan tertentu, berbeda dengan aktivitas bermain yang lebih fokus pada kesenangan saat melakukannya. Masa ini juga disebut masa matang untuk bersekolah karena anak mulai menginginkan keterampilan baru yang dapat diperoleh di sekolah. Kelas III termasuk dalam kategori kelas rendah di Sekolah Dasar.<sup>70</sup>

Peserta didik kelas III sekolah dasar biasanya berusia sekitar 8-9 tahun. Pada tahap ini, anak-anak berada dalam masa perkembangan kognitif yang disebut tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Dalam tahap ini, mereka mulai mampu memahami konsep-konsep yang bersifat konkret dan memerlukan pengalaman langsung untuk mempelajari sesuatu. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir

---

<sup>70</sup> Djamarah, Syaiful Bahri. (2008)

logis dan sistematis, tetapi memahami konsep abstrak masih terbukti menantang bagi mereka.<sup>71</sup>

Perkembangan keterampilan bermain secara kognitif pada anak yang berusia antara 6 hingga 12 tahun memasuki fase permainan yang terorganisir dengan aturan. Di fase ini, anak-anak mampu memahami serta mau mematuhi peraturan yang ada dalam permainan. Peraturan tersebut bisa dimodifikasi berdasarkan kesepakatan para pemain, asalkan tidak terlalu jauh dari aturan dasar yang ada. Misalnya, permainan seperti kasti, galak asin, gobak sodor, ular tangga, monopoli, LASMANA (latar *scramble* hanacaraka), permainan kartu, bermain tali, dan berbagai permainan sejenis lainnya.

---

<sup>71</sup> Piaget, J. *Asal Usul Kecerdasan pada Anak*. New York: International Universities Press. 1952

## H. Kerangka Berpikir

**Gambar 2.4 Kerangka Berpikir**

