

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi berlangsungnya kehidupan manusia, yang memiliki tujuan mampu berproses menjadi lebih baik dari sebelumnya.<sup>1</sup> Pendidikan juga memiliki arti suatu wadah yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir, pengalaman serta kreativitas dengan mengedepankan nilai-nilai pendidikan yang ada. Dewasa ini pendidikan sangat berperan penting pada kesuksesan dan kestabilan suatu kehidupan.<sup>2</sup>

Terdapat beberapa pendapat yang mengartikan bahwa pendidikan itu sebuah proses dalam mengubah tingkatan seseorang atau (*schooling*). Pendidikan adalah segala efek yang diupayakan sekolah terhadap anak serta remaja yang diserahkan supaya memiliki kemampuan yang tepat serta kesadaran penuh terhadap tugas-tugas sosialnya.<sup>3</sup> Sedangkan, secara umum pendidikan merupakan berbagai pengalaman belajar yang berlangsung di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah yang dilakukan dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu memainkan permainan yang telah dijadikan sebagai media pembelajaran dengan baik dan benar.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Yayan Alpian, "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia" *Buana pengabdian*, 1 (Februari 2019), 67.

<sup>2</sup> Ajat Sudrajat, "Mengapa Pendidikan Karakter?" *Pendidikan Karakter*, 1 (Oktober 2011), 47

<sup>3</sup> Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 22.

<sup>4</sup> Aisyah Anggraeni, "Menegaskan manusia sebagai Objek dan Subjek Ilmu Pendidikan", *Jurnal PPKN dan Hukum*, 1 (April 2020), 6.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai materi pembelajaran, dan dikemas semenarik mungkin dalam segala bentuk media pembelajaran, sehingga peserta didik dapat terdorong untuk lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>5</sup> Media pembelajaran yang sengaja dibuat dalam bentuk permainan, bertujuan agar proses belajar mengajar menjadi semakin menarik dan menyenangkan. Seperti media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *Puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang sejenis dengan bongkar pasang. *Puzzle* juga dapat diartikan sebagai permainan yang menyatukan beberapa keping untuk membentuk sebuah gambar maupun tulisan yang telah di tentukan.<sup>6</sup> *Puzzle* juga merupakan permainan menyusun dari yang semula berbentuk kepingan menjadi satu kesatuan yang utuh.<sup>7</sup> *Puzzle* memiliki keunggulan yaitu memiliki berbagai macam warna sehingga mampu menarik perhatian dari anak untuk mempelajari dan mampu meningkatkan daya tahan anak untuk belajar. *Puzzle* juga mampu melatih kreativitas dari pola berfikir anak terhadap tugas sederhana, *puzzle* juga mampu melatih daya nalar dan kejelian untuk menata ulang potongan pola.<sup>8</sup> Selain itu *puzzle* juga mampu melatih daya ingat dan daya untuk berfikir aktif dalam beraktivitas, juga mampu melatih daya ingat untuk belajar sambil bermain dan mengenal bentuk.<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> Musthofa Abid, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 3-4.

<sup>6</sup> Angga Saputra, "Permainan Edukatif Untuk Anak usia Dini", *Jurnal Pemikiran dan penelitian pendidikan islam anak usia dini*, No. 1 (Mret 2019): 111

<sup>7</sup> Ayu Astuti Manurung, "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan T.A 2019/2019", *Jurnal Usia Dini*, No. 2 (Desember 2019): 3

<sup>8</sup> *Ibid.*, 112.

<sup>9</sup> *Ibid.*, 3.

Ditunjukkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rista Dwi Permata (2020) mengenai pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. Dapat diketahui bahwa permainan *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan sebuah masalah. Permainan *puzzle* juga mampu melatih peserta didik dalam berfikir secara kreatif dan mengimplementasi bagaimana otak, tangan dan mata mampu bekerja sama secara baik. Dari pernyataan tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran semakin efektif dengan menggunakan media *puzzle*, dan *puzzle* cocok dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk.<sup>10</sup>

Media *puzzle* adalah media yang sederhana dan dimainkan dengan cara membongkar kemudian memasang kembali sehingga mampu melatih fokus dan kesabaran peserta didik dalam mempraktikkan media *puzzle*.<sup>11</sup> Media *puzzle* tersebut dikemas dalam bentuk *Puzzle* aksara jawa, yang bertujuan agar peserta didik dapat lebih aktif dan lebih cepat memahami dari materi aksara jawa yang disampaikan oleh pendidik. Media *puzzle* yang tidak hanya menjelaskan mengenai huruf hanacaraka dan pasangan namun juga menjelaskan mengenai sandangan dan angka aksara jawa. Model permainan yang berbentuk layaknya sebuah teka-teki mampu menjadikan peserta didik merasa penasaran. Karena dengan adanya media pembelajaran tersebut, maka akan mempermudah proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

---

<sup>10</sup> Rista Dwi Permata, "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, No. 2 (2020): 4

<sup>11</sup> Tasya Putri Purnama Sari, "Efektifitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Huruf Hijaiyah Jurnal Pendidikan dan Konseling 4, (2022): 2029

Minat belajar yang masih sangat kurang, dapat mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik, dan juga keterbatasan media yang menjadikan peserta didik kurang berminat pada pembelajaran Bahasa Jawa. Kurangnya ketelitian peserta didik seperti lupa membawa buku Bahasa Jawa juga mempengaruhi minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Materi yang mulai memasuki tingkatan lebih sulit dari yang belum mengenal sandangan hingga mulai diperkenalkan sandangan. Pada pembagian soal materi aksara jawa juga banyak yang keluar saat ujian berlangsung, dibandingkan soal lain dari Bahasa Jawa dengan materi yang berbeda.

Materi aksara jawa merupakan suatu hanacaraka yang telah digunakan untuk menulis pesan pada masa kerajaan dan masih diajarkan pada dunia Pendidikan hingga saat ini disemua tingkatan Pendidikan. Dalam proses pembelajaran peserta didik merasa bahwa materi Bahasa Jawa terutama Aksara Jawa dianggap sebagai materi yang sulit, karena peserta didik memerlukan waktu untuk menulis dengan seperti menggambar dan menghafal huruf beserta pasangannya.<sup>12</sup> Semakin tinggi suatu tingkat pendidikan maka materi aksara jawa yang diajarkan akan semakin bertambah banyak, termasuk materi kelas V di MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk. Teori tersebut dapat dibuktikan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh wali kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk.

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas V dapat diperoleh hasil bahwa aksara jawa yang dirasa peserta didik kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk memiliki tingkat kesulitan yang tinggi

---

<sup>12</sup> Tommy Rahardjo, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Android Aksara Jawa Kelas X Smk Negeri V Malang", *Kajian Teknologi Pendidikan*, NO.3 (Agustus 2019):197

dalam menulis dan menghafal. Sehingga peserta didik merasa tidak tertarik, minat belajar peserta didik menurun, serta malas ketika pendidik sedang menyampaikan materi tersebut. Metode pembelajaran yang dirasa masih kurang efektif dan media pembelajaran yang menggunakan gambar juga dirasa masih sangat kurang menambah minat belajar peserta didik pada mata pelajaran aksara jawa, sehingga perlu adanya solusi untuk mengatasi hal ini. Hasil pengamatan yang dilakukan kepada peserta didik kelas V dapat disimpulkan hasil, bahwa Pembelajaran peserta didik yang mengalami kesulitan pada materi aksara jawa yang seharusnya ketika ujian berlangsung mereka tidak diperbolehkan membawa buku pepak namun peserta didik masih tetap diperbolehkan melihat asalkan tidak mencontek temannya.<sup>13</sup>

Berangkat dari latar belakang ini mengenai penelitian yang dilakukan. Maka peneliti meneukan solusi dari permasalahan tersebut. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi kemajuan tingkat pendidikan, dengan media pembelajaran, pendidik akan lebih mudah menyampaikan materi begitu juga dengan peserta didik yang akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, peserta didik akan lebih percaya diri apabila diintruksikan untuk menjawab soal yang diberikan dan menjawabnya di depan kelas maupun di kertas.<sup>14</sup> Media *Puzzle* merupakan suatu media yang ditujukan kepada peserta didik dengan tujuan peserta didik lebih tertarik dalam mempelajari Aksara Jawa. Media yang sengaja dibuat dengan konsep layaknya permainan bertujuan para peserta didik merasakan bermain sambil belajar. Usia peserta didik yang tergolong sangat muda menjadikan mereka lebih dominan memiliki keinginan bermain yang

---

<sup>13</sup> Wawancara wali kelas V, MI TERPADU KH Ahmad dahlan Jatigreges, 30 September 2022

<sup>14</sup> Isran Rasyid, "Manfaat Media dalam pembelajaran", *AXIOM*, No.1, (2018),91

lebih tinggi dibandingkan dengan belajar. Sehingga perlu adanya penelitian untuk menunjang sebuah media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai semangat belajar bagi peserta didik.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media bermain bertujuan supaya peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses belajar pada materi aksara Jawa. Media pembelajaran yang di sajikan kepada peserta didik haruslah menarik dan mudah difahami. Fungsi dari sebuah media pembelajaran adalah untuk meningkatkan rasa semangat dalam belajar serta menunjang terciptanya kemampuan belajar lebih cepat dan lebih baik dari sebelum menggunakan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran yang menarik juga akan menjadi fokus utama dari peserta didik, karena para peserta didik akan merasa penasaran dan akan lebih memperhatikan setiap penjelasan dari pendidik dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.<sup>15</sup> Untuk mengembangkan media ini maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Aksara Jawa Di Kelas V MI Terpadu Kh Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk”**

## **B. Rumusan Masalah**

---

<sup>15</sup> Tejo Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”, *Ekonomi dan Pendidikan*, No.1, (April 2011), .20-22

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran *Puzzle* pada materi Aksara Jawa untuk meningkatkan minat belajar kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Puzzle* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Mengembangkan media pembelajaran *puzzle* pada materi aksara jawa untuk kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *Puzzle* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk.

### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media ini digunakan guru pada materi aksara jawa
2. Media puzzle adalah media dengan metode permainan
3. Media *Puzzle* menggunakan bahan dasar kayu
4. Setiap keping dari huruf aksara jawa di sertai dengan magnet
5. Perkepingnya berbentuk persegi panjang
6. Media *Puzzle* berbentuk persegi panjang dan di sertai engsel untuk memvariasikan sandangan pada *Puzzle* tersebut
7. Berdiameter saat dibuka 45x64 dan saat di tutup 64x64

8. Materi di ambil dari buku pembelajaran kelas V
9. Media *Puzzle* berisikan huruf aksara jawa yang di pisah dalam bentuk keping dan kotak tempat menaruh kepingan di sertai magnet yang bisa di pindah tempat
10. Metode *Puzzle* bertujuan untuk meingkatkan minat belajar peserta didik pada materi aksara jawa
11. Metode *Puzzle* bersifat fleksibel dan mudhk di bawa dan juga di mainkan.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti
  - a. Menambah kreatifitas peneliti dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada materi aksara jawa
  - b. Menambah wawasan peneliti dalam memahami aksara jawa yang di kreasikan menjadi media pembelajaran *Puzzle*
  - c. Menambah pengalaman dalam mengenalkan media pembelajaran *Puzzle* kepada peserta didik kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk
2. Bagi Peserta Didik
  - a. Memberikan pengetahuan dengan pengenalan media pembelajaran *Puzzle* pada materi aksara jawa
  - b. Sebagai alternatif peserta didik untuk lebih berminat dalam pembelajaran aksara jawa

Peserta didik kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk yang kurang berminat dalam pembelajaran Bahasa Jawa khususnya

materi aksara jawa menjadikan peneliti mengangkat masalah tersebut dengan mencari solusi berupa media pembelajaran yang berbasis permainan yaitu *Puzzle* Aksara Jawa yang dilengkapi dengan sandangan dan pasangan. Dan secara teoritis penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan media pembelajaran pada kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk

### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu membantu sekolah dalam menambah media pendukung pembelajaran pada materi aksara jawa.

### 4. Prodi PGMI

Penelitian ini dapat menambah jumlah pustaka bagi Prodi PGMI. Terkait media pembelajaran yang dibuat dengan model permainan untuk meningkatkan minat pada materi aksara jawa.

### 5. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai acuan dalam membuat sebuah inovasi baru terkait topik yang akan diangkat. Dalam penelitian ini juga dapat menambah ilmu serta wawasan baru bagi para pembaca.

## **F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media *Puzzle* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara jawa memiliki asumsi dan keterbatasan antara lain:

Pengembangan Media *puzzle* dapat diklasifikasikan menjadi 2 yaitu antara lain:

1. Mampu memudahkan peserta didik dalam memahami aksara jawa
2. Mampu menumbuhkan minat belajar dengan menggunakan metode bermain
3. Dengan metode *puzzle* peserta didik dapat lebih cepat faham mengenai materi yang disampaikan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran

Media *puzzle* memiliki beberapa keterbatasan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Metode *Puzzle* memiliki keterbatasan materi dan tidak dapat digunakan pada materi lain
2. Metode *Puzzle* yang berbahan kayu menjadikan media tersebut lebih berat dan tidak efektif untuk sering dipindah.

## **G. Penegasan Istilah**

### **1. Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan untuk menunjang suatu proses pendidikan dengan tujuan proses pendidikan dapat berjalan dengan lebih baik dan lebih efektif .<sup>16</sup> Dengan ketersediaanya media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung mampu menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Media pembelajaran juga mampu menjadikan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dari sebelum pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* , (Jakarta : Direktur Jendral Kemenag RI, 2019), 11

## 2. Media *Puzzle*

Media *Puzzle* yaitu suatu permainan edukatif yang cara memainkannya dengan dibongkar dan pasang kembali dan mampu melatih ingatan peserta didik dengan lebih cepat dan mampu menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>17</sup>

Media *Puzzle* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbasis permainan kemudian dijadikan sebagai media pembelajaran berbentuk *Puzzle* aksara jawa. Media *Puzzle* tersebut memiliki tujuan mampu menarik perhatian dari peserta didik sehingga lebih tertarik dan berminat mengikuti proses pembelajaran aksara jawa.

## 3. Minat Belajar

Minat merupakan suatu perasaan dan keinginan yang terdapat pada peserta didik untuk memulai sebuah pembelajaran. Keinginan yang disertai rasa semangat untuk memulai pembelajaran yang dimulai dengan rasa penuh semangat. Pembelajaran yang berlangsung karena terdapat niat belajar didalamnya akan mencapai hasil yang baik.<sup>18</sup>

Dengan minat belajar yang cukup tinggi butuh campur tangan dari seorang pendidik bagaimana menata dan membuat suasana pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Suasana dan strategi pendidik dalam menata juga mengolah ruang kelas akan memengaruhi bagaimana peserta didik dapat lebih semangat dan memiliki minat yang tinggi dalam belajar.

---

<sup>17</sup> Kasri, "Meningkatkan prestasi belajar matematika Melalui media puzzle peserta didik kelas 1 SD", *Jurnal Pendidikan*, 3 (2018), 321

<sup>18</sup> Siwi Puji Astuti, "Pengaruh kemampuan awal dan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika", *Jurnal Formatif*, 1 (2014), 71

#### 4. Aksara Jawa

Aksara Jawa merupakan suatu huruf jawa yang dikenal dengan sebutan *Hanacaraka* yang digunakan sebagai aksara pada masa kerajaan dan zaman dahulu sebagai huruf yang digunakan untuk menulis karya sastra seperti buku, syair dan yang lainnya.<sup>19</sup>

Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa aksara jawa merupakan sebuah huruf yang dikenal dari jaman kerajaan dan sering digunakan sebagai menulis syair maupun surat. Huruf jawa yang memiliki seni dengan bentuk yang unik dan memiliki nilai sejarah sehingga aksara jawa masih dilestarikan hingga sekarang dan menjadi salah satu materi pada pembelajaran Bahasa Jawa.

#### **H. Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian terdahulu yang dapat disimpulkan, dari berbagai banyak penelitian terdapat beberapa penelitian yang sama mengkaji mengenai metode pembelajaran yang sifatnya bermain. Penelitian terdahulu dilakukan untuk menghindari pengulangan. Pemaparan hasil penelitian terdahulu yang memiliki topik sama dengan penelitian pengembangan media *Puzzle* pada pembelajaran aksara jawa, diantaranya :

Partama, Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah dan Hasanudin (2014) dengan metode penelitian *Research and Development* dapat diketahui bahwa metode pembelajaran dalam bentuk komik ini mampu menambah kemampuan peserta didik dalam memahami aksara jawa. Sebelum

---

<sup>19</sup> Tomy Rahardjo, "Pengembangan multimedia interaktif Mobile Learning Berbasis android aksara jawa Kelas 10 SMK Negeri V Malang", *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*2019(), 196

diterapkannya metode pembelajaran pada materi aksara jawa dengan media komik, terdapat 60% peserta didik yang tidak bisa membaca huruf jawa. Dari presentase yang di peroleh menunjukkan bahwa peserta didik yang tadinya pasif di kelas menjadi lebih aktif. Dengan pembelajaran menggunakan media komik memiliki respon yang bagi dari para peserta didik. Dari berbagai pernyataan dapat di tarik kesimpulan bahwasanya para peserta didik lebih berminat dan akan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran apabila media yang digunakan sesuai dengan apa yang menjadi kebiasaan yang masih para peserta didik minati yaitu bermain. Dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis permainan mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif dari sebelumnya.<sup>20</sup>

Berdasarkan dari hasil penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa persamaan penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya sama-sama menjelaskan mengenai pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya aksara jawa. Dari penelitian sebelumnya dan penelitian yang dilakukan sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis permainan. Dengan adanya persamaan maka terdapat pula perbedaan dari kedua peneliti yang dilakukan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran yang digunakan berbeda, yaitu dari penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran dengan model komik sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran dengan model *Puzzle*.

Kedua, Dari penelitian yang dikembangkan oleh Wisnu Lazuardi dan Eka Pramono (2018) dengan metode penelitian *Research and Development*, dapat di ketahui dan ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dengan multimedia

---

<sup>20</sup> Nurhasanah, Pengembangan media *KIJANK* (Komik Indonesia Jawa dan Aksara Jawa ) Pembelajaran Bahasa Jawa kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal pemikiran dan penegmbangan SD(2014)*, Vol 1 No 4. .V

interaktif mampu menjadikan proses pembelajaran Bahasa Jawa terkhusus pada materi aksara Jawa menjadi semakin menyenangkan dan tidak membosankan. Metode pembelajaran yang digunakan juga sudah efektif karena prosentase yang di peroleh setelah ujian lebih baik dari sebelum menggunakan media interaktif. Hasil dari belajar menggunakan media interaktif terdapat 89% peserta didik yang berhasil dan menuntaskan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, dan terdapat 2 peserta didik yang tidak menuntaskan kriteria minimum. Dari data yang telah di peroleh dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sangat efektif di terapkan pada kelas IV SD.<sup>21</sup>

Persamaan dari penelitian sebelumnya dan penelitian yang dilakukan yaitu mengenai sama-sama membahas mengenai pengembangan media pembelajaran yang di gunakan dalam pemecahan masalah pada materi aksara Jawa di sekolah dasar. Dengan adanya persamaan maka terdapat pula perbedaan dari kedua peneliti yang di lakukan. Perbedaan dari peneliti yang dilakukan dan penelitian terdahulu yaitu mengenai media pembelajaran yang digunakan, yaitu penelitian yang dilakukan menggunakan media *Puzzle* sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media multimedia interaktif. Perbedaan lain yang terlihat yaitu penelitian yang dilakukan fokus terhadap minat belajar peserta didik, sedangkan penelitian terdahulu fokus yang dilakukan yaitu pada hasil belajar peserta didik.

Ketiga, Dari penelitian yang dilakukan oleh Yeni Dwi Wulandari, dkk (2018) dengan metode model ASSURE. Dalam pengembangan penelitian tersebut menggunakan metode permainan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan materi Bahasa Jawa terutama Aksara Jawa. Metode permainan

---

<sup>21</sup> Wisnu Lazuardi Yusuf, Pengembangan ,ultimedia interaktif pelajaran baca tulis aksara Jawa dengan sandhangan, *JINOTEP*, 2 (2018), 96

yang bermodel dakon lebih efektif diberikan kepada peserta didik kelas V, karena para peserta didik akan lebih cepat memahami materi yang di jelaskan dan mengatasi kesulitan para peserta didik dalam membaca aksara jawa. Pengembangan media dakon pada penelitian ini sudah efektif, karena banyak para peserta didik yang tertarik dalam menggunakan media tersebut ketika pembelajaran aksara jawa. Media pembelajaran dengan konsep permainan yang dinamakan media *PADPERDASAWA* ini sudah di uji dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>22</sup>

Dari penelitian sebelumnya dapat di tarik kesimpulan bahwa persamaan yang terjadi pada penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu terdapat pada bagian sama-sama mengembangkan media permainan untuk materi aksara jawa. Dengan adanya persamaan maka terdapat pula perbedaan dari kedua peneliti yang dilakukan. Selain persamaan terdapat pula perbedaan yang terjadi antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu adalah pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu menggunakan media permainan dengan model dakon sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan media permainan dengan model *Puzzle*. Kemudian variabel pada penelitian sebelumnya mengacu pada hasil belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan adalah mengacu pada minat belajar peserta didik.

Keempat, Dari penelitian yang dilakukan oleh Angela Widya dan Joko Waluyo (2020). Dengan menggunakan metode *research and Development*. Dalam pengembangan penelitian tersebut media yang digunakan merupakan media

---

<sup>22</sup> Yeni Dwi wulandari,” Pengembangan Media *PEDASWARA* (Permainan Dakon Kasara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 1 (2018), 84

pembelajaran yang di sajikan dalam bentuk permainan di kemas sesuai apa yang peserta didik dan para pendidik butuhkan. Media pansus rasa di kemas dengan menarik dan efektif seperti desain yang menarik, menggunakan bahan yang ringan dan mudah di bawa ke mana-mana sehingga memudahkan para peserta didik untuk di bawa. Media pembelajaran yang digunakan bertujuan supaya peserta didik dapat lebih cepat mamemahami materi yang di sampaikan dengan jenis materi yang masih pada tahap awal pengenalan Aksara jawa.<sup>23</sup>

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, persamaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada bagian materi yang di teliti, yaitu materi aksara jawa. Persamaan lain juga terdapat pada bagain pengembangan media pembelajaran yang sama-sama berbasis media permainan. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada bagian media pembelajaranya, dari penelitian sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran papan susun sedangkan media pembelajaran pada penelitian yang dilakukan menggunakan yaitu media *Puzzle*. Tingkatan kelas juga menjadi perbedaan pada penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu, yaitu kelas rendah untuk penelitian terdahulu dan kelas atas untuk penelitian saat ini.

Kelima Penelitian yang dilakukan oleh Yusril Wahid da Nuril Nuzulia (2020). Dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*. Dapat di ketahui bahwa media pembelajaran dengan menggunakan metode puzzle yang di terapkan pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran yang dikembangkan

---

<sup>23</sup> Angela Widya Setiani, "Pengembangan media Pansus raja (Papan susun aksara jawa) Untuk pembelajaran Bahasa Jawa peserta didik kelas III Sekolah Dasar di kabupaten Semarang", *Piwulang*, 1 (2020), 20

dalam mampu menarik minat peserta didik sehingga media *PENA (Puzzle Nusantara)* ini, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan hasil belajar semakin meningkat. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini mampu memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian media *PENA (Puzzle Nusantara)* sangat efektif di gunakan sebagai media pembelajaran pada materi IPS di kelas IV MI.<sup>24</sup>

Dari penelitian tersebut dapat di temukan persamaan dan perbedaan, persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu terletak pada mata pelajaran. Penelitian sebelumnya meneliti pada mapel IPS sedangkan penelitian ini meneliti mata pelajaran Bahasa Jawa. Fokus yang diteliti pada penelitian sebelumnya dan penelitian yang dilakukan yaitu terletak hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Sedangkan persamaan dari kedua penelitian yaitu peneliti sama-sama menggunakan media *Puzzle* dimana media tersebut merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan.

---

<sup>24</sup> Yusril Wahid, Nuril Nuzulia, and Moch. Bahak Udin By Arifin, 'Development of Learning Media for PEN Material (Puzzle Nusantara) Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at MIS Al-Falah Lemahabang', *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4.2 (2020), 101–11 <<https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v4i2.1037>>.