

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media *Puzzle*

1. Media

a. Pengertian media

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengantarkan suatu pembelajaran kepada peserta didik. Media berasal dari bahasa latin dan kata tersebut juga merupakan kata jama' dari kata medium yang memiliki arti perantara maupun pengantar. Media juga merupakan suatu bentuk komponen dalam menunjang suatu tingkat pendidikan sehingga dapat tercapai dengan cara yang membanggakan.¹ Pengertian media menurut beberapa ahli.

Menurut Gagne, Media merupakan suatu dari berbagai jenis komponen yang di atur sedemikian rupa untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga mampu mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik dan semangat dalam menerima materi.² Menurut Heinich, Media merupakan suatu saluran komunikasi dan juga mampu dijadikan sebagai alat penunjang pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media juga mampu sebagai bentuk fisik dari sebuah alat dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.³

¹ Arief S Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada , 2003), 6

² Ibid, 6

³ Cepy Riyana, *Media pembelajaran*, (Jakarta Pusat : Sundit kelembagaan rektorat Pendiidkan Tinggi Islam, 2012), 10

Media merupakan suatu alat yang mampu digunakan untuk mempermudah dan menambah minat peserta didik dalam mempelajari aksara Jawa.

Menurut daryanto, Media adalah segala sesuatu bentuk baik berupa hewan maupun manusia yang dapat digunakan alat yang digunakan untuk menjadikan kepada peserta didik dengan tujuan peserta didik mampu memahami maksud materi yang disampaikan dengan lebih cepat dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga para peserta didik mampu mencapai tujuan dari pembelajaran.⁴

Dari beberapa pengertian yang di jelaskan oleh para ahli dapat di tarik kesimpulan bahwasannya media merupakan sebuah alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik agar mampu mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan dan memotivasi peserta didik untuk lebih semangat mengikuti proses pembelajaran dengan penuh semangat.

b. Jenis Media

Menurut Surachman, Media sengaja di golongan menjadi dua jenis media yaitu *big* media dan *litle* media yang masing masing dari jenis tersebut memiliki arti, yaitu *big* media yang berarti cara pembuatan media lebih banyak memakan waktu karena akan mendapatkan hasil yang maksimal. Sedangkan *litle* media yaitu media yang cara pembuatannya lebih mudah dan sederhana dan waktu pengerjaannya.

Media Audio yaitu media yang hanya bisa di dengarkan oleh telinga tanpa melihat dan menyampaikan materi hanya dengan mengandalkan

⁴ Musthofa Abi Hamid, *Media pembelajaran*, (Yayasan Kita menulis, 2020), 4

suara tanpa adanya gambar. Selanjutnya media visual adalah media yang hanya dapat di lihat dengan panca indra mata tanpa adanya suara. Di dalam media visual terdapat 2 jenis yaitu dua dimensi dan 3 dimensi. Media visual dua dimensi itu sendiri merupakan media yang hanya di lihat dengan dalam satu arah, sedangkan media visual tiga dimensi merupakan media yang dapat dilihat di segala arah dan memiliki panjang, lebar serta tinggi. Contoh dari media visual dua dimensi adalah lukisan, sedangkan tiga dimensi seperti patung.

Media Audio Visual merupakan media yang cara kerjanya terdapat dua jenis media sekaligus yaitu dengan menggunakan gambar dan suara. Media audio visual merupakan salah satu media yang sangat di minati oleh peserta didik, karena biasanya pendidik mengganti penjelasan materi dengan menampilkan video sebagai pengganti pendidik dalam menjelaskan materi yang tengah di bahas. Contoh dari media audio visual berupa video antara lain, televisi, film dan lain sebagainya yang dapat di lihat dan di dengar.⁵

c. Manfaat Media

Menurut Hamalik, Dengan adanya media dalam proses pembelajaran mampu menjadikan peserta didik lebih semangat mengikuti proses pembelajaran dan peserta didik lebih memiliki motivasi dalam belajar, juga akan meningkatkan psikologi peserta didik dalam belajar.

Secara umum manfaat dari media dalam pembelajaran adalah sebagai bentuk alat untuk lebih mempercepat pembelajaran menjadi efisien dan

⁵ Ibid 66-67

menarik dengan mempererat hubungan interaksi antara murid dan pendidik.

⁶ Tidak hanya memiliki manfaat secara umum, Media juga dapat di identifikasikan manfaatnya menjadi beberapa asumsi, antara lain. Materi yang di sampaikan dapat di sama ratakan, dari penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menanyakan pemahaman dari peserta didik, dari penafsiran materi peserta didik yang tadinya berbeda dapat memahami secara sama seperti teman lainnya hanya dengan mengamati media pembelajaran yang sama.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dengan adanya media pembelajaran di setiap menyampaikan materi mampu menjadikan para peserta didik memiliki rasa keingin tahuan yang lebih tinggi dan cenderung akan mengamati media serta materi yang di sampaikan oleh pendidik. Media juga mampu menjadikan pendidik untuk lebih menghidupkan dan mencairkan suasana di dalam kelas.

Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan adanya media pembelajaran akan lebih membangkitkan suasana belajar dan rasa ingin tahu dari peserta didik yang tadinya pasif menjadi lebih aktif dan mampu melakukan komunikasi dua arah. Tanpa adanya suatu media pendidik akan lebih cenderung berkomunikasi satu arah dan peserta didik cenderung menjadi pendengar. Sehingga dengan tersedianya media pembelajaran di setiap pembelajaran akan lebih membuat suasana kelas dan para peserta didik lebih aktif untuk bertanya maupun menyampaikan aspirasinya.

⁶ Iran Rasyid Karo, "Manfaat Media dalam pembelajaran", *Axiom*, 1 (2018), 94

Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan materi akan lebih mempersingkat waktu penjelasan materi. Pada dasarnya pendidik akan menyampaikan materi sampai para peserta didik memahami apa yang di sampaikan, namun apabila menggunakan media maka para peserta didik akan lebih cepat mengungkap dan memahami materi yang dijelaskan sehingga waktu yang masih banyak dapat digunakan sebagai evaluasi materi pembelajaran pada jam pelajaran tersebut.

Kualitas belajar peserta didik meningkat, pembelajaran yang menggunakan media mampu menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, karena dengan di tampilkannya media dan mengajak untuk mempraktikkan langsung maka pemahaman materi akan semakin meningkat dan kualitas belajar dapat menjadi lebih baik dari pembelajaran yang tidak menggunakan media.

Proses belajar dapat terjadi dimana dan kapan saja, dengan adanya media pembelajaran seperti video akan lebih mempermudah proses pembelajaran, dimana peserta didik mampu mempelajari materi kapanpun dan dimanapun tanpa tergantung pada keadaan waktu dan tempat. Peran seorang pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif, Pendidik tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang dan dengan pemahaman materi yang lebih cepat maka waktu yang tersisa dapat digunakan sebagai memenuhi aspek belajar lainnya seperti tanya jawab, evaluasi dan diskusi.⁷Pembelajaran yang dilakukan dengan

⁷ Abdul Istiqlal, "Manfaat Media pembelajaran dalam Proses Belajar dan mengajar Mahapeserta didik di Perpendidikan Tinggi " *Jurnal Kepemimpinan dan kependidikan sekolah* 2(2018), 142-143

menggunakan media *puzzle* dapat menarik perhatian peserta didik dan menimbulkan rasa penasaran sehingga minat belajar yang tadinya kurang bersemangat menjadi lebih antusias dan bersemangat.

Dari beberapa manfaat dari media pembelajaran secara umum dan beberapa point yang telah di jelaskan maka dapat dijelaskan bahwa manfaat dari media yaitu sebagai alat yang mampu mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya media maka proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif dari sebelum menggunakan media pembelajaran.

d. Fungsi Media

Fungsi dari media yaitu memvisualisasikan suatu pembelajaran yang masih terlihat abstrak dengan kata lain masih belum terlihat jelas sehingga menjadi lebih jelas dan akan lebih mudah di cerna serta difahami oleh peserta didik. Fungsi dari media antara lain dapat dijelaskan sebagai berikut

Belajar dengan menggunakan media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai alat yang dapat membantu menyukkseskan kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang integral sesuai dengan isi dan tujuan dari pembelajaran.

Salah satu bagian integral dari keseluruhan pembelajaran yaitu media merupakan alat yang mampu menciptakan hubungan berkesinambungan dari proses pembelajaran sehingga tidak akan terjadi kekeliruan dalam pemahaman materi. Media bukan menjadi alat penghibur maupun pelengkap pada proses pembelajaran, akan tetapi mencari acuan dalam terciptanya tujuan pendidikan yang baik.

Media pembelajaran lebih mengutamakan untuk peserta didik mampu memahami materi secara jelas dan tanpa adanya kekeliruan dalam memahaminya. Dalam menggunakan media belajar sebagai alat untuk mempertinggi mutu dalam belajar dan mengajar. Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi dari media pembelajaran antara lain, fungsi atensi dari media visual yaitu sebagai bahan yang menarik untuk di tampilkan dan dilihat oleh peserta didik di sertai penjelasan dan teks materi yang berkaitan dengan makna visual isi pembelajaran yang akan di sampaikan. Selain fungsi atensi, terdapat juga fungsi efektif yaitu dapat dilihat setelah menampilkan media pembelajaran bagaimana reaksi peserta didik apakah merasa tertarik dan terlihat nyaman setelah belajar menggunakan media pembelajaran.

Fungsi kognitif yaitu dari beberapa temuan dapat di sampaikan bahwa media pembelajaran mampu mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran dan mempercepat peserta didik dalam memahami materi serta memiliki semangat dan minat untuk belajar. Kemudian fungsi kompensatoris yaitu dengan adanya media mampu membantu peserta didik yang lemah dalam membaca maupun memahami materi dan peserta didik yang enggan bersemangat dalam belajar dengan cara menampilkan dan menjelaskan media disertai penjelasan materi kemudian di lanjutkan dengan mempraktikkan materi yang telah disampaikan. ⁸

⁸ Rudy Sumiharsono, *Media pembelajaran*, (Jawa Timur : CV Pustaka Abadi, 2018), 10-13

e. **Karakteristik Media**

Setiap media pembelajaran tentu memiliki karakteristik yang berbeda antara media satu dengan media yang lainnya, dengan adanya perbedaan karakteristik pada media menjadikan media memiliki perbedaan dan perbedaan tersebut tentu akan lebih menari perhatian dari para peserta didik apabila penyampaian materi di sertai dengan adanya media pembelajaran.

1) Media Grafis

Merupakan salah satu karakteristik media cetak yang paling banyak peminatnya, media grafis juga merupakan media visual yang memiliki bentuk sesuai dengan ide dari seorang pendidik yang di tuangkan pada sebuah media pembelajaran. Contoh dari media grafis antara lain, poster, media permainan, buku, dan media cetak lainnya.

2) Media Gambar

Media gambar merupakan media yang sangat mudah dan efektif untuk di jadikan sebagai media pembelajaran, media yang sangat mudah di buat dan mudah di mengerti peserta didik hanya dengan menampilkan gambar dengan sedikit penjelasan maka peserta didik mampu memahami maksud dari penjelasan materi dan tentu akan menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik yang cenderung kurang berminat membaca.⁹

⁹ Maimunah, "Metode penggunaan media pembelajaran", *Jurnal al afkar* , 1(2016), 18-19

Menurut Rita, terdapat beberapa karakteristik dari media pembelajaran yaitu antara lain :

- 1) Media pembelajaran dapat menyampaikan isi dari pesan harapan
- 2) Media di dalamnya dapat memuat antara lain nilai dan moral
- 3) Media yang di susun harus sesuai dengan perkembangan zaman era digital teknologi dan informasi globalisasi
- 4) Media yang digunakan harus sesuai dengan pembelajaran yang dibahas
- 5) Media mampu menarik perhatian dari peserta didik
- 6) Media mampu menjadikan para peserta didik dapat berfikir kritis dan mampu aktif ketika di kelas
- 7) Media harus sesuai dengan jangkauan belajar usia peserta didik.¹⁰

Dari beberapa poin dapat di simpulkan bahwasanya fungsi dari media yaitu harus mampu menjadikan peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan mampu menjadikan peserta didik lebih cepat memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara sempurna.

¹⁰ Rita Anggraini, "Karakteristik Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Nilai", *Journal of moral and civic education*, 1 (2017), 18.

2. Media *Puzzle*

a. Pengertian media *Puzzle*

Media *Puzzle* merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu menunjang suatu proses belajar dengan memanfaatkan media *Puzzle*.¹¹ Meskipun permainan *Puzzle* dan media *Puzzle* memiliki kesamaan yaitu sama-sama membongkar dan memasang kembali, namun media *Puzzle* dan permainan *Puzzle* memiliki perbedaan yaitu media *Puzzle* lebih menekankan kepada aspek pembelajaran seperti mencantumkan materi yang di bahas.

Media *Puzzle* selain sebagai permainan juga berfungsi sebagai media pembelajaran, dimana di usia peserta didik yang masih dominan untuk bermain sangat cocok di berikan media yang berbasis permainan. Media juga mampu menjadikan kelas yang tadinya tegang karena memperoleh materi yang dianggap cukup sulit dan tidak mudah difahami.

Dengan adanya media *Puzzle* bertujuan untuk menumbuhkan karakter peserta didik yaitu dengan memecahkan permasalahan seperti menyusun pecahan aksara jawa menjadi kesatuan yang urut dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Media *Puzzle* merupakan media yang dapat dikatakan sebagai media yang sederhana, namun dengan menggunakan media *Puzzle* dapat membentuk karakter peserta didik dan mampu membangun semangat peserta didik dalam mempelajari aksara

¹¹ Elan, "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bnetuk Geometri", *Jurnal Paud Agapedia*, 1 (2017), 70.

jawa.¹² Media *puzzle* merupakan media yang memiliki model permainan bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik untuk lebih berminat pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara jawa.

b. Manfaat Media *Puzzle*

Media *Puzzle* yang merupakan sebuah media dengan secara sengaja di bentuk sesuai dengan konsep permainan sehingga mampu menarik perhatian peserta didik untuk lebih memiliki rasa ingin tahu dan bersemangat dalam belajar. Berikut di paparkan manfaat dari media *Puzzle* :

- 1) Mampu mengembangkan sistem motorik pada peserta didik karena media yang di buat dengan konsep permainan.
- 2) Mampu membiasakan memecahkan masalah
- 3) Melatih kesabaran dan konsentrasi peserta didik
- 4) Meningkatkan semangat belajar
- 5) Meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran.¹³

Dari beberapa manfaat media *Puzzle* yang telah dijelaskan dapat di simpulkan secara garis besar bahwa media *puzzle* memiliki manfaat dalam mengembangkan sebuah materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

¹² Millati Silmi, “Menumbuhkan karakter Rasa Ingin Tahu Peserta didik Dalam pembelajaran Sejarah Melalui Media *Puzzle*”, *Factum*, 2 (2017), 233.

¹³ Syisva Nurwita, “Pemanfaatan Media *Puzzle* dalam emngembangkan Motorik us anak di PAUD Aiza Kabupaten Kapahiang”, *Jurnal Pendidilkan Tambusai*, 4 (2019), 809.

c. Kelebihan Media *Puzzle*

Media *puzzle* salah satu media pembelajaran yang memiliki model permainan, memiliki kelebihan yaitu mampu menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain mampu menarik perhatian dari peserta didik, media *puzzle* juga memiliki potongan warna dan gambar yang bervariasi sehingga lebih menarik serta akan memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi.¹⁴

Kelebihan lain yang terdapat pada media *puzzle* yaitu mampu menumbuhkan rasa kebersamaan terhadap peserta didik, dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar.¹⁵ Kemudian dengan adanya kelebihan tersebut di harapkan proses pembelajaran yang sebelum menggunakan media kurang menarik dan menyenangkan mampu menjadi lebih baik dan banyak menumbuhkan minat peserta didik dalam mempelajari.

Selain yang telah di jelaskan di atas media *puzzle* juga memiliki kelebihan lain yaitu mampu meningkatkan interaksi peserta didik dalam berinteraksi pada mata pelajaran untuk melatih kesabaran, logika, koordinasi mata dan tangan dan mampu meningkatkan keterampilan sosial. Penggunaan *puzzle* juga mampu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dari respon peserta didik.¹⁶ Media *puzzle* juga dapat di

¹⁴ Aisha Syafitri, "Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Medi Ular tangga dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2 (2019),133-134.

¹⁵ Rahmawati Matondang, Ragam Media Pembelajaran di SD/MI, (Batu: Literasi Nusantara, 2021), 149

¹⁶ Sri Yunita, "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal syntax idea*, 8 (Agustus 2021): 2003

terapkan pada semua mata pelajaran dijenjang pendidikan dan di semua mata pelajaran dan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.¹⁷

d. Kekurangan Media *Puzzle*

Dalam memilih suatu media pembelajaran tentu terdapat kekurangan dan kelenihan. Kekurangan dari media *puzzle* adalah terjadinya keengganan peserta didik membawa potongan-potongan media, serta membutuhkan waktu dan kesabaran dalam menyusun *puzzle* ini.¹⁸

Kekurangan lain yang terdapat pada media *puzzle* yaitu pembelajaran yang digunakan hanya terpacu pada materi yang di bahas. Penggunaan bahan yan baik mengakibatkan media tersebut kurang efektif bila di guankan dalam pembelajaran yang sering di pindah tempatkan.¹⁹ Selain itu media *puzzle* juga memiliki kekurangan lain yaitu hanya membuat siswa ingin bermain karena asyik susun menyusun *puzzle*. Media tersebut juga memiliki gambar yang terlalu kompleks dan kurang efektif untuk pembelajaran.²⁰

Kekurangan lain yang terdapat pada media *puzzle* juga di jelaskan sebagai berikut, media *puzzle* lebih menekankan kepada indra penglihatan (*visual*)²¹. Membutuhkan peralatan dan bahan yang tidak sedikit, butuh

¹⁷ Serli Utami, “Pengembangan Media *puzzle* Berbasis *Make A Match* Pada Materi Negara ASEAN dalam pembelajaran IPS Kelas VI SD”, 4 (2021), 827-839

¹⁸ Ibid, 134

¹⁹ Nisem, “Upaya Peningkatan Keterampilan Mneghitung pesahan Senilai Menggunakan Media *Puzzle*”, 2 (2020).

²⁰ Poni Ernis, “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Komponen Ekosistem Melalui Media *Puzzle* Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru”, *Jurnal of elementary school* 4 (Juni 2021): 50

²¹ Ibid, 149

ketelitian dalam membuat media tersebut, tidak fleksibel apabila media tersebut dibawa dan sering berpindah tempat.

e. Efektifitas Pembelajaran Media *Puzzle*

Media *Puzzle* mampu memberikan kompetensi kepada peserta didik sesuai dengan apa yang di jelaskan oleh pendekatan pembelajaran remedial. Media *puzzle* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan huruf jawa dan pasanganya.²² Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dikatakan efektif, karena mampu memberikan pengajaran visualisasi yang lebih menarik sehingga pemahaman materi pada siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Media *puzzle* juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.²³

f. Faktor Penghambat media *Puzzle*

Pemahaman peserta didik terbatas pada media yang diberikan. kendala selanjutnya peserta didik masih bingung ketika huruf yang ada menunjuk ke objek lain. Belum menguasai alfabet yang ditugaskan, peserta didik hanya dapat memahami dan mengenali huruf atau kata dan gambar di atas kartu huruf, di mana peserta didik hanya bisa membaca dan mengenali huruf pada *puzzle*.

Kurangnya ketersediaan waktu dalam belajar mengenal huruf atau membaca pendidik dan peserta didik harus memiliki cukup waktu jika waktu kurang belajar mempengaruhi proses peserta didik mengenali

²² Ambarita Yulianti, "Efektifitas Pembelajaran Remedial Dengan Media *Puzzle* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-5 pada Anak Tuna", *Jurnl Psikologi Ilmiah*, 1 (2018), 73-74.

²³ I Wayan Widiana, "Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensipengetahuan IPA", *Jurnal of education research and review*, 3 (Oktober 2019): 356

huruf peserta didik dan memperlambat proses belajar. Kesiapan kondisi fisik peserta didik juga menjadi kendala dalam menggunakan media.²⁴

Faktor penghambat yang lain, kurangnya motivasi peserta didik dalam mempelajari materi aksara jawa. Gaya belajar peserta didik yang bervariasi ada yang pasif dan aktif sehingga membutuhkan kemampuan pendidik yang lebih agar mampu mengkondisikan peserta didik.²⁵Selain dari beberapa faktor yang telah dijelaskan terdapat satu faktor lain yaitu membutuhkan waktu yang tidak sebentar dalam pembuatan media *puzzle* tersebut, dan bahan dasar yang digunakan menjadikan media tersebut terasa lebih besar sehingga tidak efektif apabila dibawa kemana-mana.

g. Faktor Pendukung media *puzzle*

Semangat dari peserta didik yaitu berkeinginan untuk tidak melihat pepak ketika ujian berlangsung. Media teka-teki sudah akrab di kalangan peserta didik. Media *puzzle* merupakan salah satu media dengan model permainan yang di minati peserta didik.²⁶ Faktor pendukung dari media *puzzle* tentu menjadi pertimbangan dalam menggunakan media *Puzzle* di Sekolah.

Faktor pendukung dari media *puzzle* yaitu fasilitas belajar yang lengkap dapat mendukung peserta didik untuk lebih semangat dalam pembelajaran. Dukungan dari pihak sekolah tentu menjadi langkah awal

²⁴ Tria Melati Agutina, "Penggunaan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca peserta didik Pada Kelas 1 SDN Sumberjo 03 Kota Batu", *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* , 2 (2022) , 326-327.

²⁵ Ahmad Izza Muttaqin, "Implementasi Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Mata Pelajaran Pai Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas Vii Smp Darussyafa'ah, Setail-Genteng", *jurnal media keislaman, pendidikan dan hukum islam*, 2 (2001): 306

²⁶ Nur Hikmah Amalia, "Penggunaan Media Teka-Teki Silang (*crossword puzzle*) Dalam meningkatkan kemampuan baca tuli kosakata bahasa arab peserta didik kelas III MI ma'arif Gerilyo ", *Jural penddikan dasar islam*, 01 (Juni 2018), 133

dalam mensukseskan media pembelajaran *puzzle*.²⁷ Faktor pendukung lain yaitu adanya faktor instrumental, dengan adanya faktor tersebut maka tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.²⁸

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan sebuah rasa ketertarikan maupun suka terhadap suatu kegiatan maupun benda oleh seseorang individu maupun kelompok yang di minati. Sedangkan minat belajar adalah suatu sikap ketaatan terhadap kegiatan belajar, baik menyangkut sebuah perencanaan pada jadwal belajar maupun inisiatif melakukan dengan baik, tekun dan bersungguh-sungguh.²⁹

Menurut Riamin, Minat belajar merupakan salah satu faktor pada sistem pembelajaran yang sangat berpengaruh pada peserta didik terhadap tingkat keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Sedangkan pengertian minat belajar menurut Ricardo dan Meilani yaitu suatu rasa yang lebih menyukai maupun tertarik terhadap suatu hal yang termasuk ke dalam aktivitas belajar, baik aktivitas belajar yang dilakukan secara individu maupun aktivitas belajar yang dilakukan secara berkelompok. Kemudian minat belajar menurut Andriani adalah suatu sikap ketaatan pada suatu hal pembelajaran baik yang menyangkut perencanaan jadwal, maupun inisiatif

²⁷ Apri Wardana Ritonga, "Pengaruh Media *crossword puzzle* dalam Meningkatkan Maharah *Qira'ah* Siswa Islam Sabilillah Malang *Boarding School*", *Jurnal Program Study Bahasa Arab Universitas Yudhara Pasuruan*, 2 (Desember 2020): 84

²⁸ Imayanti, "Pengaruh Media *rosword Puzzle* terhadap Minat dan Hasil Belajar kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, 1 (Juli 2022): 16

²⁹ Siti Anurhasanah, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Peserta didik", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (2016), 129-130.

yang ada pada dirinya sendiri untuk bersungguh-sungguh mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran.³⁰

Dari beberapa pengertian yang telah di kemukakan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwasanya pengertian dari minat belajar merupakan sebuah rasa ketertarikan pada setiap individu yang berkeinginan untuk lebih merasa ingin tahu mengenai suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara bersama.

2. Faktor Mempengaruhi Minat Belajar

Terdapat dua faktor dalam mempengaruhi belajar peserta didik yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa. Faktor internal tersebut meliputi aspek psikologis yang terdiri dari ketertarikan belajar, kenyamanan dalam belajar, kemudian aspek fisiologis terdiri dari partisipasi siswa, dan kesehatan siswa.

Ketertarikan belajar yang termasuk faktor internal mempengaruhi minat belajar peserta didik. Kemudian Kenyamanan dalam belajar sangat mempengaruhi minat peserta didik dalam menerima materi yang di jelaskan oleh pendidik. Faktor internal lain, yaitu kemampuan belajar karena terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran.

Faktor yang kedua yaitu faktor eksternal, Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi ketertarikan peserta didik dari luar seperti dorongan orang tua, guru, teman bahkan lingkungan sekitar. Pengaruh yang pertama

³⁰ Ria Yunitasari, "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap minat Belajar peserta didik Pada Masa Covid-19", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (2020), 236.

adalah dukungan keluarga, dukungan dari wali murid merupakan salah satu motivasi dari luar dari siswa yang sangat penting. Dengan adanya dukungan dari orang tua peserta didik akan termotivasi untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Suasana belajar tentu menjadi faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Selain dua hal tersebut faktor eksternal lain yaitu fasilitas belajar, sarana dan prasarana tentu menjadi faktor utama dalam mempengaruhi minat belajar peserta didik, fasilitas yang baik akan mempermudah proses pembelajaran.³¹

3. Strategi Meningkatkan Minat Belajar

Dalam meningkatkan minat belajar peserta didik tentu memiliki strategi, strategi yang dapat di terapkan untuk mengembangkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.³² Dalam konteks pengajaran, strategi yang dimaksud sebagai daya upaya pendidik dalam menciptakan suatu sistem lingkungan, yang memungkinkan terjadinya proses mengajar agar tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan dapat tercapai dan berhasil guna, strategi berarti pilihan pola kegiatan belajar mengajar yang diambil untuk mengambil tujuan secara efektif.

Penerapan strategi pembelajaran sangat penting, pembelajaran dapat dikelola dengan baik agar dapat mencapai hasil yang optimal. Terutama pada saat kecenderungan dan minat belajarnya. Pendidik harus merancang strategi

³¹ Putrina Mesra, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi ", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 3(2021), 180-181.

³² Clara Ayu Mia Permata, "Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Jurnal Nasional Pendidikan MAtematika 2* (2021), 281.

yang akan digunakan untuk mengajar agar minat belajar peserta didik meningkat.³³

4. Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Upaya meningkatkan minat peserta didik tentu saja tidak terlepas dari peran seorang guru sebagai pengelola kelas. Pendidik alangkah lebih baik mampu mengelola kelasnya dengan baik sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.³⁴ Perencanaan yang dilakukan oleh guru juga merupakan salah satu cara dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan cara pendidik perlu untuk menganalisis konsep materi dan perencanaan pembelajaran secara hati-hati.³⁵

Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Selain menggunakan media, penataan kelas yang menarik menjadi salah satu upaya yang sangat penting dalam meningkatkan minat peserta didik. Upaya yang dilakukan oleh pendidik tidak terlepas dari langkah dalam mengkondisikan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

³³ Nasra L, "Penerapan strategi al-ta'nir al mushawwar dalam meningkatkan minat belajar bahasa arab dan maharatul kalam", *Jurnal bahasa dan sastra arab* 10 (2021), 91.

³⁴ Ujang Eriyanto, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPA Siswa kelas IV SD", *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 6 (2017), 369.

³⁵ Weni Gurita Aedi, "Upaya meningkatkan Minat Belajar Matematik Dengan Pendekatan Open-Ended", *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 2 (September 2018): 42

5. Indikator Minat Belajar

Minat belajar peserta didik dengan menggunakan media *puzzle* dapat dijelaskan dari indikator yang menjadi dasar teori dari peneliti dalam pengembangan media. Teori tersebut menurut Hamzah Uno dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Minat

No	Indikator
1	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3	Adanya harapan cita-cita di masa depan
4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
5	Adanya penghargaan terhadap belajar
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Indikator yang mempengaruhi minat belajar peserta didik dapat meningkat dengan adanya media pembelajaran *puzzle* dapat di klasifikasikan menjadi beberapa jenis. Indikator pertama yaitu rasa senang, peserta didik akan merasa senang apabila proses pembelajaran di kemas dengan model yang menarik dan dengan menggunakan media pembelajaran dengan jenis permainan.

Kedua yaitu perhatian, peserta didik merasa di perhatikan dengan adanya tambahan media belajar yang menarik dan tidak hanya menggunakan buku maupun penjelasan dari guru. Kemudian yang ke tiga ketertarikan, pembelajaran akan semakin menarik perhatian peserta didik karena mereka merasa penasaran dengan adanya media tersebut.³⁶ Kemudian yang ke empat

³⁶ Suastri, "Pengembangan *Hand-Out* Konsep Larutan Berintegrasi Nilai Religi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Pada Pondok Pesantren Terpadu", Jurnal pendidikan sains Indonesia, 2 (2018): 99

yaitu, keterlibatan peserta didik dalam mensukseskan tujuan pembelajaran dengan adanya media pembelajaran *puzzle*.³⁷

Dari empat indikator tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut, pertama rasa senang, seorang peserta didik yang emosional senang terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus belajar dan menggali pengetahuan tidak ada rasa terpaksa untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Kedua ketertarikan, berhubung dengan daya ketertarikan peserta didik terhadap suatu benda maupun kegiatan yang berupa pengalaman efektif yang di rangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Selanjutnya yang ketiga adalah perhatian, perhatian peserta didik merupakan konsentrasi maupun aktifitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian. Dan yang ke empat adalah keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.³⁸

C. Aksara Jawa

1. Pengertian Aksara jawa

Aksara jawa merupakan sebuah aksara yang bersifat tradisional nusantara yang telah digunakan untuk menulis huruf jawa. Aksara jawa juga termasuk sebuah aksara yang cara menulisnya dari arah kiri menuju ke kanan. Aksara jawa juga merupakan sebuah huruf jawa yang biasa dikenal dengan sebutan Hanacaraka dan Carakan adalah salah satu aksara maupun huruf jawa yang digunakan untuk menulis Bahasa Jawa pada masa kerajaan.

³⁷ Agus Abhi Purwoko, "Validitas Instrumen dalam Rangka mengembangkan Metode Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Posiding SAINTEK*, 3 (Januari 2021): 96

³⁸ Adi Sudarman Sitomurang, "Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar", *Journal Of Mathematics Education And Applied*, 1 (2020): 36

Dari pengertian yang telah di tuliskan dapat di ambil kesimpulan bahwa aksara jawa merupakan huruf jawa yang biasa di gunakan sebagai bahan untuk menulis surat maupun hal lainnya pada masa kerajaan dan masih di pelajari hingga saat ini. Aksara jawa sendiri juga memiliki bentuk yang unik, namun saat ini minat peserta didik dalam mempelajari aksara jawa tergolong masih sangat rendah.

Melihat bagaimana pentingnya dan eksistensi karena aksara jawa masuk mata pelajaran wajib para murid.³⁹ Aksara jawa merupakan salah satu peninggalan bersejarah yang wajib kita jaga dan pelajari, sebagai salah satu situs peninggalan bersejarah. Huruf jawa juga mempunyai sejarah, dilahirkannya huruf jawa dikisahkan oleh ajisaka.⁴⁰

Aksara jawa juga biasa dikenal sebagai aksara turunan dari aksara brahma dan huruf aksara jawa pernah di gunakan sebagai penulisan naskah yang berbahasa Melayu, Sunda, Bali, Sasak, dan Madura. Aksara jawa yang merupakan sebuah hasil dari modifikasi aksara kawi dan merupakan masih tergolong abugida. Dapat dikatakan sebagai aksara kawi dan Abugida yaitu dengan beberapa bukti seperti dalam penulisan latin aksara Ha yang mewakili H dan A dan huruf tersebut merupakan salah satu suku kata yang utuh bila dibandingkan dengan kata “Hari”.

Penulisan aksara jawa yang menjadi bukti bahwa huruf aksara jawa berasal dari aksara kawi dan abugida yaitu bukti lainnya adalah dengan adanya huruf Na yang mewakili dua huruf, yakni N dan A dan merupakan satu suku

³⁹ Putri Larasati Koirunnisa, “Game Aplikasi pengenalan aksara jawa Hanacaraka berbasis android”, *Seminar nasional sistem informasi (2017)*, 757.

⁴⁰ Prayogo Pribadi, “Aplikasi Alat Bantu belajar menulis Aksara Jawa Berbasis Multimedia Untuk kelas 3 Sekolah Dasar”, *Jurnal IT CID*, 1 (2016), 31.

kata dari kata “nabi”. Dari berbagai bukti yang telah di jelaskan tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa terdapat penyingkatan cacah huruf dalam penulisan pada bagian aksara latin⁴¹

2. Sejarah Aksara Jawa

Aksara Jawa kumpulan huruf jawa yang menjadi identitas dari orang jawa yang tadinya digunakan sebagai simbol pengetahuan pada konsep ketuhanan yang menekankan pada sisi spiritualis yakni dengan tingkah laku spiritual orang jawa dan hal tersebut sebagai wujud bukti kesalehan orang jawa. Simbol tersebut terdapat pada setiap huruf aksara jawa yang meliputi : *Ha, Na, Ca, Ra, Ka, Da, Ta, Sa, Wa, La, Pa, Dha, Ja, Ya, Nya, Ma, Ga, Ba, Tha, Nga.*

Aksara Jawa selama ini diketahui melalui kisah aji saka dengan berbagai variasinya. Kisah Aji Saka yang dengan versi pertamanya banyak digunakan sebagai bahan mengajar di sekolah adalah versi Hindu-Jawa. - Jawa Aji Saka versi Hindu-Jawa. Aji Saka versi Hindu-Jawa mentashihkan bahwa Aji Saka berasal dari tanah Hindu (India). Dengan adanya hal tersebut maka Aji Saka di kenal masyarakat sebagai tokoh yang menyebarkan Hindu di Jawa. Dampak dari adanya penyebaran Hindu yang di akukan oleh Aji Saka di Jawa, maka banyak tempat yang berada di Jawa namanya terinspirasi oleh nama-nama yang di adopsi dari tempayung di India. Seperti contoh Gunung Maria, Gunung Semeru.

Dengan adanya kisah tersebut maka Aji Saka mendapatkan julukan sebagai *Prototype* yang mencintai aksara jawa. Dari kisah Aji Saka tersebut

⁴¹ Encil Puspitoningrum, “Implementasi Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Materi Membaca Aksara Jawa Peserta didik SMA”, *Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 1 (2018), 38-39.

maka Aji Saka mendapatkan sebuah apresiasi sebagai seseorang yang menciptakan aksara jawa. Tidak hanya itu Aji Saka juga di tasbihkan sebagai seseorang yang *medhangakake kawruh* yang artinya seseorang yang telah menaburkan ilmu serta kepandaianya kepada orang jawa. Melalui tokoh yaitu Aji Saka maka orang jawa mampu memahami pengetahuan yang lebih luas serta mampu membaca alam.

Aji saka juga membangun sistem keaksaraan jawa. Beberapa dari aksara jawa di gambarkan sebagai sebuah wacana fiksi. Secara simbolis memiliki nilai historis yaitu mengenai tokoh fiksi historis Dora dan Sambodo sebagai *caraka* yaitu utusan sebagai pengikut setia dari Aji Saka. Hal tersebut dilakukan sebagai rekaman proses pembudayaan manusia di tanah jawa yang semula merupakan masyarakat yang kasar dan kurang memiliki tata krama menjadi masyarakat yang lebih santun dan sopan.⁴²

Aksara jawa juga merupakan sebuah aksara yang turunan dari brahma dan merupakan turunan dari aksara brahmi, dan aksara jawa yang digunakan masa sekarang berkembang sejak abad ke-17. Dan pada awal diperkenalkanya aksara jawa dikenal aksara Carakan atau Hanacaraka yang memiliki 20 aksara.⁴³

Aksara jawa merupakan salah satu huruf yang digunakan oleh para raja pada zaman dahulu untuk menulis surat dan mengirim pesan dan masih di kenal hingga saat ini. Aksara jawa sengaja dilestarikan dan di masukkan

⁴² Fatkhur rohman Nur Awaln, "Aksara Jawa sebagai filosofis dalam memahami konsep ketuhanan", *Kontemplasi*, 2 (2017), 294-295.

⁴³ Putri Laraswati, "Game Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa *Hanacaraka* Berbasis Android", *seminar nasional siste informasi* (2017), 757.

dalam materi pelajaran pada Bahasa Jawa karena untuk menjadi sejarah dan sebagai bukti warisan budaya dari Indonesia.

D. Materi Aksara Jawa di kelas V

Materi Aksara Jawa yang di ajarkan di kelas V mengenai huruf Jawa beserta pasangannya. Berikut merupakan huruf aksara Jawa beserta pasangannya:

1. Aksara Jawa

Tabel 2.2 Aksara Jawa

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥ	ꦝ	ꦗ	ꦪ	ꦚ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦒ
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

2. Pasangan Aksara Jawa

Tabel 2.3 Pasangan Aksara Jawa

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥ	ꦝ	ꦗ	ꦪ	ꦚ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦒ
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

3. Sandangan Aksara Jawa

Tabel 2.4 Sandangan Aksara Jawa

...	Wulu	i	ꦱꦶꦏꦺꦴꦭꦸ	Cakra Karet	...ré
...	Suku	u	ꦱꦸꦏꦸ	Pengkal	...ya
...	Taling	e	ꦱꦠꦶꦁ	Pa cerek	ré
...	Taling tarung	o	ꦱꦠꦶꦁꦠꦂꦸꦁ	Nga Lelet	lé
...	Pepet	é	ꦱꦥꦥꦺꦥꦺꦠ	Adeg-adeg	Awal kalimat
...	Layar	r	ꦱꦭꦪ	Pada lingsa	Koma (.)
...	Wignyan	h	ꦱꦶꦁꦤꦶꦪ	Pada lungsi	Titik (.)
...	Cecak	ng	ꦱꦺꦕ	Cakra suku	...ru
...	Cakra	...ra	ꦱꦏꦫ	Pangkon	Mati

4. Angka Aksara Jawa

Tabel 2.5 Angka Aksara Jawa

ꦩ	ꦒ	ꦑ	ꦒ	ꦑ
1	2	3	4	5
ꦒ	ꦑꦩ	ꦑꦒ	ꦑꦑ	ꦑ
6	7	8	9	0

Materi yang dipaparkan pada tabel di atas sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar pada materi kelas V MI Terpadu KH Ahmad Dahlan Kabupaten Nganjuk dan materi tersebut juga sudah sesuai dengan isi dari media yang telah dikembangkan. Berikut merupakan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas V.

5. KI dan KD

Tabel 2.6 KI dan KD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1.8 Menenal, memahami, dan mengidentifikasi pasangan aksara jawa/carakan Madhura sesuai denga kaidah.	1.8.1 Menjelaskan pengertian pasangan aksara jawa/carakan Madhura 1.8.2 Mengidentifikasi pasangan aksara jawa/ carakan madhura 1.8.3 Mengklasifikasikan tata cara penulisan pasangan aksara jawa/ carakan Madhura
1.8 Menulis dan membaca teks sederhana beraksara jawa yang	1.8.1 Menulis teks sederhana beraksawa jawa 1.8.2 Membaca teks sederhana beraksawa jawa dengan pasangan

KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) tersebut sudah sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara jawa kelas V semester 2. Pada mata pelajaran tersebut, para peserta didik menggunakan LKS dengan berbasis Kurikulum 2013.

Selain Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, terdapat pula tujuan dan indikator dari kompetensi dasar.

6. Tujuan dan Indikator

Tabel 2.7 Tujuan dan Indikator Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran
1. Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi pasangan aksara jawa 2. Menulis dan membaca teks sederhana beraksara jawa dengan pasangan	3.8.1 Mengklasifikasikan tata cara penulisan pasangan aksara jawa/ carakan Madhura
	3.8.2 Menjelaskan pengertian pasangan aksara jawa/carakan Madhura
	3.8.3 Mengidentifikasi pasangan aksara jawa/ carakan madhura
	4.8.2 Membaca teks sederhana beraksawa jawa dengan pasangan
	4.8.1 Menulis teks sederhana beraksara jawa