

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Ketika melaksanakan suatu pembelajaran tentunya kita memerlukan adanya media untuk memperjelas setiap materi yang disampaikan oleh pendidik, serta mendukung pembelajaran agar lebih terarah. Untuk melaksanakan pembelajaran tentunya kita memerlukan sebuah alat bantu atau media pembelajaran agar penyampaian informasi menjadi lebih jelas.

Menurut Ali Muhson kata media berasal dari bahasa latin disebut juga dengan "medium" lalu secara harfiah media merupakan perantara / pengantar. Pada umumnya media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar<sup>1</sup>. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association Of Education and Communication and Tecnology / aect*) di Amerika, mengartikan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan informasi<sup>2</sup>

Gunarti mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi

---

<sup>1</sup> Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, No. 2 (Tahun 2010) : 2

<sup>2</sup> Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik", *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, No. 1 (April 2011) : 20

peserta didik yang memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap<sup>3</sup>. Menurut Akhmad media merupakan alat bantu yang dijadikan sarana penyalur isu belajar / alat sebagai penyalur informasi untuk mencapai tujuan<sup>4</sup>. Dari pemaparan beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, hakikatnya media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar mencapai tujuan yang diinginkan tercapai, tersampaikan dengan jelas dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting karena dengan adanya media pendidik menyampaikan materi menjadi lebih bermakna. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi yang dapat dirasakan dalam pembelajaran yaitu menurut Nurrita, media memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah :

- a. Fungsi Komunikatif artinya media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang yang menyampaikan pesan dan menerima pesan agar tidak merasa kesulitan / salah duga ketika menyampaikan pesan. Dengan begitu proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan peserta didik akan lebih mudah menangkap isi materi yang disampaikan.

---

<sup>3</sup> Tri Tami Gunarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan *Maharah Istima'* Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal PGMI*, No.2 (Desember 2020) : 124

<sup>4</sup> Akhmad Busyaeeri et.al, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Corebon", *Jurnal Al Ibtida*, No 1 (Juni 2016) : 120

- b. Fungsi Motivasi artinya media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan adanya motivasi yang tinggi membuat mereka menjadi mudah ketika memahami suatu pelajaran sehingga dapat meningkatkan energi peserta didik ketika belajar
- c. Fungsi Kebermaknaan artinya pembelajaran tidak hanya menambah wawasan peserta didik saja melainkan juga memberikan makna kepada peserta didik sehingga akan tertanam dalam dirinya bahwa belajar merupakan sesuatu hal yang bermakna.
- d. Fungsi Penyamaan Persepsi artinya adanya menyamakan kephahaman peserta didik agar pedoman yang diberikan dapat dipahami dan peserta didik jadi memberikan pandangan / penilaian yang sama terhadap informasi yang diberikan
- e. Fungsi Individualitas artinya dengan media pembelajaran dapat menanggapi setiap individu dengan latar, minat dan juga gaya belajar yang berbeda-beda<sup>5</sup>

Selain manfaat yang telah disebutkan diatas, media pembelajaran juga memiliki fungsi yang lain diantaranya :

- a. Media pembelajaran mampu menangkap suatu peristiwa penting yang bisa diabadikan menggunakan foto, film / merekam melalui vidio
- b. Memanipulasi keadaan objek tertentu. Dengan adanya media pembelajaran, pendidik dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi nyata sehingga mudah ketika dipahami

---

<sup>5</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Misykat*, No. 1 (Juni 2018) : 176

- c. Menaikkan motivasi belajar dari peserta didik. Adanya penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik termotivasi sehingga perhatian mereka ketika belajar menjadi meningkat<sup>6</sup>

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang diberikan kepada pendidik untuk peserta didik agar materi pembelajaran yang diberikan dapat meningkat dan menghasilkan pengetahuan bagi mereka.

### 3. Prinsip Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya mengatakan bahwa prinsip media pembelajaran terdiri atas prinsip pemilihan media dan prinsip penggunaan media.

#### a. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran di SD/MI yaitu sebagai berikut :

- 1) Pemilihan media yang digunakan oleh pendidik harus berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 2) Pemilihan media berdasarkan konsep yang jelas
- 3) Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik peserta didik
- 4) Pemilihan media disesuaikan dengan gaya belajar dari pendidik dan peserta didik
- 5) Pemilihan media disesuaikan dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia

---

<sup>6</sup> Haris Budiman, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Islam*, No. 1 (November 2016) : 180

#### b. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media ketika proses pembelajaran adalah media digunakan dan dirancang untuk memudahkan siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Agar media pembelajaran digunakan, maka ada sejumlah prinsip yang perlu diperhatikan, diantaranya :

- 1) Media yang digunakan sesuai dengan tujuan yang dicapai
- 2) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran
- 3) Media pembelajaran harus memperhatikan minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik
- 4) Media pembelajaran harus memperhatikan efektif dan efisien
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan pendidik dalam mengoperasikannya<sup>7</sup>

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media pembelajaran tentunya memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa kita rasakan ketika kita sedang menggunakan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar. Menurut Yolanda, manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk menarik perhatian dari peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.
- b. Materi ajar yang diberikan jadi lebih jelas dan juga bermakna, sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai tujuan pelajaran dengan baik

---

<sup>7</sup> Marlina et.al, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021) : 12-16

- c. Metode mengajar menjadi lebih variasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata saja serta peserta didik juga tidak merasakan bosan
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan interaksi dalam aktifitas belajar sehingga peserta didik tak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja tetapi dari kegiatan yang lain seperti mengamati / mencoba<sup>8</sup>

Sedangkan Isran Rasyid memberikan pemaparan penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran yaitu :

- a. Dapat memberikan kejelasan dalam menyampaikan pesan serta informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar
- b. Dapat menumbuhkan ketertarikan anak sehingga dapat memunculkan motivasi belajar anak serta memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan keahlian dan ketertarikannya
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang serta waktu<sup>9</sup>

Dari beberapa pemaparan diatas dapat diberikan kesimpulan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran diantaranya :

- a. Manfaat media bagi pendidik : untuk menyampaikan panduan pendidik agar mencapai tujuannya ketika menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis
- b. Manfaat media bagi peserta didik : untuk menaikkan motivasi dan ketertarikan peserta didik sehingga mereka bisa berfikir serta

---

<sup>8</sup> Nur Mazidah Nafala, "Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan dan Sains*, No. 1 (2022) : 125

<sup>9</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S & Rohani, "Manfaat Media Pembelajaran", *Axiom*, No. 1 (Januari-Juni 2018) : 94-95

menganalisis bahan ajar yang diberikan oleh pendidik dengan baik serta mudah ketika memahami materi pelajaran yang disampaikan.

## **B. Media Puzzle**

### **1. Pengertian Media *Puzzle***

Menurut Noviati, nama *puzzle* berasal dari bahasa latin berorientasi pada suatu sistem acak yang penuh dengan teka-teki atau bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan mainan edukasi tertua. Media ini memiliki banyak jenis yang beraneka ragam, ada yang terbuat dari karton, kayu, logam, kain / sponge. *Puzzle* juga bisa berupa seperti 3 dimensi, bisa juga kepingannya kecil-kecil / besar atau gabungan dari keduanya, bisa juga berupa gambar yang dipecah / komponen yang digabungkan.<sup>10</sup>

*Puzzle* adalah sebuah permainan yang menggabungkan potongan-potongan pecahan sehingga membentuk suatu gambar atau tulisan tertentu. Di dalam kalangan masyarakat Indonesia *puzzle* disebut juga dengan bongkar pasang. Media ini bisa mengasah otak peserta didik karena ketika menggunakan permainan tersebut peserta didik membutuhkan sebuah ketelitian<sup>11</sup>

*Puzzle* merupakan permainan yang bisa dilakukan dengan dengan berkali-kali lantaran permainan tersebut bisa dibongkar pasang. Selain itu

---

<sup>10</sup> Pupung Rahayu Noviati, "Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang", *Golden Age*, No. 1 (Juni 2017) : 51

<sup>11</sup> Siti Futihat et.al, "Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan", *Jurnal Kependidikan Dasar*, No. 2 (Desember 2020) : 138

*Puzzle* juga melatih peserta didik untuk berusaha menyelesaikan masalah.

Media ini membantu melatih daya ingat dari peserta didik<sup>12</sup>

Media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang ada kaitannya dengan belajar dan kemampuan untuk memecahkan sebuah masalah. Selain itu media ini juga bisa mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, daya ingat serta konsentrasi dalam melatih kesabaran. Media ini juga memiliki keunggulan yaitu memperjelas informasi belajar yang membuat peserta didik mudah dalam memahami serta yang paling sangat penting peserta didik menjadi lebih aktif ketika proses pembelajaran.<sup>13</sup>

Dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan permainan yang dilakukan secara bokar pangang serta dilakukan secara langsung yang tujuannya untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan kemampuan dari peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Permainan ini juga memuat peserta didik tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena sifatnya belajar sambil bermain

## 2. Manfaat Media *Puzzle*

- a. Menaikkan kemampuan peserta didik dalam berfikir serta membentuk untuk melatih sel-sel otaknya dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya

---

<sup>12</sup> Musabihatul Kudsiah & Mijahamuddin Ali, "Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Elementary*, No. 2 (Juni 2020) : 103

<sup>13</sup> Vira Fransiska & Sukmawati, "Pengembangan Media *Puzzle* Berbantu *Powerpoint* Pada Materi Pecahan Di SD", *Journal Pusdikra*, No. 1 (November 2021) : 40



- b. Melalui *puzzle* peserta didik mampu melatih fokusnya ketika mencocokkan serta menyusun kepingan-kepingan *puzzle* sampai utuh
- c. Menaikkan fungsi kognitif peserta didik, karena keterampilan kognitif itu sangat penting serta sangat berkaitan dengan kemampuan belajar serta memecahkan suatu persoalan.
- d. Peserta didik menjadi lebih tertarik dengan adanya permainan ini, karena bentuk serta warna yang menarik. Ketika memainkan *puzzle* ini mereka jadi mengenal bentuk, ukuran serta warna dengan objek. Hal ini membuat keterampilan kognitif peserta didik menjadi terlatih
- e. Dengan bermain *puzzle* peserta didik menjadi lebih paham terhadap lingkungan sekitarnya serta mereka menjadi lebih kreatif dan kritis yang membuat mereka seakan-akan terbangun kecerdasan spasial dan intrapersonal

Dapat diberikan kesimpulan bahwa manfaat dari media ini yaitu meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, meningkatkan keterampilan kognitif peserta didik, menjadikan peserta didik menjadi lebih peka, serta melatih konsentrasi ketika menggabungkan *puzzle* tersebut.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Seperti halnya media pembelajaran, penggunaan media *puzzle* pada umumnya memiliki kelebihan dan juga kekurangan antara lain sebagai berikut :

#### a. Kelebihan Media *Puzzle*

- 1) Gambarnya bersifat nyata karena peserta didik bisa melihat dengan mudah dan jelas

- 2) Dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas
- 3) Peserta didik menjadi tertarik dan minat

b. Kekurangan Media *Puzzle*

- 1) Memerlukan peluang / waktu yang lebih banyak
- 2) Menuntut adanya kreatifitas peserta didik
- 3) Pelajaran kurang terkendali
- 4) Media ini lebih menekankan dalam indera penglihatan (visual)
- 5) Gambar terlalu rumit kurang afektif untuk pembelajaran

Dapat diberikan kesimpulan bahwa kekurangan dari permainan *puzzle* yaitu memerlukan banyak waktu ketika menggabungkan kepingan-kepingan dari *puzzle* tersebut, serta peserta didik perlu membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi ketika melakukan permainan<sup>14</sup>

4. Langkah-langkah Media *Puzzle* Aksara Jawa

*Puzzle* Aksara Jawa ini tidak jauh berbeda dengan permainan *puzzle* pada umumnya. Perbedaannya disetiap permainan ini nanti potongan *puzzle* nya tidak berupa sebuah gambar melainkan huruf-huruf aksara jawa. Langkah-langkah penggunaan *puzzle* aksara jawa yaitu :

- a. Guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi aksara jawa kepada peserta didik satu persatu
- b. Guru memerintahkan beberapa peserta didik untuk maju kedepan
- c. Guru meminta peserta didik untuk mengacak *puzzle* agar tidak berurutan

---

<sup>14</sup> Bahar & Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa", *Jurnal Publikasi Pendidikan*, No. 1 (Februari 2019) : 80

- d. Setelah itu peserta didik diminta untuk memasang *puzzle* tersebut sesuai dengan urutannya
- e. Setelah memasang *puzzle*, peserta didik diminta untuk membaca satu-persatu huruf aksara jawa tersebut
- f. Guru memberikan sebuah contoh penggunaan *puzzle huruf jawa*, dan menggabungkannya menjadi sebuah kata atau kalimat.
- g. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk menyusun huruf jawa menjadi sebuah kata / kalimat berdasarkan kata / kalimat yang tertera pada kartu yang diberikan oleh guru

### C. Pembelajaran Bahasa Jawa SD/MI

#### 1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Jawa SD/MI

Menurut Sufyan Sekolah dasar memasukkan pelajaran bahasa jawa sebagai bagian dari studi muatan lokal. Pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai bahasa jawa dan untuk mendorong sikap positif terhadap bahasa jawa. Pembelajaran bahasa jawa selain mengajarkan bahasa dan sastra jawa juga perlu dipelajari karena membantu mentrasfer nilai-nilai budaya ke peserta didik<sup>15</sup> Mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang telah diatur dalam kurikulum pendidikan dasar dengan tujuan untuk lebih mengenal pembelajaran dalam lingkup lingkungan, sosial dan budaya daerah<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Muhammad Sufyan Ats-Tsauri & Muqowim, "Strategi Guru Dalam Menanamkan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Jawa di MI Wahid Hasyim Depok Sleman Yogyakarta", *Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, No 1 (Januari 2021) : 27

<sup>16</sup> Nur Hanniya Pratiwi Khoirun Nisa, "Pengaruh Kebiasaan Sarapan Pagi Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas 5 MINU Durung Bedug Candi Kabupaten Sidoarjo", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, No 2 (Tahun 2021) : 153

Berdasarkan Pemaparan diatas dapat diberikan kesimpulan bahwa Pembelajaran Bahasa Jawa adalah mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang mempelajari tentang bahasa, sastra serta nilai-nilai budaya jawa.

## 2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa SD/MI

Pembelajaran Bahasa Jawa pada lingkup sekolah dasar memiliki tujuan yaitu : a) peserta didik menghargai dan membanggakan bahasa jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban mengembangkan serta melestarikannya, b) peserta didik belajar bahasa jawa dengan memahami dan melestarikannya untuk membedakan istilah yang tepat dari bentuk, makna, fungsi dan penggunaan untuk berbagai keadaan kebutuhan dan tujuan, c) peserta didik memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Jawa yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan intelektual seperti kreativitas dan akal sehat untuk memecahkan masalah, menggeluti konsep abstrak dan memecahkan masalah, d) peserta didik bersikap lebih positif dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan<sup>17</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas salah satu tujuan bahasa Jawa adalah untuk melestarikan Bahasa Jawa dan meningkatkan keterampilan berpikir, emosional, sosial bagaimana mempertahankan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan beberapa tujuan ini, bahasa jawa juga memiliki fungsi yang penting untuk mendukung pembelajaran bahasa Jawa pada tingkat sekolah dasar.

---

<sup>17</sup> Dewianti Khazanah, "Kedudukan Bahasa Jawa Ragam Krama Pada Kalangan Generasi Muda : Studi Kasus di Desa Randegan Kecamatan Dawarblandong, Mojokerto dan Di Susun Tutul Kecamatan Ambulu, Jember", *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, No 2 (Desember 2012) : 459-460

### 3. Fungsi Pembelajaran Bahasa Jawa SD/MI

Pembelajaran Bahasa Jawa memiliki 3 fungsi di sekolah yaitu fungsi komunikasi, fungsi edukatif, fungsi kultural / budaya. Pada fungsi komunikasi bahasa jawa diharapkan peserta didik dapat berbahasa jawa dengan baik dan benar dengan memakai nilai yang terkandung di dalamnya. Diharapkan dapat membantu peserta didik berkomunikasi dengan lingkungan setempat sesuai dengan dialek yang ada. Fungsi lain dari Bahasa Jawa merupakan sarana edukasi bagi peserta didik. Tujuan bahasa jawa adalah agar peserta didik dapat membentuk kepribadian dan jati diri bangsa karena nilai-nilai budaya yang tertanam dalam muridnya. Peserta didik dapat diajarkan melalui karya jawa seperti wayang untuk membentuk kepribadian yang baik

Bahasa jawa memiliki fungsi kultural yaitu penanaman budaya jawa dalam diri peserta didik sebagai usaha untuk membentuk kepribadian dan identitas bangsa sehingga bahasa jawa dapat dipakai sebagai filter budaya asing. Fungsi kultural dapat berjalan dengan baik apabila kedua fungsi lain juga terlaksana dengan baik dan menghasilkan bentuk kepribadian peserta didik dari identitas bangsa yang kuat<sup>18</sup>

### 4. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Jawa SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Jawa meliputi penguasaan kebahasaan, kemampuan mengapresiasi sastra dan kemampuan menggunakan bahasa jawa yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara,

---

<sup>18</sup> Nurpeni Priyatiningasih, "Tingkat Tutur Sebagai Sarana pembentukan Pendidikan Karakter", *Journal of Language Education, Literature, and Local Culture*, No 1 (2019) : 59

membaca dan menulis.<sup>19</sup> Tujuan dari keempat tersebut yaitu mendengarkan memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyimak bacaan. Setelah menyimak, peserta didik diharapkan mampu memahami isi dan informasi / tugas yang terdapat dalam bacaan. Tujuan berbicara adalah untuk melatih peserta didik mengungkapkan ide melalui komunikasi yang baik seperti melalui pidato, dialog. Peserta didik dilatih untuk menggunakan ungkapan sopan santun yang sesuai seperti ngoko lugu, alus, serta krama. Tujuan membaca adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam membaca aksara jawa. Menulis bertujuan untuk melatih kemampuan menulis aksara jawa, laporan, cerita dll<sup>20</sup>

#### **D. Aksara Jawa**

##### **1. Pengertian Aksara Jawa**

Aksara Jawa dikenal sebagai Hanacaraka atau Carakan yaitu aksara turunan aksara Brahmi yang asalnya dari India. Bentuk dari Hancaraka yang sekarang sudah dipakai sejak masa kesultanan Mataram (abad ke-17) tapi baru ditemukan bentuk cetakannya yang baru pada abad ke-19. Aksara jawa merupakan sebuah perubahan dari Aksara Kawi serta merupakan abugida yaitu aksara yang didasarkan pada kosonan dengan notasi vokal yang sifatnya sekunder. Aksara Jawa merupakan salah satu aset dari

---

<sup>19</sup>Esti Widyahastuti, "Pengembangan Multimedia Interaktif Ungah-Ungguh Bahasa Jawa Untuk Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 3, (Tahun 2016) : 205

<sup>20</sup> Pritha Reti Prihaningtyas & Irene Yolanita Maureen, *Pengembangan Media Kartu Permainan Aksara Jawa Sebagai Variasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas 2 SDN Ngagel Rejo III Surabaya*, (Universitas Surabaya : Artikel Online 2010) Diakses 08 November 2022

leluhur bangsa Indonesia, karena di setiapnya mengandung sebuah makna yang memiliki hubungan dengan kehidupan manusia<sup>21</sup>

## 2. Materi Aksara Jawa Kelas IV

Materi Aksara Jawa dalam Kelas IV berisi tentang huruf aksara jawa *nglegena* serta *sandhangan*. Berikut merupakan huruf aksara jawa *ngelegena* beserta *sandhangnya* :

### a. Aksara Jawa *Nglegena*<sup>22</sup>

**Table 2.1 Aksara Jawa *Nglegena***

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

<sup>21</sup> As'ad Arismadhani et.al, "Aplikasi Belajar Menulis Aksara Jawa Menggunakan Android", *Jurnal Pomits*, No. 1 (2013) : 94

<sup>22</sup> Bejo, *Sinau Maca Aksara Jawa 1*, (Malang : Multimedia Edukasi, 2020) : 1

b. Pasangan Aksara Jawa<sup>23</sup>**Table 2.2 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	ꦚ
ma	ga	ba	tha	nga

## c. Sandhangan

**Table 2.3 Sandhangan Aksara Jawa**

<i>Sandhangan</i>	Aksara Jawa	Aksara Latin
Wulu	ꦲ	i
Suku	ꦸ	u
Taling	ꦠ	è

<sup>23</sup> Bejo, *Sinau Maca Aksara Jawa 2*, (Malang : Multimedia Edukasi, 2020) : 24



Pepet	o	e
Taling Tarung	ᮊ...2	o
Layar	/	r
Wignyan	3	h
Cecak	.	ng
Pangkon	ᮊ	Tanda Penghilang Vokal
Pengkal	ᮊ	ya
Cakra	ᮊ	ra
Keret	ᮊ	re

Materi yang telah dipaparkan merupakan materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar materi aksara jawa di Kelas IV. Berikut merupakan pemaparan mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Jawa Kelas IV :

**Tabel 2.4 Sebaran KI & KD Pada Materi Aksara Jawa**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.6 Mengenal dan memahami <i>sandhangan</i> Aksara Jawa
4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.6 Menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf Jawa menggunakan <i>sandhangan</i> Aksara Jawa

Berdasarkan pemaparan dari KI dan KD diatas maka peneliti akan membuat produk berupa media *puzzle* untuk proses pembelajaran peserta didik kelas IV SD/MI. Peneliti membuat media ini sesuai dengan KI dan KD yang telah ditentukan agar media yang digunakan peserta didik yang peneliti buat terdapat adanya keselarasan.

#### **E. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV**

Karakteristik berasal dari kata karakter dengan arti tabiat / watak, pembawaan atau kebiasaan yang dimiliki oleh individu yang relatif tetap. Menurut Natasya Karakteristik merupakan perkembangan yang mengatur pada karakter, gaya hidup, serta nilai seseorang, sehingga menghasilkan perilaku yang lebih konsisten dan terlihat<sup>24</sup> Menurut Darkun karakteristik siswa merupakan keseluruhan pola dan kompetensi yang ada dikalangan siswa karena sifat lingkungan sosial untuk menentukan aktifitas kegiatan

<sup>24</sup> Natasya Virginia Leuwol, "Perubahan Karakter Belajar Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19", *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, No. 1 (Juli 2020) : 41

untuk mencapai tujuan mereka.<sup>25</sup> Dari pemaparan diatas dapat diberikan kesimpulan bahwa karakteristik siswa adalah tingkah laku seorang siswa yang memiliki karakter yang berbeda antara siswa yang satu dengan yang lain dalam menentukan pola kegiatan untuk mencapai tujuannya.

Tujuan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran hanya dapat tercapai jika ada interaksi belajar mengajar antara guru serta peserta didik. Interaksi ini harus berlangsung dalam proses komunikasi yang aktif dan edukatif antara guru dengan peserta didik yang menguntungkan kedua belah pihak sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan efektif. Hanya proses belajar yang baik yang dapat mencapai tujuan belajar dan memungkinkan peserta didik mengalami perubahan perilaku, oleh karena itu guru harus mampu memahami karakteristik peserta didik disetiap kelas.

Ada beberapa strategi agar para guru dapat memahami karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajarannya, diantaranya

1. Dengan cara mengenal peserta didik lebih dalam, mengetahui bukan sekedar mengetahui, untuk mengenal peserta didik lebih baik guru melakukan pendekatan psikologis kepada anak, wawancara, mengajukan pertanyaan tentang masalah pribadi, memberikan solusi, tanya jawab dll.
2. Memperlakukan peserta didik secara adil. Guru perlu menunjukkan kasih sayang dan perhatian kepada semua peserta didik, bukan hanya mereka yang berasal dari latar belakang dan keadaan yang sama. Mereka juga harus memperlakukan setiap peserta didik tanpa membedakan jenis kelamin serta aspek sosialnya.

---

<sup>25</sup> Muhammad Darkun, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, No. 1 (Tahun 2019) : 83

3. Peserta didik perlu merasa nyaman ketika mereka berbagi bakat atau kemampuan mereka dengan guru. Guru dapat membantu peserta didik terkait bermain bersama, menemani mereka di luar kelas bernyanyi bersama dll. Dengan begitu peserta didik tidak merasa sungkan atau malu.<sup>26</sup>

Menurut Jean Piaget seorang psikolog menyatakan bahwa anak mampu membangun dunia mereka sendiri karena mereka mampu untuk mengolah informasi berdasarkan lingkungan sekitarnya. Dalam usia 7-11 tahun anak-anak mulai mampu mengandalkan logikanya untuk mengganti cara berfikirnya yang semula bersifat primitif sekarang harus membutuhkan model yang konkret.<sup>27</sup> Menurut Piaget perkembangan kognitif memiliki empat tahap yaitu sebagai berikut :

1. Tahap Sensorimotor (0 - 1,5 tahun)

Pada tahap ini bayi memahai dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (penglihatan dan pendengaran) dengan tindakan motorik (menyentuh dan meraih). Pada tahap perkembangan ini, seorang anak kecil menyadari bahwa peristiwa dan objek terjadi secara alami melalui tindakan mereka sendiri

2. Tahap Pra-Operasional (1,5 - 6 tahun)

Pada tahap ini anak menunjukkan pemahaman kognitif diluar bidangnya. Proses berpikir tidak memiliki struktur yang teratur. Anak memahami realitas lingkungan dengan memahami konsep melalui simbol. Pada usia

---

<sup>26</sup> Nani Herlina Pasaribu, "Penerapan *Coaching* Dalam Program Perkembangan Peserta Didik", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, No 11 (November 2021) : 1931

<sup>27</sup> Nur Asiah, "Pembelajaran Calistung Pendidikan Anak Usia Dini Dan Ujian Masuk Calistung Sekolah Dasar Di Bandar Lampung", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, No 1 (Juni 2018) : 27

ini, proses berpikir mereka bergantung pada simbol, pemikiran anak tidak dapat dipahami, tidak relevan dan tidak rasional.

### 3. Tahap Operasional Konkrit (6 - 12 tahun)

Pada tahap ini, anak cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran logis atau manipulasi tetapi hanya dengan objek saat ini. Anak pada tahap operasional konkret ini masih berjuang keras untuk memecahkan masalah logis ketika tidak ada item didepan mereka

### 4. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas)

Pada tahap ini, anak dapat menggunakan pembelajaran konkret mereka untuk menciptakan ide-ide yang lebih maju. Pada tahap ini anak sedang berkembang karena dapat berpikir secara abstrak dan tidak lagi harus menggunakan hal atau peristiwa nyata untuk membimbing pikirannya.<sup>28</sup>

Rentang usia anak pada tingkat kelas IV SD adalah 9-10 tahun. Anak usia (6-12 tahun) berada pada tahap pemikiran yang konkret yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek yang nyata atau kejadian yang pernah dialaminya.<sup>29</sup> Dari segi motorik halus, perkembangan motorik halus anak usia 8-10 tahun relatif lengkap terutama dalam penggunaan alat tulis. Pada usia ini, koordinasi motorik halus berkembang, anak dapat menulis dengan baik dan ukuran huruf menjadi lebih kecil dan lebih rata. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik kelas IV SD sudah lancar dalam menulis. Dari pemaparan diatas dapat dinyatakan bahwa karakteristik perkembangan kognitif, bahasa dan motorik anak sekolah dasar pada kelas IV

---

<sup>28</sup> Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget", *Intelektualita 3*, No. 1 (2015) : 27-38

<sup>29</sup> Farista Fitria Nurul Arfiani, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman", *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, No 2 (Maret 2021) : 43

ditandai dengan kemampuan mengungkapkan pikiran atau gagasan dan imajinasinya dalam bentuk tulisan. Pada usia ini, peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuannya menjadi sebuah ide dan menuliskannya secara sistematis.

## **F. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Indah belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungan<sup>30</sup>. Herawati juga mengartikan bahwa belajar itu sebuah perubahan yaitu usaha untuk melakukan perubahan tingkah laku. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada setiap orang yang belajar. Perubahan bukan hanya terkait dengan pengetahuan saja tapi juga bisa dalam bentuk keterampilan, sikap, minat, watak, dan kondisi diri.<sup>31</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Hasil Belajar merupakan hasil yang didapatkan dari usaha belajar yang memperoleh suatu ilmu dengan harapan tindakan yang dilakukan mendapatkan suatu hasil tertentu. Menurut Agustina beliau mengatakan bahwa belajar merupakan nilai sikap yang bersifat menetap dan perubahan-perubahan pengetahuan serta pemahaman keterampilan.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Indah Lestari, "Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Formatif*, No 2 (2013) : 117

<sup>31</sup> Herawati, "Memahami Proses Belajar Anak", *Jurnal Pendidik Anak Bunayya*, No. 1 (Januari-Juni 2018) : 29

<sup>32</sup> Lasia Agustina, "Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK PGRI 20 Kecamatan Cibubur Jakarta Timur Tahun Ajaran 2009/2010)", *Jurnal Formatif*, No. 3 (2010) : 238

Selain itu menurut Yusuf hasil belajar merupakan suatu kemampuan dan kecakapan yang telah dicapai oleh peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar yang telah dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik di sebuah instansi pendidikan tertentu. Hasil belajar bukan hanya membagikan kemampuan-kemampuan saja, tapi juga memberikan umpan balik kepada peserta didik maupun guru. Bagi peserta didik, umpan baliknya untuk mengetahui apakah tujuan pembelajarannya berhasil atau tidak, sedangkan bagi guru umpan baliknya mengenai apakah metode pembelajaran yang disampaikan sukses atau tidaknya<sup>33</sup>

Menurut Febriyanti Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil Belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Maka dari itu dapat diberikan penjelasan bahwa untuk mengetahui sebuah hasil belajar yang dilakukan yaitu dengan memberikan tes setelah proses pembelajaran selesai<sup>34</sup>

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diberikan kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu tingkat keberhasilan seseorang ketika mempelajari materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk nilai dalam rapor setelah melakukan proses belajar mengajar, selain itu hasil belajar juga bisa kita lihat berdasarkan tes murni yang dapat dikatakan sebagai tolak ukur kemampuan siswa ketika menjawab jawaban yang benar.

---

<sup>33</sup> Dedy Yusuf Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *Jurnal SAP*, No. 2 (Desember 2016) : 169

<sup>34</sup> Chararina Febriyanti, "Peran Minat dan Interaksi Siswa Dengan Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Formatif*, No 3 (2014) : 248

## 2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Middy Boty dan Ari Handoyo memaparkan bahwa indikator hasil belajar merupakan ciri yang tampak, bisa dicermati, teramati serta dapat diukur sebagai ciri penunjuk bahwa seseorang telah melakukan belajar yaitu adanya perubahan indikator hasil adalah sejumlah kompetensi dasar. Artinya indikator hasil belajar merupakan sejumlah kemampuan mungil, tugas-tugas dari suatu komponen kompetensi dasar<sup>35</sup>

Menurut Benjamin Samuel Bloom dalam bukunya *The Taxonomy of Educational Objectives* yang menjelaskan bahwa kecerdasan manusia digambarkan melalui 3 dimensi meliputi kognitif, psikomotorik, dan afektif. Adapun penjelasannya yaitu :

- a. Ranah Kognitif meliputi tingkah laku seorang peserta didik yang menunjukkan aspek intelektual misalnya pengetahuan serta keterampilan berpikir. Pengetahuan dan keterampilan ini bisa dilihat berdasarkan teori yang diperoleh oleh peserta didik serta memori ingatan yang bisa menyimpan sesuatu yang baru.
- b. Ranah Afektif dapat dilihat melalui aspek moral yang meliputi perasaan, nilai, motivasi serta sikap dari peserta didik. Ranah afektif ini diketahui bahwa hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi
- c. Ranah Psikomotorik dapat kita lihat melalui aspek keterampilan peserta didik yaitu implementasi dari KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) ketika berada di kelas. Peserta didik tidak hanya mengingat suatu teori serta

---

<sup>35</sup> Middy Boty & Ari Handoyo, "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ma'had Islamy Palembang", *Jurnal Ilmiah PGMI*, No. 1 (Juni 2018) : 47-48



definisi-definisi saja melainkan menerapkan teori yang abstrak menjadi aktulisasi nyata<sup>36</sup>

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hadiahti Utami dkk, Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

- a. Faktor Internal meliputi aspek fisik misalnya kesehatan tubuh, lalu aspek psikis misalnya emosional, motivasi
- b. Faktor Eksternal misalnya merasa kesulitan dengan apa yang dipelajari, tempat belajarnya, suasana dari lingkungan<sup>37</sup>

Menurut Esty Apridasari mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi 2 antara lain :

- a. Faktor Internal merupakan sebuah faktor yang ada pada dalam diri individu ketika belajar. Faktor internal meliputi faktor fisiologis serta faktor psikologis. Faktor fisiologis merupakan faktor yang mempengaruhi kondisi dari fisik seseorang sedangkan faktor psikologis merupakan suatu keadaan psikologis seseorang yang bisa mempengaruhi proses belajar misalnya kecerdasan, motivasi, minat, sikap, serta bakat.
- b. Faktor Eksternal merupakan sebuah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi faktor sosial serta faktor non sosial. Faktor sosial seperti lingkungan sosial, lingkungan masyarakat, serta

---

<sup>36</sup> Ina Magdalena et.al, "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan", *Jurnal Edukasi dan Sains*, No 1 ( Juni 2020) : 137-138

<sup>37</sup> Hadiahti Utami et.al, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Indeks Prestasi Mahasiswa", *Jurnal Administrasi & Bisnis*, No 1 (2018) : 61

lingkungan keluarga sedangkan faktor non sosial seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental serta faktor materi pelajaran<sup>38</sup>

Dari pemaparan diatas dapat diberikan kesimpulan bahwa Hasil Belajar dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal serta faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang memengaruhi hasil belajar dari peserta didik yang berasal dari dalam sedangkan faktor internal merupakan faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik yang asalnya dari luar.

---

<sup>38</sup> Esty Apridasari, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Bidang Akuntansi", *Dewantara*, No 2 (Juli-Desember 2016) : 233