

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Motivasi Belajar Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa

1. Pengertian Motivasi Belajar Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa

Motivasi berasal dari bahasa Inggris *motivation* yang berarti dorongan, pengalasan dan motivasi. Kata kerjanya adalah *to motivation* yang berarti mendorong, menyebabkan, dan merangsang. *Motive* sendiri berarti alasan, sebab, dan daya penggerak (Echols, 1984). *Motif* adalah keadaan seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan-melakukan aktifitas-aktifitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan (Suryabrata, 1984)¹³. Menurut Mc. Donal motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan¹⁴.

Dalam bukunya Oemar Hamalik, dijelaskan motivasi adalah perubahan energi didalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari pengertian diatas terdapat tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut¹⁵:

¹³ Ali Imron, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 1996), h.30

¹⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h.73

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 158-159

- a. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu.
- b. Motivasi ditimbulkan dengan timbulnya perasaan *affective arousal*, mula-mula berupa ketegangan psikologi kemudian menjadi suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin bisa dan mungkin juga tidak, kita hanya dapat melihatnya dalam perbatan. Seorang terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan maka akan timbul dan kata-katanya dengan lancar dan cepat akan keluar.
- c. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya.

Motivasi terbentuk oleh tenaga-tenaga yang bersumber dari dalam dan luar individu. Sedangkan belajar dalam bukunya Syaiful Bahri D dijelaskan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotorik¹⁶. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Belajar merupakan suatu proses yang rumit yang menimbulkan kesulitan-kesulitan bagi orang-orang muda maupun dewasa.

¹⁶ Syaiful Bahri D dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 13

Bagaimanapun juga mengajar itu suatu tantangan bagi para guru maupun fasilitator.¹⁷

Belajar pada hakikatnya merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotor. Fungsi psikomotor dalam hal ini meliputi, mendengar, melihat, mengucapkan¹⁸. Dalam belajar motivasi itu hal yang sangat penting. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Disekolah sering kali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka bolos, dan sebagainya. Dalam hal demikian dapat disimpulkan bahwa guru belum berhasil memberi motivasi yang tepat bagi siswa tersebut. Apabila siswa mendapat nilai yang buruk pada suatu matapelajaran tertentu bukan berarti dia bodoh akan tetapi bisa juga dikarenakan guru yang kurang memberikan motivasi.

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang mudah menyerap dan merespon pelajaran melalui mendengar informasi dari guru. Ada pula orang yang lebih mudah belajar dengan cara membaca buku atau melihat bagan-bagan. Selain itu ada juga orang yang menyerap pelajaran dengan cara menyerap pelajaran dengan mencoba atau mengalami sendiri. Tidak ada gaya belajar yang paling benar dan paling baik. Semua gaya belajar akan sesuai pada pembelajar mengenali gaya belajar yang paling cocok untuk dirinya¹⁹. Penting bagi guru untuk mengetahui gaya belajar dari

¹⁷ A. Surjadi, *Membuat Siswa Aktif Belajar*, (Bandung: Mandar Maju, 1986)

¹⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 92

¹⁹ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki press, 2012), h. 219

masing-masing peserta didik. Karena gaya belajar anak terhadap pelajaran yang satu dengan yang lain juga berbeda.

Mata pelajaran bahasa jawa merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah dasar. Akan tetapi mata pelajaran ini termasuk dalam muatan lokal yang wajib diselenggarakan oleh pihak sekolah. Tujuan mempelajari bahasa jawa agar peserta didik mampu menggunakan bahasa daerah dengan baik dan benar. Karena pada saat ini bahasa jawa sudah tidak digemari banyak orang, padahal bahasa jawa sangat penting sekali bagi orang jawa dalam melestarikan budaya-budaya jawa. Oleh karena bahasa jawa harus diajarkan pada anak sejak tingkat sekolah dasar, agar tertanam sejak dini.

Pelajaran bahasa jawa termasuk pelajaran yang tidak diminati oleh peserta didik, khususnya dikalangan anak-anak. Karena menurut mereka bahasa jawa sudah ketinggalan jaman atu kuno. Apalagi pada materi penulisan aksara jawa, mereka kesulitan dalam menghafal satu persatu aksara apalagi menuliskannya.

Pada hakikatnya pelajaran bahasa jawa sangat membosankan. Akan tetapi dengan adanya kesesuaian metode, media, dan strategi dengan pembelajaran yang disajikan oleh guru akan menjadi mata pelajaran yang menarik dan tidak membosankan lagi. Sehingga prestasi yang mereka peroleh akan naik.

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara yang satu dan yang lain. Mata pelajaran bahasa daerah ini menekankan pada

aspek keterampilan berbahasa yang meliputi berbahasa lisan dan tulis baik reseptif maupun produktif.

Dalam pelajaran bahasa jawa ada komponen berbahasa yang harus diperhatikan, yakni:

- a) Membaca (*maca*)
- b) Menulis (*nulis*)
- c) Mendengarkan (*ngrungokno*)
- d) Berbicara (*pacelathon*)

Aksara Jawa adalah bagian materi dari pembelajaran bahasa jawa yang semula disebut aksara Hanacaraka. Aksara Hanacaraka itu tidak hanya digunakan ditanah jawa saja tetapi juga di Madura, Bali, Lombok, dan juga Sunda. Aksara Hanacaraka saat ini orang menyebutnya aksara jawa. Aksara hanacaraka namanya diambil dari urutan lima aksara yang pertama yang berbunyi “ Ha Na Ca Ra Ka” .

Aksara Jawa yang digunakan dalam ejaan bahasa jawa pada dasarnya terdiri atas 20 aksara pokok yang bersifat silabik (kesukukataan)²⁰. Aksara pokok yang 20 tersebut disebut aksara legena (jawa kuna) tegese aksara wuda tanpa sandangan²¹.

²⁰ Darus Supratman, *Pedoman penulisan aksara Jawa* (Yogyakarta: Yayasan pustaka Nusantara, 1996), h. 5

²¹ S. Padmosuekotjo, *Wewaton penulisan Basa Jawa nganggo aksara Jawa* (Surabaya: Citra Jaya murti, 1992), h. 13

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

Tabel 2.1 Aksara legena

Pada zaman dahulu aksara latin yang menggunakan bahasa jawa hanya 26, yang terdiri dari 6 huruf vokal dan 20 huruf konsonan yaitu carakan Ha sampai Nga. Akan tetapi untuk saat ini, kerana banyak buku-buku, koran, dan majalah bahasa jawa biasanya memuat kata-kata yang bermacam-macam bahasa jawa sehingga menggunakan huruf konsonan f, q, v, z, gh, dan kh yang disebut aksara rekan. Sehingga banyak nya aksara latin menjadi 32²².

Aksara Rekan				
ꦲꦲ	ꦲꦲ	ꦲꦲ	ꦲꦲ	ꦲꦲ
Kha	f	dz	gh	z

Tabel 2.2 Aksara Rekan

²² Padmosuekotjo, *Paramasastra jawa* (Surabaya: Citra Jaya Murti, 1987) 13

Karena semakin berkembangnya pemikiran nenek moyang kita orang jawa ada juga pasangan aksara, dan sandangan. Dari masing-masing aksara pokok mempunyai aksara pasangan, yakni aksara yang berfungsi untuk menghubungkan suku Karena semakin berkembangnya pemikiran nenek moyang kita orang jawa ada juga pasangan aksara, dan sandangan.²³

ᮊ	ᮃ	ᮄ	ᮅ	ᮆ	ᮇ	ᮈ	ᮉ	ᮊ	ᮋ	ᮌ
h	n	c	r	k	d	t	s	w	l	
ᮍ	ᮎ	ᮏ	ᮐ	ᮑ	ᮒ	ᮓ	ᮔ	ᮕ	ᮖ	ᮗ
P	dh	j	y	ny	m	g	bh	th	ng	

Tabel 2.3 Pasangan Aksara Legena

Banyaknya sandangan ada 12, yang terdiri 5 *sandhangan swara*, 3 *sandhangan wyanjaya*, 3 *penyigeng ing wanda*, dan 1 *sandhangan pangkon (paten)*²⁴.

Nama sandhangan	Aksara jawa	Nama Sandhangan	Aksara jawa
<i>Wulu</i>	ᮊ	<i>Wingyan</i>	ᮋ
<i>Suku</i>	ᮃ	<i>Cecak</i>	
<i>Taling</i>	ᮍ	<i>Pangkon</i>	ᮎ
<i>Taling tarung</i>	ᮍ 2	<i>Pengkal</i>	ᮎ

²³ Darus Supratman, *Pedoman penulisan aksara Jawa* (Yogyakarta: Yayasan pustaka Nusantara, 1996) h. 5

²⁴ S. Padmosuekotjo, *Wewaton penulisan Basa Jawa nganggo aksara Jawa* (Surabaya: Citra Jaya murti, 1992) h. 14-17

<i>Pepet</i>	<i>ꦥꦺꦥꦺꦠ꧀</i>	<i>Cakra</i>	,
<i>Layar</i>		<i>Cakra Keret</i>	,

Tabel 2.4 Sandhangan

2. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (1986) dalam bukunya Ali Imron mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada diri seseorang, yaitu²⁵:

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas atau dapat bekerja terus menerus dalam waktu lama.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa.
- 3) Tidak cepat puas atas prestasi yang diperoleh.
- 4) Menunjukkan minat yang besar terhadap bermacam-macam masalah belajar.
- 5) Lebih suka bekerja sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain.
- 6) Tidak mudah bosan dengan tugas-tugas rutin.
- 7) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 8) Tidak mudah melepaskan apa yang diyakini.
- 9) Senang mencari dan memecahkan masalah.

²⁵ Ali Imron, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka jaya, 1996) , h. 31

3. Indikator Motivasi Belajar

Tingkat motivasi seseorang dapat diukur melalui indikator motivasi. Adapun indikator motivasi seperti yang dipaparkan Hamzah B Uno dalam bukunya *Teori motivasi dan pengukurannya*, sebagai berikut²⁶:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita dimasa yang akan datang
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan yang kondusif

4. Teori Motivasi Belajar

Salah satu teori motivasi yang banyak mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran diberbagai belahan dunia adalah teori yang dikembangkan oleh Abraham Maslow, dijelaskan oleh Herbrt L Petri, membagi keseluruhan motif yang mendorong perbuatan individu, atas lima kategori, yaitu²⁷:

- a. Motif Fisiologi, yaitu dorongan-dorongan untuk memenuhi kebutuhan jasmaniah, seperti kebutuhan akan makan, inum, nafas bergerak dll.
- b. Motif pengamanan, yaitu dorongan-dorongan untuk menjaga atau melindungi diri dari gangguan, baik gangguan alam, binatang iklim maupu penilaian manusia.

²⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) h.l 23

²⁷ Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) h. 68

- c. Motif persaudaraan dan kasih sayang, yaitu motif untuk membina hubungan baik, kasih sayang, persaudaraan baik dengan jenis kelamin yang sama atau yang berbeda.
- d. Motif harga diri, yaitu motif untuk mendapatkan pengenalan, pengakuan, penghargaan, dan penghormatan dari oranglain. Manusia sebagai makhluk sosial yang dalam kehidupannya selalu berinteraksi dengan orang lain, ingin mendapatkan penerimaan dan penghargaan dari yang lainnya.
- e. Motif aktualisasi diri. Manusia memiliki potensi-potensi yang dibawa dari kelahirannya dan kodratnya sebagai manusia. Potensi dan kodrat in perlu diaktualisasikan atau dinyatakan, dalam berbagai bentuk sifat, kemampuan dan kecakapan nyata. Melalui berbagai bentuk upaya belajar dan pengalamn individu berusaha mengaktualkan semua potensi yang dimilikinya.

Menurut Maslow, kelima macam motif itu tersusun dari yang peling rendah sampai dengan yang paling tinggi. Pada umumnya motif yang lebih tinggi akan muncul apabila motif yang dibawahnya telah terpenuhi. Akan tetapi tidak mustahil juga motif yang lebih tinggi muncul meskipun motif dibawahnya belum terpenuhi²⁸.

²⁸ Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005) h. 69

5. Macam-macam Motivasi Belajar

Macam-macam motivasi ini dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, yang akan dijelaskan sebagai berikut²⁹:

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya.
 - a. Motif-motif bawaan, yang dimaksudkan disini yaitu motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, minum, istirahat, dan dorongan seksual. Motif-motif ini sering kali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis. Relevan dengan ini maka arden N Frandsen memberi istilah jenis motif *Psikological drives*.
 - b. Motif-motif yang dipelajari, maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu dalam masyarakat. Motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang diisyaratkan secara sosial. Sebab manusia adalah makhluk sosial dan hidup dalam lingkungan sosial, sehingga motivasi itu terbentuk. Frandsen mengistilahkan dengan *affiliative needs*.
- 2) Motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis
 - a. Motif atau kebutuhan organis, seperti kebutuhan makan, minum, seksual, dan kebutuhan istirahat. Ini sesuai dengan jenis psikological drives dari frandsen seperti telah disinggung diatas.

²⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006) h. 86

- b. Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam motif-motif ini antara lain, dorongan yang menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburiu. Jelasnya motivasi ini timbul karena rangsangan dari luar.
- c. Motif- motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

3) Motivasi Jasmaniyah dan Rohaniyah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan motivasi itu menjadi dua, yaitu jasmaniah dan ruhaniah. Yang termasuk motivasi jasmani seperti misalnya refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi ruhaniah adalah kemauan.

4) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik³⁰

- a. Motivasi instrnsik, yaitu motivasi yang tercakup didalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan murid. Motivasi ini ini sering juga disebut motivasi murni. Motivasi yang sebenarnya yang timbul dalam diri siswa sendiri, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, menyadari sumbangnanya terhadap sumbangan kelompok, keinginan

³⁰ Oemar hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007),h. 162

diterima oleh orang lain, dll. Sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi ini timbul tanpa pengaruh dari luar. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Dalam hal ini pujian atau hadiah dan sejenisnya tidak diperlukan oleh karena tidak menyebabkan siswa belajar untuk mendapatkan hadiah atau pujian itu. Sehingga jelaslah bahwa motivasi instrinsik ini bersifat riil dan motivasi sesungguhnya atau disebut *Sound motivation*.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar seperti angka kredit, Hadiah, medali pertentangan dan persaingan yang bersifat negatif. Motivasi ekstrinsik ini tetap diperlukan di sekolah sebab tidak semua pelajaran di sekolah tidak menarik minat siswa atau sesuai dengan kebutuhan siswa. Sering pula para siswa kurang memahami pentingnya ia belajar hal-hal yang diberikan di sekolah. Karena itu motivasi terhadap mata pelajaran itu sangat perlu dibangkitkan oleh guru sehingga para siswa mau dan ingin belajar.

Sesungguhnya sangat sulit untuk menentukan mana yang lebih baik antara motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik. Memang yang dikehendaki ialah timbulnya motivasi Instrinsik pada siswa akan tetapi motivasi ini tidak mudah dan tidak selalu dapat timbul. Karena itu

adanya tanggung jawab guru agar pengajara siswa berhasil dengan baik maka membangkitkan motivasi ekstinsik ini menjadi kewajiban guru untuk melaksanakannya. Diharapkan lambat laun akan timbul kesadaran diri siswa untuk belajar. Jadi sasaran guru adalah *Self Motivation*.

6. Fungsi Motivasi Belajar Bahasa Jawa

Dalam kegiatan belajar mengajar pasti ditemukan anak didik yang malas berpartisipasi dalam belajar. Sementara anak didik yang lain aktif berpartisipasi dalam kegiatan. Ketidak minatan terhadap suatu mata pelajaran menjadi pangkal penyebab mengapa anak didik tidak bergeming mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Itu sebagai pertanda bahwa anak didik tidak mempunyai motivasi belajar. Kemiskinan motivasi instrinsik ini merupakan masalah yang memerlukan bantuan yang tidak bisa ditunda-tunda. Guru harus memberikan stimulus berupa motivasi ekstrinsik. Sehingga dengan itu siswa akan keluar dari kesulitan belajar³¹.

Mata pelajaran Bahasa Jawa memang saat ini sudah sedikit demi sedikit sudah banyak tidak digemari. Meskipun itu diajarkan pada masyarakat Jawa sendiri. Dalam pembelajaran bahasa Jawa disekolah siswa banyak yang kurang berminat dan hal yang terjadi adalah malas, dan akan

³¹ Syaiful Bahri D, *Psikologi belajar* (Jakarta: Rineka Cipta 2011) h. 156

berpengaruh pada prestasi siswa. Berkaitan dengan hal ini fungsi motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran bahasa Jawa.

Fungsi motivasi itu meliputi³²:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesinbagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan berpengaruh pada cepat atau lambannya suatu pekerjaan.

B. Media Pembelajaran *Puzzle*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Puzzle*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely dalam buku media pembelajaran oleh Azhar arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.³³

³² Oemar hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) h. 161

³³ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (PT. Grafindo persada: Jakarta. 2007) h. 3

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apayang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkritkan dengan kehadiran media dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media³⁴.

Media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Kerana memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan mata pelajaran yang yang diberikan oleh guru kepada siswa. Tanpa bantuan media maka bahan pelajaran akan sukar dicerna oleh siswa, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.

Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan media tapi dalam pihak lain ada bahan pelajaran yang memerlukan media. Bahan pelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran yang tinggi maka akan sukar diproses oleh siswa. Apalagi bagi anak didik yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan.

³⁴ Syaiful Bahri D dan Aswan Zain, *Strategi belajar mengajar*, (Jakarta pt Rineka cipta 1996) h. 136

Anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan tentu tidak dapat mereka hindari, disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan anak didik adalah bersumber dari guru sendiri. Hal ini tentu harus dicarikan jalan keluarnya. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk memberikan pelajaran dengan baik apa salahnya jika guru menghadirkan media sebagai alat bantu pembelajaran, guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan pengajaran³⁵.

Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *Puzzle* adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Permainan *Puzzle* adalah jenis permainan untuk memotivasi anak, karena memiliki daya tarik yang kuat dan menawarkan tantangan yang umumnya anak dapat memenuhinya dan berhasil. Namun dalam pembelajaran media permainan *Puzzle* harus memenuhi persyaratan, yaitu antara lain³⁶:

- a. Kata atau kalimat berada dalam kisaran terkontrol sehingga tantangan yang ditawarkan dapat dipenuhi siswa.
- b. Fokusnya harus pada bahasa. Pelajar harus mampu memanfaatkan dan menggunakan bahasa yang baik.
- c. *Puzzle* harus menawarkan banyak kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan mengulang pola kalimat dan kosa kata.

³⁵ Syaiful Bahri D dan Aswan Zain, *Strategi belajar mengajar*, (Jakarta Rineka cipta 1996) h. 138

³⁶ Ferry Adenan, *Puzzle dan games* (Yogyakarta: Anggota IKAPI, 1983) h. 9

2. Kelemahan dan Kelebihan Media *Puzzle*

Permainan sebagai media pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan media *Puzzle*.

Kelemahan:

- a. Bahan kurang terjangkau
- b. Kurang praktis

Kelebihan:

- a. Dapat digunakan secara berulang-ulang
- b. Dengan warna yang menarik, siswa akan lebih termotivasi
- c. Analisa lebih tajam

C. Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Melalui Media *Puzzle*

Tyson dan Carrol (1970) mengatakan: *One of the most common problems encountered by teachers involves motivating the students to learn. Too frequently the teacher finds himself confronted with a student who will not become an active participant in the process of education, who will not enter the arena of learning and engage in the instructional dialogue, and who will not focus his mind on the problem or goal under consideration in the classroom. Such a student merits the teacher's concern. To the degree that a student is motivated to learn, it is*

likely that he will learn. By the same token, to the degree that a student is not motivated to learn, it is unlikely he will do so.

Pernyataan tokoh diatas memang beralasan karena kenyataanya ada diantara anak didik yang tidak termotivasi untuk belajar atau tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pengajaran dikelas. Sebagian besar anak didik aktif belajar dikelas dan sebagian kecil anak didik dengan berbagai sikap dan perilaku yang terlepas dari kegiatan belajar dikelas. Kedua kegiatan anak didik yang bertentangan ini sebagai gambaran suasana kelas yang kurang kondusif. Guru tidak hanya tinggal diam bila ada didik yang kurang terlibat langsung dalam belajar bersama. Perhatian harus lebih diarahkan kepada mereka³⁷.

Mata pelajaran bahasa jawa pada saat ini sudah tidak digemari lagi oleh kebanyakan siswa. Terlebih pada materi aksara jawa, mereka beranggapan materi aksara jawa itu kuno dan sudah tidak penting lagi baginya, karena mereka merasa jarang menjumpainya. Selain itu juga mereka merasa kesulitan dalam menuliskan aksara jawa.

Mata pelajaran bahasa jawa ini hanya diberikan pada tingkat SD/MI sampai SMP saja. Setelah kejenjang selanjutnya siswa sudah tidak mendapatkannya. Sehingga setelah lulus dari SMA siswa sudah banyak yang lupa akan materi-materi pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Padahal bahasa jawa adalah bahasa yang digunakan sehari-hari oleh masyarakat jawa secara

³⁷ Syaiful Bahri D, *psikologi belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011) hal 168-169

umum, dan itu merupakan salah satu hasil kebudayaan jawa yang perlu dilestarikan.

Fungsi guru saat ini adalah bagaimana menyajikan pelajaran bahasa jawa kepada siswa, agar siswa lebih termotivasi dan senang akan pelajaran bahasa jawa. Guru dapat menggunakan metode, strategi, dan media yang kreatif dan menarik agar anak tidak bosan. Selain itu guru hendaknya menanamkan pemahaman bahwa mata pelajaran bahasa jawa itu penting dan bernilai tinggi.

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa jawa pada materi aksara yang memang sangat kurang diminati oleh siswa adalah dengan menggunakan media *Puzzle*. *Puzzle* disini dibuat dengan warna yang semenarik mungkin sehingga siswa akan lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar.

Upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Jawa yakni dengan menggunakan media *Puzzle*. *Puzzle* merupakan media permainan edukatif. Permainan dipercaya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock,1997). Sebagian

orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja³⁸. Menurut Hugges (1999) seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Childern, Play and Development*, mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan bekerja.

Bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Mereka harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain anak akan bermasalah dikemudian hari. Karena anak dapat mengembangkan rasa harga diri melalui bermain, dengan bermain anak dapat memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka benda-benda dan keterampilan sosial (Erikson, 1963)³⁹.

Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan, yakni belajar yang dilakukan anak adalah melalui bermain. Bermain sambil belajar dalam arti ini tidak diartikan sebagai dua kegiatan yang dilakukan secara bergantian tetapi anak belajar melalui bermain. Artinya aktivitas ini lebih menekankan pada ciri-ciri bermain. Porsi bermain tampak lebih menonjol daripada belajar. Kegiatan belajar dalam perspektif belajar sambil bermain merupakan efek bawah sadar sehingga hasil belajar diidentikan dengan hasil pemerolehan. Melalui bermain itulah anak memperoleh berbagai kemampuan seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan berbahasa,

³⁸ Tadkiratun Musfiroh, *Cerdas melalui bermain* (Jakarta: Grasindo, 2008) h. 1

³⁹ Andang ismail, *Educatin Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006) h. 14

kemampuan berssialisasi, kemampuan menejemen emosi, dan kemampuan berpikir logis matetatis⁴⁰.

Bermain sambil belajar dapat dilakukan anak melauai permainan edukatif atau media pembelajaran berupa alat permainan. Permainan edukatif memiliki fungsi sebgaai berikut⁴¹:

- a) Memberikan ilmu pengetahuan pada anak melalui pembelajaran bermain sambil balajar
- b) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan daya bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlaq yang baik
- c) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Dunia anak adalah dunia bemain dan belajar. Anak-anak akan lebih mudah menangkap ilmu kalau diberikan lewat permainan, jadi anak-anak bisa sekaligus bermain tetap belajar. Dalam dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah *Puzzle*.

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-

⁴⁰ Tadkiratun Musfiroh, *Cerdas melauai bermain* (Jakarta: Grasindo, 2008) h. 29

⁴¹ Andang ismail, *Educatin Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006) h. 150

ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil⁴².

Puzzle disini berupa potongan-potongan aksara jawa yang apabila digabungkan akan menjadi kata yang sempurna. *Puzzle* dibuat dengan warna yang menarik untuk menambah daya tarik para siswa. Cara permainan media *puzzle* ini siswa dibuat berkelompok. Karena dengan berkelompok siswa akan dapat juga belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik.

⁴² <http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html/> 29 03 2014