

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Strategi pembelajaran media puzzle huruf hijaiyah untuk mewujudkan minat Belajar siswa

1. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran diartikan sebagai daya upaya guru agar hasil pembelajaran dapat maksimal dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskannya dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pendapat yang lain mengatakan strategi merupakan desain yang digunakan untuk mencapai tujuan, yang berarti arah dari semua penyusunan strategi untuk mencapai tujuan melalui langkah-langkah yang harus ditempuh secara sistematis agar mendapatkan hasil sebagaimana mestinya yang telah direncanakan.¹⁷

Strategi menurut Muhaimin Syah adalah dapat diartikan sejumlah langkah-langkah atau suatu tindakan yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai suatu tujuan atau sasaran tertentu.¹⁸

¹⁷ Syaparuddin Syaparuddin, Meldianus Meldianus, And Elihami Elihami, “Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, No. 1 (January 25, 2020): 30–41.

¹⁸ Khoirul Budi Utomo, “Strategi Dan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Mi,” N.D.

2. Media

Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.¹⁹

Media menurut *Wina Sanjaya*, Media digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.²⁰

3. Puzzle

Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan puzzle. Media *puzzle* adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotakkotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat. Bermain *puzzle* merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesababaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potonganpotongan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* peserta didik harus memahami

¹⁹ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

²⁰ . Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan.²¹

*Puzzle menurut Masruroh menyatakan bahwa puzzle merupakan media yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang dirangkai menjadi satu gambar utuh dengan tujuan melatih konsentrasi dan kreatifitas pada anak.*²²

4. Minat Belajar

Minat Belajar Adalah Perasaan Senang, Ketertarikan, Penerimaan Dan Keterlibatan Siswa. Dari Pendapat Ahli Tersebut Diatas, Maka Yang Dimaksud Perasaan Senang Adalah Perasaan Siswa Yang Tidak Merasa Terbebani Pada Saat Belajar, Ikut Aktip Saat Proses Belajar Berlangsung Dan Selalu Memperhatikan Guru Pada Saat Menjelaskan.²³

menyuruh *Slameto*, Minat belajar merupakan hal yang sangat penting yang harus ada pada diri peserta didik agar ia mampu belajar, karena dengan minat juga dapat menentukan prestasi belajar peserta didik itu sendiri.²⁴

²¹ Listryanto Dan Widiyono, "Implementasi Media Puzzle Kata Pada Kurikulum Merdeka Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar."

²² Ruth Stevani Dan Rusdiana Tamara, "Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf Di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2, No. 2 (2023).

²³ Kartika, Husni, Dan Millah, "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," 11 Juni 2019.

²⁴ Sinta Kartika, Husni Husni, Dan Saepul Millah, "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, No. 1 (11 Juni 2019): 113.

B. Latar belakang strategi pembelajaran media puzzle

Nama puzzle berasal dari bahasa Latin dan merujuk pada suatu program sistem acak yang penuh teka-teki. Dalam bahasa Indonesia, puzzle berarti teka-teki. Sebagaimana sebuah sistem yang terdiri dari beberapa bagian yang tidak beraturan, tugas kita sebagai pemain adalah menyusun atau menata ulang sistem tersebut, apapun bentuknya. Puzzle merupakan jenis permainan yang menantang kreativitas dan memori siswa secara mendalam karena adanya motivasi untuk terus mencoba memecahkan masalah. Meskipun demikian, permainan ini tetap menyenangkan karena bisa dimainkan berulang kali. Tantangan dalam permainan ini memberikan efek ketagihan, mendorong pemain untuk terus mencoba hingga berhasil.

Puzzle adalah permainan untuk menyatukan pecahan keping guna membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Di Indonesia, istilah puzzle dikenal sebagai permainan bongkar pasang. Media puzzle adalah permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam penggunaannya. Media puzzle memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok, serta merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama, siswa bersama-sama menyusun potongan-potongan puzzle yang semula acak menjadi utuh kembali.

Puzzle huruf adalah permainan teka-teki berupa soal cerita atau gambar yang harus dijawab dengan menuliskan atau menyusun huruf sehingga

membentuk kata yang sesuai, untuk menguji kemampuan, keterampilan, dan kecerdasan seseorang secara teliti. Bermain dengan menggunakan media puzzle huruf merupakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak. Dengan bermain menggunakan media puzzle huruf, diharapkan anak lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan yang mengasah keterampilan berbahasa mereka. Selain itu, konsep bermain menggunakan media puzzle huruf relevan dengan konsep DAP (Developmentally Appropriate Practice) atau pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak.²⁵

C. Tujuan strategi pembelajaran media puzzle

1. Membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami materi.
2. Sebagai media pembelajaran yang asik untuk anak-anak.
3. Agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Membantu anak-anak agar lebih mudah memahami dan mempelajari huruf hijaiyah menggunakan media puzzle , sehingga meningkatkan keterampilan mereka dalam mengenali dan menyusun huruf serta kata.
5. sebagai alat pembelajaran interaktif bagi anak-anak, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga edukatif, membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memori mereka.

²⁵ Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, Dan Imas Mastoah, "Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan" 7, No. 2 (2020).