

BAB II

KAJIAN TEOROTIK

2.1 Kajian Teoritik

2.1.1 Hakikat pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (1977) yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal.

Lebih lanjut, Gagne (1985) mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Dari pengertian menurut ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang merubah sikap, pengetahuan, yang bisa diperoleh dari pengalaman seseorang.

b. Pengertian mengajar

Pengertian mengajar dalam konteks sekarang menurut Subana dan Sunarti (2009) adalah (a) membimbing siswa tentang cara belajar, bukan mengajari siswa tentang materi ajar, (b) mengatur lingkungan agar terjadi proses belajar-mengajar yang diharapkan. Pengertian yang pertama menempatkan guru sebagai pembimbing, menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajarmengajar, memberikan peluang untuk diterapkannya prinsip CBSA secara sempurna, dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara sempurna. Pengertian kedua mengandung makna adanya pengaturan lingkungan sebaik-baiknya, menjadikan lingkungan sebagai stimulus bagi berlangsungnya proses belajarmengajar, dan lingkungan perlu ditata agar dapat merangsang minat dan

motivasi belajar siswa.

Menurut Sardiman (2012:48), mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-sebaiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar.

Dari beberapa menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah bukan dari sekedar dari sebuah materi saja, tetapi belajar adalah sebuah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan pada sebuah peserta didik.

c. Pengertian belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik melalui latihan dan pengalaman yang dilakukan secara aktif. Hasil belajar merupakan ilmu pengetahuan, perilaku, sikap atau keterampilan yang dibangun peserta didik berdasarkan apa yang telah dipahami dan dikuasai (Sulfemi, 2018 : 166-178) dan (Anitah, 2014:2.19).

Menurut Ihsana (2017:4) belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan.

Dari beberapa menurut ahli tersebut disimpulkan bahwa belajar adalah proses pembelajaran dimana kita tidak tahu menjadi tahu dan perlu dibangun sikap dan perilaku dalam belajar.

d. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Sumihaarsono & Hasanah, 2017) media pembelajaran adalah alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik dikelas. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu Pendidikan yang berkualitas dan bernilai. Keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreatif. Guru kreatif adalah guru yang mampu menyampaikan sumbangan pemikiran untuk melengkapi apa yang telah disampaikan(Mulyana,2020). Menjadi guru kreatif harus lah professional, Adapun guru professional adalah guru yang menguasai ilmu dengan baik dan pengajaran serta menguasai cara dan keahlian terutama dalam penyampaian prose belajar

menagajar dan harus menjunjung nilai-nilai luhur, seperti kemanusiaan, kejujuran, kebenaran, keadilan dan sebagainya (Indarawan, Masitah, % Adabiah, 2020).

Kata sarana belajar berasal dari Bahasa latin *medius*, yang secara harifah berarti perantara atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dapat juga diartikan sebagai instrumen yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, karena dengan media kita bisa langsung memberikan dinamika tersendiri bagi siswa (Lestari et al., 2017). Media juga alat informasi atau pesan saat kegiatan belajar mengajar yang dapat bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menerima Pelajaran dengan baik. Media pembelajar juga merupakan perangkat lunak yang dapat menyampaikan informasi atau pesan tersebut dapat tersampaikan secara langsung dan mempermudah bagi siswa dalam menerima materi Pelajaran yang sesuai dengan dibutuhkan (Muhson, 2010).

Media belajar berguna untuk membantu dalam pembelajaran, sehingga dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran dengan berbagai cara yang dipakai pendidik, sehingga dapat menimbulkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran karena dengan memakai media pembelajaran pesan yang disampaikan akan lebih jelas (Teni nurrita, 2018). Dengan adanya media pembelajaran pendidik akan lebih gampang saat menyampaikan bahan Pelajaran kepada peserta didik, apalagi saat ini media pembelajaran begitu bermanfaat bagi peserta didik, penggunaan media pembelajaran dapat menunjang kualitas saat proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bagus dan menarik (Eliya Rosalina, 2021).

Dari beberapa menurut ahli tersebut disimpulkan bahwa media adalah pemberi informasi dan penerima informasi dengan bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa melakukan proses pembelajaran serta harus menjunjung nilai-nilai luhur, seperti kemanusiaan, kejujuran, kebenaran, dan keadilan.

e. Hakikat media pembelajaran

1. Pembelajaran sebagai proses komunikasi

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam Upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (learning process). Sebab sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut: (1) belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen betul-betul disadari sepenuhnya. (2) hasil belajar dapat diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap.

Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sesaat namun berproses cukup lama, kemampuan membaca diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat. Seseorang yang tiba-tiba memiliki kecakapan seperti lari dengan kecepatan tinggi karena akibat doping, bukanlah hasil dari kegiatan belajar, namun efek dari obat atau zat kimia yang dikonsumsi. (3) belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Seseorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

2. Kedudukan Media Dalam Sistem Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan sebagai system karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing-masing komponen saling berkaitan erat merupakan suatu kesatuan. Proses perancangan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum. Dalam kurikulum 2006 perumusan indicator selalu merujuk pada kompetensi dasar dan kompetensi dasar selalu merujuk pada standar kompetensi. Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dibantu oleh penggunaan alat bantu

pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunaannya. Selain itu guru menentukan alat dan melaksanakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat menjadi bahan masukan atau umpan balik kegiatan yang telah dilaksanakan. Apabila ternyata hasil belajar siswa rendah, maka kita mengidentifikasi bagian-bagian apa yang mengakitkannya. Khususnya dalam penggunaan media, maka perlu melihat bagaimana efektivitas apakah menjadi factor penyebabnya.

a. Ciri-ciri media pembelajaran

Menurut (Tafonao,2018) media pembelajaran memiliki ciri-ciri yaitu sebagai berikut:

1. Pengertian media belajar berasal dari kata body yang berarti suatu benda yang dapat disentuh, dilihat dan didengar serta dapat di amati dengan menggunakan panca Indera.
2. Media belajar dapat dilihat dan didengar oleh panca indra.
3. Media belajar dapat digunakan untuk hubungan (komunikasi) dengan peserta didik.
4. Media belajar dapat menjadi semacam alat bantu dalam proses Pendidikan baik diluar maupun di dalam lokal.
5. Media belajar adalah alat perantara (medium,alat) yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Arsyad (2016:6) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media Pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat diraba dengan panca indera.
2. Media Pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
 3. Penekanan media Pendidikan terdapat pada visual dan audio.
 4. Media Pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas.
 5. Media Pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi

guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

6. Media Pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, computer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Dari pendapat beberapa ahli diatas disimpulkan bahwa media adalah alat bantu untuk guru dalam proses belajar mengajar baik di dalam kelas ataupun diluar kelas untuk proses pembelajaran.

b. Fungsi media

1. Sebagai sarana informasi bagi Masyarakat

Setiap Masyarakat pasti membutuhkan yang namanya informasi karena dengan informasi karena dengan informasi itu seseorang atau sekelompok Masyarakat bisa menambah wawasannya. Fungsi media sebagai sarana informasi ini memudahkan Masyarakat mendapatkan informasi.

2. Sebagai sarana menyalurkan ide dan gagasan

Fungsi kedua dari media adalah sebagai sarana unuk menyalurkan ide dan gagasan. Setiap orang pasti memiliki ide dan gagasan di dalam pikirannya, sehingga seseorang bisa berpikir kreatif

3. Sebagai sarana Pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar

Dalam dunia Pendidikan, media bisa dikatakan sangat penting untuk memberikan informasi kepada peserta didik, sehingga guru akan mencari media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik tidak membuat bosan peserta didik Ketika belajar.

4. Sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan

Media bukan hanya berfungsi untuk mendapatkan informasi atau memberikan informasi saja, tetapi bisa juga berfungsi untuk mendapatkan hiburan. Fungsi ini dapat dibilang mampu menghilangkan rasa penat sedang dialami oleh seseorang.

5. Sebagai sarana pengawas pengontrol kegiatan siswa

Dengan adanya media, setiap anggota Masyarakat tidak mudah untuk melakukan kegiatan atau Tindakan yng membahayakan. Dengan berkurangnya Tindakan-tindakan yang membahayakan, maka bisa membuat lingkungan Masyarakat menjadi lebih Sejahtera.

6. Sebagai sarana untuk menyelesaikan keterbatasan pada alat Indera, ruang dan waktu

Adanya media membuat semua Masyarakat mudah memperoleh informasi. Hal ini dikarenakan sudah banyak media yang bisa membantu kita untuk memberikan informasi dan menerima informasi.

1. Jenis jenis media

- a. Media visual

Media visual adalah salah satu jenis media yang lebih mengutamakan alat Indera penglihatan, sehingga biasanya media ini berbentuk gambar, video, dan sebagainya. Pada umumnya, media visual yang sering digunakan oleh orang banyak adalah proyektor dan informasi yang disampaikan kepada penerima informasi dengan bentuk visual juga.

- b. Media audio

Media audio adalah media yang biasanya dipakai untuk suatu informasi atau pesan melalui suara. Oleh sebab itu, alat Indera pendengaran menjadi alat Indera yang cukup penting dalam menerima pesan melalui media audio.

- c. Media audio visual

Media audio visual ini adalah media penggabungan antara audio dan visual. Media ini berupa sebuah gambar dan suara. Media ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu media visual audio gerak dan media audio visual diam. Media audio visual bisa dilihat dari gambar film dan lain-lain. Dan media audio visual diam berupa buku, halaman bersuara, sebagainya.

2. Manfaat media

1. Masyarakat bisa mendapatkan informasi lebih cepat, sehingga tidak ketinggalan informasi.
2. Masyarakat mudah memberikan informasi karena bisa diberikan melalui

handphone.

3. Informasi yang diberikan bisa dengan maksimal, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antara pemberi pesan dan penerima pesan.
4. Pesan mudah diberikan kepada penerima pesan karena tidak membutuhkan waktu yang lama atau efektif dan efisien.

3. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

1. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
2. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam Pelajaran.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Menurut para ahli di atas adalah manfaat media sangat diperlukan dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

4. Fungsi media pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya "Audio Visual Aids To Instruction" mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, mengubah titikberat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinyaabstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini mediamenjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman seseorang dapat lebihjelas dan mudah dimengerti maka media dapat

memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media. Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media, yaitu:

- 1) membangkitkan motivasi belajar,
- 2) mengulang apa yang telah dipelajari,
- 3) menyediakan stimulus belajar,
- 4) mengaktifkan respon siswa,
- 5) memberikan umpan balik dengan segera dan
- 6) menggalakkan latihan yang serasi.

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alatukur atau evaluasi juga disertakan.

Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti diatas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media, yaitu:

- 1) membangkitkan motivasi belajar,
- 2) mengulang apa yang telah dipelajari,
- 3) menyediakan stimulus belajar,
- 4) mengaktifkan respon siswa,
- 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan
- 6) menggalakkan latihan yang serasi.

Dari menurut beberapa menurut ahli tersebut fungsi media pembelajaran yaitu untuk membangkitkan semangat peserta didik dan menambah pengetahuan kepada siswa.

5. Jenis-jenis media pembelajaran

Magdalena I. D, 2013) ada enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain: media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak manusia, benda tiruan (miniature). (mudjino;2020) hasil belajar ialah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pembelajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran.

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan Indera Indera, ruang, dan waktu. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, Masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun Binatang. (Meirani,2021).

6. Peranan Media Pembelajaran Dalam Konteks Belajar

Pada saat mengajar, para guru sering dihadapkan pada persoalan-persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara mempermudah belajar peserta didik. Guru atau instruktur perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya, peserta didik yang memperoleh kemudahan dalam menerima informasi akan belajar lebih bergairah dan termotivasi. Dalam usaha membantu peserta didik untuk memperoleh kemudahan belajarnya, ada banyak unsur atau elemen yang harus diperhatikan. Unsur-unsur itu adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, isi bahan yang dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi, serta balikan. Walaupun, semua unsur telah diseleksi pada dasarnya kita kembali pada apa tujuan yang ingin dicapai. Dan, tujuan itu sendirilah yang akhirnya menjadi tumpuan akhir aktivitas

pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan di atas bahwa banyak unsur yang berpengaruh untuk mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan atau informasi.

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Selama ini, pembelajaran mungkin lebih banyak tergantung pada keberadaan guru. Dalam situasi demikian, media mungkin tidak banyak digunakan oleh guru. Atau, apabila digunakan media hanya sebatas sebagai “alat bantu” pembelajaran. Pandangan demikian ini mengisyaratkan tidak adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran mungkin juga tidak memerlukan kehadiran guru. Pembelajaran yang tidak tergantung pada guru, instructor-independent instruction, atau disebut juga sebagai “self-instruction,” bahkan kerap kali diarahkan oleh siapa yang merancang media tersebut. Dalam situasi pembelajaran yang berbasis pada guru, instructor-based instruction, penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan suplementer secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri.

2.1.2 Media Pembelajaran Puzzle

a. Pengertian Media Pembelajaran Puzzle

Menurut Jamil puzzle merupakan bentuk dari berbagai potongan- potongan gambar yang nantinya akan disusun menjadi satu gambar yang utuh. Kelebihan media puzzle adalah salah satu media edukatif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan dapat menganalisis suatu masalah serta menunjang keberhasilan proses pembelajaran.⁵ Sedangkan pengertian peta puzzle adalah salah satu media edukatif yang berbasis teknologi informasi dibuat melalui pengkolaborasi antara media puzzle dan ilmu teknologi yang berupa sebuah aplikasi adobe flash dan visualisasinya nantinya ditayangkan melalui LCD

Proyektor sehingga guru tidak menampilkan media secara manual di depan kelas. Media puzzle merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar utuh. Pemilihan

media puzzle selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media puzzle adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas. Penggunaan media puzzle adalah suatu inovasi baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk puzzle, media permainan puzzle merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui Indera penglihatan. Puzzle yakni permainan yang penggunaannya dalam Menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh. Jadi, dapat disimpulkan media puzzle adalah sebuah potongan-potongan gambar, kata, kalimat menjadi satu gambar yang menarik untuk menarik daya nalar dan perhatian pada siswa.

b. Manfaat media puzzle

Manfaat media puzzle adalah meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah. Puzzle memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Melalui permainan ini anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada.

Manfaat Puzzle diantaranya pertama: Keterampilan koordinasi mata dan tangan. Tangan dan mata anak harus mampu berkoordinasi dengan baik. Banyak aktifitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan mata dan tangan. Maka permainan puzzle adalah permainan baik dalam hal ini. Kemampuan anak untuk fokus dalam menyelesaikan tugasnya dalam merangkai kepingan-kepingan puzzle bisa membuat anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik. Kedua, Keterampilan memecahkan masalah. Tujuan permainan puzzle adalah merangkai kepingan-kepingan huruf atau angka berdasarkan bentuk yang diinginkan. Kemudian puzzle disusun kembali dengan cara atau urutan yang bervariasi. Ketiga, Keterampilan menggunakan motorik halus. Kepingan puzzle yang kecil, dan kadang terasa licin menjadi tantangan tersendiri bagi anak. Bukan hal yang sulit bagi anak untuk mengambil sebuah sendok atau pensil.

c. Jenis-jenis permainan puzzle

Knob puzzle, yakni mainan puzzle anak yang gagangnya dan biasanya terbuat dari kayu. Mainan puzzle kayu ini cocok untuk anak untuk mengembangkan kemampuan motorik anak. Chunky puzzle, puzzle ini untuk mengasah kemampuan

pada anak Peg puzzle, puzzle ini membantu mengasah kemampuan motoric pada anak.

d. Kelebihan media puzzle

1. Tidak membutuhkan media yang rumit dan mahal
2. Melatih ketelitian peserta didik dalam menjawab dan Menyusun kata
3. Dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar
4. Dapat bermanfaat untuk mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan pentrasnferan ilmu pengetahuan kepada siswa
5. Dapat mengembangkan kemandirian siswa
6. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa

e. Kekurangan media puzzle

1. Huruf-huruf tertentu pada setiap jawaban berkaitan dengan jawaban lain sehingga peserta didik akan merasa kesulitan Ketika tidak mampu menjawab salah satu pertanyaan karena akan berpengaruh terhadap pertanyaan lain.
2. Dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang memiliki kemampuan dan minat partisipasi dalam kegiatan pembelajaran kurang,tugas siswa dapat dikerjakan orang lain.
3. Peta puzzle Peta puzzle adalah media yang dibuat guna untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi di desain dengan aplikasi populer yakni adobeflash dan visualisasinya dapat ditampilkan di layar LCD agar peserta didikdapat melihat dan memahami secara jelas. Peta puzzle didesain dengan menarik, jelas dan mudah sehingga materi akan tersampaikan ke peserta didik. Isi yang terdapat pada media peta puzzle antara lain games, materidan quiz. Teknik dari media ini antara lain guru mengajak peserta didik untuk bermain menyusun potongan-potongan gambar yang terdapat pada layar kemudian menyusun menjadi satu gambar dengan bantuan mouse. Teknik permainan ini mengajak peserta didik untuk bekerjasama dan berdiskusi serta menggali, menemukan informasi- informasi penting yangberkaitan dengan tempat menarik di

lingkungannya. Salah satu perangkat lunak yang dimanfaatkan oleh banyak orang adalah aplikasi *adobe flash*. Dalam dunia pendidikan banyak yang telah memanfaatkan salah satu software populer ini untuk membuat desain media yang menarik dan inovatif serta mampu mengerjakan proyek animasi, game, presentasi dan sebagainya. *Adobe Flash* merupakan *software* yang memiliki banyak manfaat karena dapat membuat berbagai hal mengenai multimedia.



Gambar 2.1

Sumber : <https://images.app.goo.gl/HzZ28zkJfTcQg73W6>

2.1.3 IPS

Menurut Prof. Nu'man Soemantri, bahwa IPS adalah pelajaran ilmu- ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan disini mengandung arti menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan, dan mempertautkan serta memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna (Sofa : 2010).

Menurut Sapriya (2008:9), bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humanaria, serta kegiatan dasar manusia yang di organisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Sebutan ips di Indonesia adalah sebuah kesepakatan untuk menunjuk istilah lain. Dari social studies. Menunjuk sifat keterpaduan dari ilmu-ilmu social atau integrated social sciences. Jadi sifat

keterpaduan itu mestinya menjadi ciri pokok mata kajian yang disebut IPS. IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya.

Dalam rumusan yang lain, IPS merupakan kajian yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk kepentingan Pendidikan dan pembentukan para pelaku social. Nursid (2008, pp. 1-3) mengemukakan bahwa IPS masih bersifat elementer bersifat dasar dan fundamental belaka. Pada tingkat yang lebih tinggi ilmu ini sudah berkembang sedemikian rupa, karena itu IPS yang dipelajari pada perguruan tinggi disebut dengan istilah lain yaitu social science. Masih menurut Nursid (2008,p.1, p.17), Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah social terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan Pendidikan dasar dan menengah. IPS dalam Pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan social dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dan wacana kurikulum dan system Pendidikan di sekolah.

Sebagaimana diungkapkan Nursid (2008, p.20) bahwa mata Pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah social yang terjadi di Masyarakat, memiliki sikap positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan Masyarakat.

1. Tujuan Pembelajaran IPS

Pada dasarnya tujuan dari Pendidikan IPS secara umum adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan Pendidikan ke jenjang lebih tinggi. Nursid dalam Gunawan (2011,p.94) menyatakan bawa tujuan pendidikan IPS adalah membina

anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian social. Secara rinci Hamalik Gunawan (2011), p.94) merumuskan tujuan Pendidikan IPS adalah berorientasi pada tingkah lakupara siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman (2) sikap hidup belajar (3) nilai-nilai social dan sikap (4) keterampilan.

Mata Pelajaran IPS memiliki tujuan untuk menuntun peserta didik untuk menjadi warga negara yang demokratis dan memiliki rasa tanggung jawab dan menjadi warga negara yang cinta damai (Solehuidin,Ahmad., Habibi, Devi & Naili,2022). Ilmu pengetahuan social adalah salah satu mata Pelajaran yang harus dipelajari di sekolah dasar. Ilmu pengetahuan socialdi sekolah dasar dirancang untuk menjadi peserta didik menjadi manusia dan warga negara yang baik. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) bukanlah suatu disiplin ilmu, tetapi suatu program pengajaran atau mata Pelajaran yang mrngkaji kehidupan social pada bidang ilmu social (ilmu Sejarah, ilmu ekonomi, ilmu sosiologi, dan ilmu geografi) dan humaniora (aspek nilai, Bahasa, norma, dan budaya). Muatan materi Ilmu pengetahuan sosial (IPS) diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan pesertadidik baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotor tujuan pembelajaranIPS yaitu mengajarkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dengan pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya sendiri, serta bagi Masyarakat dan negara. Tujuan dari Pendidikan IPS yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis siswa dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. (Parni,2017).

2.1.4. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Pengembangan Media Peta Puzzle dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar

Agustianamas Ciputra, Yatim Riyanto, Suhanadji Universitas Negeri Surabaya, Jl.Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya Jawa Timur,

60213 Correspondence Email: agustianamas.18027@mhs.unesa.ac.id

Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media dan keefektifan dalam penggunaan media peta puzzle berbasis adobe flash dengan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di SD. Jenis penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dari Borg and Gall. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2019/2020 dengan subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Kelayakan dihasilkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli. Hasil kelayakan media mendapatkan persentase 86% sedangkan kelayakan materi mendapatkan persentase 85%. Media peta puzzle berbasis adobe flash memperoleh kelayakan yang cukup tinggi dan efektif dibuktikan dengan hasil belajar yang dihitung menggunakan uji t menunjukkan bahwa table (4,28) lebih besar dari thitung (2,093). Penerapan media media peta puzzle berbasis adobe flash juga memperoleh tanggapan yang sangat baik dari guru kelas yaitu sebesar 90% dan peserta didik sebesar 89%. Dapat disimpulkan bahwa media peta puzzle berbasis adobe flash dengan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Pengembangan Media Peta Puzzle Berbasis Adobe Flash Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar 1Agustianamas Ciputra, 2Yatim Riyanto, 3 Suhanadji

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan dan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan adobe flash based media puzzle dengan pendekatan kontekstual teaching and learning (CTL) menjadi lebih baik hasil belajar IPS kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Education Research and Development (RnD) dan pembelajarannya. Hasil uji coba menggunakan pre-test dan post-test. Penelitian dilakukan di Tahun ajaran 2019/2020 dengan subjek penelitian sebanyak 20 orang. Hasil validasi media pembelajaran mempunyai validitas

dan kelayakan yang cukup tinggi dengan memperoleh a persentase validitas sebesar 86%, hasil penilaian ahli isi memperoleh persentase validitas total sebesar 85%, hasil penilaian kelas IV guru atau ahli isi konten mendapatkan persentase validitas 90% dan hasil tanggapan atau tanggapan siswa di lapangan diterima secara keseluruhan persentase validitas 89%.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Rika Putri Tresnaningtyas¹ , Cindya Alfi² ,Mohamad Fatih

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media Puzzle berbasis Make a match materi bagian tubuh tumbuhan. Serta untuk mengetahui hasil peningkatan berpikir kritis pada penggunaan media Puzzle berbasis make a match materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa pada materi IPA Kelas IV SDN Tlogo 02. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). Tahapan model pengembangan ini menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perencanaan), Develop (Pengembangan), Disseminate (Penyebarluasan). Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan media puzzle dipilih dengan menyesuaikan materi dan karakteristik siswa. Proses pembuatan media puzzle dengan mendesain media dengan Website Canva. Tampilan pada media puzzle ini didesain dengan menggunakan website canva. Selain itu juga pembuatan papan dan kepingan puzzle. Papan dan kepingan puzzle ini dibuat dari kayu jati. Kelayakan media puzzle materi bagian tubuh tumbuhan memperoleh presentase total 76% sehingga disimpulkan bahwa media tersebut memiliki kelayakan dengan kriteria layak digunakan. Hasil tes kemampuan berpikir kritis diketahui nilai N-gain diperoleh nilai yang 0.36. Berdasarkan pedoman konversi, nilai tersebut menunjukkan kriteria “sedang” artinya media memiliki pengaruh yang sedang terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah perubahan dimana kita tidak tahu menjadi tahu. Perubahan

tingkah laku dalam diri seseorang diperoleh dari pengalamannya melalui interaksi dengan guru, lingkungan dan Masyarakat. Perubahan yang terjadi pada diri diri seseorang terhadap yang lebih baik lagi merupakan keberhasilan belajar yang diperoleh.

Dalam pembelajaran peta puzzle seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam menguasai dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media puzzle yaitu materi peta siswa akan memperoleh pemahaman pembelajaran yang akan dijelaskan. Dengan menggunakan media pembelajaran puzzle juga dapat membuat siswa agar lebih dapat berpikir kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk itu diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle khususnya pada materi peta siswa lebih kreatif dan pemahaman akan bertambah terhadap materi yang diajarkan.

2.3 Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan kerangka berpikir, dapat diajukan pertanyaan peneliti sebagaiberikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran di kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menurut peserta didik dan gurudalam menggunakan media saat proses pelaksanaan pembelajaran di kelas ?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran puzzle tentang pemahaman siswatentang peta ?

