

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif (APE) terdiri dari tiga kata, yaitu alat, permainan, dan edukatif. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, alat diartikan sebagai benda yang digunakan untuk mengerjakan atau mencapai suatu tujuan, permainan berasal dari kata “main” yang artinya melakukan aktivitas yang menyenangkan hati, sedangkan edukatif adalah berkenaan dengan pendidikan atau bersifat mendidik.¹

Secara terminologi terdapat beberapa pengertian alat permainan edukatif seperti yang dikemukakan oleh Riany bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu, baik yang berasal dari alam maupun yang dibuat oleh manusia, yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.²

¹ Dinda Lailatul M and Agusniar Dian Savitri, “Kajian Kritis Terhadap Partikel Indonesia Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring,” *Journal Unesa* 9, no. 3 (2022): 1–10.

² Ariany, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*.

Sedangkan menurut Guslinda dan Kurnia juga mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat atau benda yang dapat digunakan untuk bermain dalam rangka menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.³

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan sebuah benda atau alat yang mengandung nilai edukatif dan digunakan untuk kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yang terdiri dari moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Alat permainan edukatif dapat berupa alat permainan tradisional maupun modern dengan menggunakan teknologi.

b. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah:

³ Guslinda dan Kurnia, "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seiap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat", *Empowermen: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 1.2 (2012), 92-104.

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar, karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai dengan yang ingin mereka ketahui kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan Citra diri berkembang secara wajar.

- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan mengembangkan kemampuan dasar pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut.
- 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar, misalnya dengan teman-temannya. ⁴

c. Karakteristik Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif sangat membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan (moral dan agama, bahasa, kognitif, fisik motorik dan sosial-emosional). Alat permainan edukatif dapat mendorong aktivitas bermain berkualitas dan munculnya bakat yang dimiliki anak. Jumlah alat permainan di dunia dan bentuknya beragam. Setiap alat permainan harus mempunyai kriteria tertentu. Apapun kriteria-kriteria alat permainan yang baik dan

⁴ Aslinda, *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*.

mempunyai nilai edukasi adalah:

- 1) Sesuai dengan usia anak (APE yang kita buat harus sesuai dengan usia anak, contoh sajak untuk anak usia 5 sampai 6 tahun kita memberinya APE puzzle, karena dengan itu anak nanti akan berpikir bagaimana cara memecahkan masalah).
- 2) Menarik dan bervariasi (se selain sesuai dengan usia APE tentunya harus menarik, karena untuk merangsang ketertarikan anak kita perlu variasi juga. Jadi, saling berhubungan).
- 3) Membantu merangsang tumbuh kembang anak (tentunya APE tentunya kita juga harus membuat yang multifungsi. Jadi, selain digunakan 1 kali maka kita akan bisa membuatnya untuk beberapa kali dengan tema yang berbeda) Aman digunakan (proses pembuatan APE di awal kita juga harus memikirkan kira-kira mana APE yang aman digunakan untuk anak usia dini di usia sekian dan lainnya)
- 4) Bentuk sederhana (jadi, di dalam pembuatan APE kita tidak usah Membuat APE yang berlaku bagus akan tetapi cukup sederhana saja, yang tujuannya untuk melatih tumbuh kembang anak, merangsang pola pikir dan lainnya)

5) Melibatkan aktivitas anak (tujuan dibuatnya APE pasti untuk membuat anak aktif. Jadi, anak diajak untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran APE).⁵

d. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) Sesuai dengan Kebutuhan Bermain Anak

Prinsip penggunaan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Jika tidak demikian maka penyediaan alat permainan edukatif hanya akan sia-sia atau bahkan akan mempersulit perkembangan berpikir anak. Memperhatikan tahapan kemampuan berpikir anak, maka penggunaan alat permainan edukatif dimulai dari yang bersifat sensori motorik simbolik-pembangunan.

1) Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik adalah seluruh alat permainan yang dapat menstimulasi alat indera dan motorik anak. Alat permainan edukatif ini jumlahnya terbatas, mulai dari yang paling sederhana seperti angin yang menstimulasi kulit bayi yang mengakibatkan bayi menggeliat sampai benda-benda yang dapat dipegang, dicium,

⁵ Endang Puspita Sari, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Bojonegoro: Guepedia, 2018).

ditandang dan sebagainya. Upaya guru harus menyediakan kesempatan agar anak dapat berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan baik di dalam maupun di luar ruangan. Anak diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di tempat yang memungkinkan. Lingkungan baik di dalam maupun diluar ruangan harus menyediakan kesempatan agar anak berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda agar mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

- 2) Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan anak dalam memproyeksi dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Penggunaan alat permainan edukatif ini difasilitasi melalui bermain peran atau roleplay, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama.
- 3) Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk

menunjukkan kemampuannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan ini, sesungguhnya mereka berada pada posisi tengah yaitu antara main dan kecerdasan merefleksikan (menampilkan kembali). bermain peran atau roleplay, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan kemampuannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan ini, sesungguhnya mereka berada pada posisi tengah yaitu antara main dan kecerdasan merefleksikan (menampilkan kembali).⁶

e. Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE)

Banyak tujuan yang bisa didapatkan dari alat permainan edukatif, khususnya bagi pendidikan anak kelas satu. Adapun tujuan-tujuan yang dimaksud dapat dikelompokkan menjadi dua

⁶ Een Y. Haenilah, *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD* (yogyakarta: media akademika, 2015).

bagian, yaitu:

1) Tujuan untuk anak

Bagi anak-anak alat permainan edukatif sangat penting dan bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka. Tidak hanya menyangkut fisik melainkan juga psikis. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, semua itu bisa dikembangkan dengan mudah. Berikut beberapa tujuan alat permainan edukatif bagi anak-anak. Untuk memudahkan anak belajar.

a) Salah satu tujuan utama dari alat permainan edukatif ialah dalam rangka memberikan kemudahan anak dalam belajar. Artinya, alat permainan yang dimainkan oleh anak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak dapat bermain dan sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki.

b) Untuk melatih konsentrasi anak.

Konsentrasi seorang anak dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang paling efektif ialah melalui kegiatan bermain. Untuk dapat bermain yang dapat melatih konsentrasi tentu

dibutuhkan sebuah alat permainan edukatif, seperti puzzle, ular tangga, dan lainnya. Alat permainan edukatif tersebut apabila dimainkan secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi anak, sebab dalam memainkannya membutuhkan konsentrasi dan ketenangan, supaya terhindar dari kesalahan yang membahayakan dan mendapatkan hasil yang maksimal.

- c) Untuk media kreativitas dan imajinasi anak. Bagi anak alat permainan edukatif dapat dijadikan sebagai media mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya, hal ini dikarenakan dengan alat permainan edukatif anak dapat mencoba-coba dan memainkannya dengan berbagai cara sesuai yang dikehendaknya. Dalam kondisi seperti itu, anak akan mengeluarkan berbagai kreativitas dan imajinasinya sesuai permainannya menjadi lebih menarik dan dapat memuaskan perasaannya. Dari proses mencoba-coba alat permainan edukatif inilah, sesungguhnya anak belajar bekreativitas dan berimajinasi.

d) Untuk menghilangkan kejenuhan anak.

Suatu kegiatan pembelajaran apabila dilakukan secara terus-menerus dan monoton, pasti akan menjenuhkan bagi anak-anak. Untuk dapat menghilangkan kejenuhan tersebut, salah satu caranya ialah dengan mengajak anak bermain dengan alat permainan edukatif. Dengan alat permainan ini, meskipun anak fokus dalam bermain, akan tetapi anak tetap tidak melupakan belajar. Dengan kata lain, anak dapat belajar melalui kegiatan bermain yang dilakukan. Namun yang terpenting adalah anak menjadi lebih senang dan bergairah kembali, sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.

e) Untuk menambah ingatan anak.

Segala sesuatu yang menarik bagi anak akan selalu diingat dan dikenang oleh anak-anak. Sesuatu yang menarik ini biasanya dapat berupa alat permainan edukatif. Dalam hal ini, alat permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengingat materi atau tema pembelajaran yang telah dilakukan.

Dengan alat permainan edukatif anak menjadi lebih mudah mengingat kembali pengalaman yang pernah didapatkannya.

f) Untuk bahan percobaan anak.

Salah satu cara anak belajar ialah dengan mencoba-coba hal baru. Kegiatan coba-coba anak biasa dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang didapatkan. Misalnya anak menyusun dan menumpuk-numpuk balok, bermain lego, dan bahkan melempar-lempar alat permainannya. Semua itu, dilakukan dalam rangka memecahkan masalah dari rasa ingin tahunya yang cukup kuat. Jadi dapat dipahami bahwa alat permainan edukatif ini dapat dijadikan sebagai media percobaan anak.⁷

2) Tujuan untuk pendidik

Adapun bagi pendidik anak usia dini, alat permainan edukatif mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a) Untuk mempermudah menyampaikan materi. Setiap pendidik pasti membutuhkan media untuk menyampaikan sebuah materi atau tema

⁷ guslinda dan kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (surabaya: cv. jakadmedia publishing surabaya, 2018).

pembelajaran. Media yang tepat untuk media pembelajaran anak kelas satu ialah alat permainan edukatif. Karena pada umumnya anak-anak sangat menyukai permainan. Apabila menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran, sudah pasti anak akan dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Oleh karena itu, pendidik dapat menjadikan alat permainan edukatif sebagai media dalam kegiatan pembelajaran

b) Untuk melatih kreatifitas pendidik.

Selain sebagai media pembelajaran yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak-anak, alat permainan edukatif juga dapat berguna untuk melatih kreatifitas pendidik yang bersangkutan. Kreativitas pendidik ini dapat terlatih mana kala ia membuat dan mengembangkan alat permainan edukatif bagi anak-anak. Selain itu, kreatifitas pendidik juga terbentuk pada saat menemukan dan memunculkan ide, serta mengenalkan alat permainan edukatif yang akan dimainkan oleh anak-anak. Hanya pendidik yang kreatiflah yang dapat menyiapkan alat permainan edukatif bagi anak kelas satu.

- c) Untuk mengatasi keterbatasan waktu, tempat, maupun bahasa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini, pendidik biasanya mengalami kendala dalam pengaturan waktu, tempat, dan bahasa. Untuk dapat mengatasi persoalan tersebut salah satu caranya ialah dengan menggunakan alat permainan edukatif. Dengan alat permainan edukatif anak dapat belajar banyak hal, meskipun dalam waktu yang singkat dan tempat yang sederhana. Selain itu, dengan alat permainan ini anak juga dapat mengembangkan kemampuan bahasanya dengan baik melalui interaksi pada saat bermain menggunakan alat permainan. Maka dari itu, persoalan waktu, tempat, maupun komunikasi dalam pembelajaran anak dapat diselesaikan oleh pendidik dengan menggunakan alat permainan edukatif.

- d) Untuk membangkitkan motivasi belajar anak.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa alat permainan edukatif salah satu tujuannya ialah untuk menghilangkan kejenuhan pada diri anak. Berkaitan dengan hal tersebut, maka alat permainan edukatif secara tidak langsung dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk

membangkitkan motivasi belajar anak. Caranya yaitu dengan menjadikan alat permainan edukatif sebagai media dalam penyampaian materi. Hal ini dimaksudkan untuk membuat anak merasa senang dan nyaman, sehingga mampu membangkitkan motivasi belajarnya.

e) Untuk media penilaian anak

Tujuan terakhir alat permainan edukatif bagi pendidik ialah untuk media penilaian perkembangan anak. Penilaian dilakukan oleh pendidik pada saat anak menggunakan alat permainan edukatif tersebut. Dari proses bermain itulah, akan dapat diketahui tingkat perkembangan anak. Apakah anak mulai berkembang, sudah berkembang, atau sangat berkembang. Jadi alat permainan edukatif mempunyai peranan penting untuk mengetahui ketercapaian perkembangan anak.⁸

f. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Anak akan mendapatkan

⁸ guslinda dan kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.

pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenali dan menjajaki lingkungannya.⁹

Adapun manfaat alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut :

- 1) Alat permainan edukatif untuk pengembangan kognitif.

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan mendengar bunyi, suara dan nada. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif di

⁹ Abdul Khobir, "UPAYA MENDIDIK ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF" (n.d.): 195–208.

antaranya papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung dan lainnya.

- 2) Alat permainan edukatif untuk pengembangan kreatifitas.

Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. Alat permainan edukatif semacam tanah liat, cat, krayon, kertas, balok-balok, air, dan pasir dapat mendorong anak untuk mencoba caracara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreatifitas anak.

- 3) Alat permainan edukatif untuk pengembangan bahasa

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan bahasa adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan suara-suara lain yang bisa langsung didengar anak. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahasa ekspresif, meliputi

benda-benda yang ada di sekitar anak, baik benda, kata kerja maupun kata sifat atau keadaan. Sedang kaitannya dengan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain, yang dapat dilakukan antara lain dengan bermain sosiodrama atau dengan bermain peran. Alat permainan edukatif untuk kemampuan berbahasa dapat dilihat dari apa yang telah dikembangkan oleh Peabody. Alat permainan edukatif yang dikembangkan oleh kakak beradik Elizabeth Peabody yang terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam yang berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap. Karya ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak.

- 4) Alat permainan edukatif untuk pengembangan sosial.

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial adalah buku cerita, buku bergambar, bahan teka-teki, kuda-kudaan dan telepon mainan. Peralatan

tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anak yang lain, dengan teman-teman disekolah maupun dilingkungan mereka.

- 5) Alat permainan edukatif untuk pengembangan emosional.

Bahan dan peralatan yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak antara lain tanah liat dan lumpur, balok-balok, hewan piaraan, bermain drama, dan buku cerita yang menggambarkan perwatakan dan situasi perasaan tertentu yang sedang dialami atau dirasakan oleh anak. Oleh karena itu, tema yang dipilih dan diramu haruslah relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat, atau lingkungan di mana anak tinggal.¹⁰

2. Media *Puzzle*

a. Pengertian Media *Puzzle*

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam

¹⁰ S Sumiyati and S Shofiyati, "Pendidikan Islam Pada Anak Usia Dini Dalam Perspektif Abdullah Nashih Ulwan," ... : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2021): 13–20.

beberapa bagian.¹¹ Cara memainkan puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. *Puzzle* sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.¹²

Puzzle merupakan permainan yang dapat digunakan melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan alat permainan edukatif dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Disini peneliti menggunakan *puzzle* dengan gambar angka untuk melatih kognitif anak.

b. Manfaat Menggunakan Media *Puzzle*

Penggunaan media *Puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih

¹¹ Andang Ismail, *Education Games* (yogyakarta: Pro U Media, 2011).

¹² Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (yogyakarta: Diva Press, 2011).

kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media puzzle, Yuliani mengatakan tentang manfaat penggunaan media puzzle :

- 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah
- 2) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain puzzle melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya satu gambar yang utuh.
- 3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.
- 4) Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana lek kepala, tangan, kaki dan lainya sesuai logika.
- 5) Melatih kesabaran, aktivitas bermain bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 6) Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga

akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainya.¹³

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembanganya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahanmasalah. Berdasarkan manfaat diatas dapat dilihat bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitifnya.

c. Penggunaan Media *Puzzle*

Penggunaan media pembelajaran *Puzzle* dalam pembelajaran tematik dilakukan dengan mengambil materi pembelajaran yang akan diajarkan di kelas I SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu. Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan media *Puzzle* dalam proses pembelajaran:

- 1) Guru memberikan informasi kepada siswa bahwa mereka menyusun media *Puzzle*.
- 2) Selanjutnya guru memberikan mainan *puzzle* kepada siswa yang berisi potongan-potongan *Puzzle*.

¹³ Yulia Rani, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (jakarta: Laskar Askara, 2008).

- 3) Kemudian siswa diberi waktu untuk menyelesaikan menyusun *Puzzle*.
- 4) Selanjutnya siswa diminta untuk menyelesaikan pertanyaan yang ada pada gambar *puzzle*.
- 5) Guru meminta siswa untuk menjelaskan hasil pekerjaan di depan teman kelasnya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.¹⁴

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar.¹⁵ Perubahan ini di upayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal, setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

¹⁴ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)* (jakarta: raja grafindo persada, 2013).

¹⁵ Purwanto, "Evaluasi Hasil Belajar" (2010): 42.

belajarnya.¹⁶ Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap di ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Dan yang harus diingat, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaannya saja, dapat dikatakan hasil belajar siswa dinilai secara keseluruhan melalui nilai raport siswa yang memiliki standar-standar tertentu yang telah disesuaikan oleh kemampuan siswa.

Guru sebagai pembimbing anak seharusnya dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Hasil belajar juga memegang peranan penting di dalam kegiatan pembelajaran, dengan begitu proses penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan informasi kepada para guru tentang kemajuan murid dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran.

b. Kriteria Hasil Belajar

¹⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (bandung: remaja rosdakarya, 2006).

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah.

Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- 1) Keefektifan (*effectiveness*)
- 2) Efisiensi (*efficiency*)
- 3) Daya Tarik (*appeal*).¹⁷

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan belajar yaitu: 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”, 2) kecepatan unjuk kerja, 3) tingkat ahli belajar, dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang

¹⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (yogyakarta: pustaka pelajar, 2011).

dipakai si belajar dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

c. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar dibagi menjadi tiga, yakni:

- 1) Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi, dan inter-nalisis.
- 3) Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

dari berbagai macam-macam hasil belajar yang sudah dijelaskan diatas, bahwa peneliti ini akan meneliti kearah ranah kognitif.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik adalah hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi baik faktor internal maupun faktor eksternal. Uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini mencakup kecerdasan intelektual, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, dan kondisi fisik serta kesehatan.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian

orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.¹⁸

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.¹⁹

pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema

¹⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (jakarta: Rineka Cipta, 2015).

¹⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (jakarta: rajawali pres, 2011).

untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

b. Teori Pembelajaran Tematik

Robin Fogarty dan Collins Dixon mengemukakan pendapatnya tentang pembelajaran tematik. Menurut Robin Fogarty ada tiga dimensi dalam pembelajaran tematik, yaitu :

- 1) *Vertikal Spiral*, yaitu mengembangkan materi pembelajaran dan kurikulum yang

²⁰ Asrohah hanun dan Abd Kadir, *Pembelajaran Tematik* (jakarta: raja grafindo persada, 2014).

terintegrasi secara vertikal, dari kelas rendah ke ke kelas tinggi, dengan pengembangan tema dan pendalaman materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik, latar belakang, minat dan usia peserta didik pada setiap kelas.

2) *Horizontal Band*, yaitu pengembangan materi pembelajaran, baik ruang lingkup dan kedalamannya (*scope/width and depthness*) yang disesuaikan dengan tujuan mata pelajaran yang dipadukan. Dengan demikian, ada integrasi pengalaman belajar dalam suatu mata pelajaran (*within discipline*), dan pada hal yang sama juga bisa dikembangkan pengalaman belajar yang tematik dengan melibatkan berbagai mata pelajaran (*across several disciplines*).

3) *Cyrle*, yaitu pengintegrasian berbagai pengalaman belajar yang menyangkut kemampuan, konsep, dan topik berbagai mata pelajaran (*integration of kiills, themes, concepts, and topics across disciplines*).²¹

Collins and Dixon mengemukakan bahwa pembelajaran tematik (*integrated learning*)

²¹ Robin Fogarty dan Collins Dixon, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana 2010) hlm. 53

didasarkan pada kaidah pembelajaran yang berbasis inkuiri (*inquiry learning approach*). Dalam pembelajaran yang terintegrasi, peserta didik dilibatkan semenjak perencanaan, implementasi, termasuk di dalamnya eksplorasi proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, mereka merinci beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tematik adalah minat peserta didik dan guru, kebutuhan peserta didik, kolaborasi antara guru dengan peserta didik, waktu yang tersedia, pengetahuan peserta didik yang terdahulu, harapan kurikulum sekolah dan masyarakat, serta ketersediaan sumber belajar.

Penyusunan model pembelajaran tematik ini pada dasarnya untuk memberikan pedoman yang dapat dijadikan sebagai kerangka acuan bagi guru dan pihak terkait, dengan tujuan:

- a) Memberikan wawasan tentang apa, mengapa, dan bagaimana pembelajaran tematik.
- b) Memberikan keterampilan tentang menyusun perencanaan pembelajaran (memetakan kompetensi, menyusun silabus, dan menjabarkan silabus menjadi desain pembelajaran/rencana pelaksanaan pembelajaran) dan evaluasi secara tematik

dalam pembelajaran.

- c) Membimbing guru agar memiliki kemampuan melaksanakan pembelajaran tematik.
- d) Memberikan wawasan, pengetahuan, dan pemahaman bagi pihak terkait (misalnya kepala sekolah dan pengawas), sehingga mereka dapat memberikan dukungan terhadap kelancaran dan ketepatan pelaksanaan pembelajaran tematik.²²

Walaupun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dikembangkan dalam sub mata pelajaran, pada tingkat pelaksanaan, guru memiliki keleluasaan dalam membelajarkan peserta didiknya untuk mencapai kompetensi tersebut. Salah satu contoh yang akan dikembangkan dalam model ini adalah guru dapat mengidentifikasi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang dekat dan relevan untuk dikemas dalam satu tema dan disajikan dalam kegiatan pembelajaran yang tematik. Pemaduan kegiatan dalam bentuk tema sebaiknya dilakukan pada jenjang kelas yang sama dan masih dalam

²² Ahmad Sulhan dan Ahmad Khalakul Khairi, 2019, Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI), (Mataram: fakultas Tabiyah dan Keguruan Mataram.4-6

satu lingkup.

c. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik Terpadu

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran tematik terpadu memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
- 2) Pembelajaran tematik terpadu perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian, materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi, ada materi pengayaan horizontal dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak muat dalam standar isi. Namun perlu diingat, penyajian materi pengayaan seperti ini perlu dibatasi dengan mengacu pada tujuan pembelajaran.
- 3) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.

- 4) Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak perlu dipadukan.²³

Pada dasarnya prinsip adalah patokan atau acuan yang harus ada didalam pembelajaran. Maka dalam pembelajaran tematik terpadu harus terdapat prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia peserta didik dan terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pembelajaran tematik perlu memilih materi pelajaran yang saling keterkaitan satu dengan yang lainnya.
3. Materi yang disajikan dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik peserta didik.
4. Materi pembelajaran yang dipadukan tidak terlalu memaksakan, artinya materi yang tidak memiliki keterpaduan tidak perlu dipadukan.

²³ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014).

B. Kajian Pustaka

Adapun merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah, sebagai berikut:

1. Pradana Prasyawati, “Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Logico Piccolo* Terhadap Pembelajaran Tematik Terpadu” adapun hasil dari penelitian ini “Berdasarkan hasil dari penelitian studi literatur ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *logico piccolo* mendapatkan respon positif dari siswa berupa meningkatnya keaktifan siswa baik fisik maupun psikis yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari berbagai macam hasil uji coba penggunaan alat permainan edukatif *logico piccolo* modifikasi yang dilakukan di tingkat sekolah dasar melalui berbagai jenis penelitian, baik penelitian kuantitatif, PTK maupun R&D. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif *logico piccolo* bagi siswa sekolah dasar yang mempunyai karakteristik suka bermain sangat tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dengan media ini siswa diajak untuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran berlangsung”.²⁴

²⁴ Pradana Prasyawati, Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Logico Piccolo* Terhadap Pembelajaran Tematik Terpadu, skripsi(2021).

2. Siti Maimunah, “Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’had Islamy Palembang” adapun hasil penelitian yaitu “Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ma’had Islamy Palembang maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan permainan edukatif. Secara meyakinkan dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Ma’had Islamy Palembang. Hal ini diperkuat dengan adanya teori hasil belajar taksonomi bloom yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dan teori permainan edukatif menurut pendapat andang ismail menyatakan bahwa permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungannya. Dalam penelitian ini sebelum diberi perlakuan, peneliti melakukan pre-tes untuk mengetahui kondisi awal pemahaman siswa mengenai materi **الوضوء** dan rata-rata pre-tesnya yaitu

51,68 sedangkan rata-rata post-tesnya setelah diberikan perlakuan adalah sebesar 77,96. Dari data yang didapat, peneliti telah menghitung data interpretasi df atau $db = N1 - 1 = 21 - 1 = 20$. Dengan demikian df sebesar 20, maka di peroleh t tabel yakni pada taraf signifikansi 5% = 2,09 dan pada taraf signifikansi 1% = 2,83. Karena “ t_o ” = 76,8 lebih besar dari t_t (baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%), $2,09 < 76,8 > 2,83$. Sehingga dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode permainan edukatif dan hasil belajar siswa pada materi kosakata **الوضوء** kelas III di Madrasah Ma’had Islamy Palembang dapat diterima”.²⁵

3. Mutoharoh, “Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif Berhitung Matematika (Uno-Math) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas II SDN Kresek 2” hasil penelitian “Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta analisis data dan pengujian hipotesis dapat diambil simpulan bahwa : 1. Hasil akhir dari Postest kelas eksperimen diperoleh rata-rata 73,21. Maka hasil belajar matematika siswa materi Operasi hitung Pengurangan dan Perkalian dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (Uno-Math) siswa menjadi lebih baik.

²⁵ Siti Ma’unah, “Pelajaran Bahasa Arab Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Ma ’ Had Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (Uin) Raden Fatah Palembang” (2017).

2. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Uno-Math) terlebih lebih efektif pada pembelajaran matematika. Dibuktikan dengan hasil belajar matematika siswa pada materi operasi hitung pengurangan dan perkalian lebih baik setelah menggunakan Alat Permainan Edukatif (Uno-Math)".²⁶
4. Desy Ayu Fitriana, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A" hasil penelitian "Berdasarkan pengamatan peneliti tentang kajian terdahulu, relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah kesamaan aspek yang diteliti yaitu aspek kognitif dalam mengenal bentuk geometri serta alat permainan edukatif geometri. Perbedaan dengan penelitian terdahulu terdapat pada jumlah alat permainan yang diterapkan dalam mengenal bentuk geometri. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen mengenai pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap kemampuan kognitif bidang pengembangan geometri pada anak Taman Kanak-Kanak Kelompok A".²⁷

²⁶ Mutoharoh, "Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif Berhitung Matematika (Uno-Math) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas Ii Sdn Kresek 2 Sultan Maulana Hasanuddin Banten."

²⁷ D A Fitriana, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok Tk A" (2019), <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/33700>.

5. Alan Amory, Kevin Naicker, Jacky Vincent and Claudia Adams “*The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements*”, *British Journal of Educational Technology*.
hasil penelitian *Playing games is an important part of our social and mental development. This research was initiated to identify the game type most suitable to our teaching environment and to identify game elements that students found interesting or useful within the different game types. A group of twenty students played four commercial games (SimIsle, Red Alert, Zork Nemesis and Duke Nukem 3D). Results suggest that students prefer 3D-adventure (Zork Nemesis) and strategy (Red Alert) games to the other types (“shoot-em-up”, simulation) with Zork Nemesis ranked as the best. Students rated game elements such as logic, memory, visualisation and problem solving as the most important game elements. Such elements are integral to adventure games and are also required during the learning process. We present a model that links pedagogical issues with game elements. The game space contains a number of components, each encapsulates specific abstract or concrete interfaces. Understanding the relationship between educational needs and game elements will allow us to develop educational games that include visualisation and problem solving skills. Such*

*tools could provide sufficient stimulation to engage learners in knowledge discovery, while at the same time developing new skills.*²⁸

6. M. Antunes, M. A. R. Pacheco, and M. Giovanela “*Design and Implementation of an Educational Game for Teaching Chemistry in Higher Education*”, *Journal of Chemical Education*” hasil penelitian “*New paradigms in education have led to a need for alternative methodologies in the higher education classroom. An educational game on molecular geometry, polarity, and intermolecular forces for engineering students in a general chemistry course was designed and implemented. The results showed that the game was effective in reconstructing students’ knowledge, demonstrating that the games can serve as a useful pedagogical tool in higher education*”.²⁹
7. Vít Šisler and Cyril Brom “*Designing an Educational Game: Case Study of ‘Europe 2045’*” *Journal* hasil penelitian *This paper presents a theoretical framework, which has been adopted in designing an on-line multi-player strategy game Europe 2045. Europe 2045 is an educational tool for high school social science courses, aimed at familiarizing students with political, economic,*

²⁸ Alan Amory et al., “Elements” 30, no. 4 (1999): 311–321.

²⁹ M. Antunes, M. A.R. Pacheco, and M. Giovanela, “Design and Implementation of an Educational Game for Teaching Chemistry in Higher Education,” *Journal of Chemical Education* 89, no. 4 (2012): 517–521.

and social issues in contemporary Europe. Apart from learning facts, players develop a range of key skills: discussion ability, negotiation, teamwork, and group decision-making. The presented theoretical framework is based on a critical analysis of crucial issues, which seem to determine the success or failure of development and implementation of an educational game in the formal school environment. It demonstrates key approaches the authors of Europe 2045 have adopted in order to overcome already known problems related to game-based learning. On a general level this paper discusses issues related to formal fact learning in educational systems and the possible role of educational games in enhancing these systems.³⁰

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal /dll)	Persamaan	Perbedaan	Organalita s Penelitian
1.	Pradana Prasyawati, "Pengaruh Alat Permainan	Meneliti pengaruh Alat	Meneliti alat permainan	Penelitian ini menjelaska

³⁰ Vít Šisler and Cyril Brom, "Designing an Educational Game: Case Study of 'Europe 2045,'" *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* 5080 LNCS (2008): 1–16.

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal /dll)	Persamaan	Perbedaan	Organalita s Penelitian
	Edukatif Logico Piccolo Terhadap Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa Sekolah dasar (Studi Literatur)”, Skripsi	Permainan Edukatif terhadap pembelajaran tematik,	edukatif logico piccolo	n adakah perbedaan dari pengaruh penggunaan Alat Permainan
2.	Siti Maimunah, Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’had Islamy Palembang, Skripsi	Meneliti pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap hasil belajar siswa	Meneliti penerapan alat permainan edukatif pada mata pelajaran Bahasa arab kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’had Islamy Palembang	Edukatif sebagai media pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa di SDIT IQRA’ 2 Kota Bengkulu
3.	Mutoharoh, “Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif	Meneliti alat permainan edukatif	Meneliti penggunaan alat permainan	

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal /dll)	Persamaan	Perbedaan	Organalita s Penelitian
	Berhitung Matematika (Uno- Math) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pengurangan Bagi Siswa Kelas II SDN Kresek 2", skripsi	terhadap hasil belajar	edukatif berhitung matematika materi perkalian dan Pengurang an Bagi Siswa Kelas II SDN Kresek 2	
4.	Desy Ayu Fitriana, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A", Skripsi	Meneliti Pengaruh Alat permainan edukatif	Meneliti pengaruh alat permainan edukatif terhadap kemampua n kognitif anak usia dini pada anak kelompok TK A	

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal /dll)	Persamaan	Perbedaan	Organalita s Penelitian
5	Alan Amory, Kevin Naicker, Jacky Vincent and Claudia Adams “ <i>The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements</i> ”, <i>British Journal of Educational Technology</i>	Sama-sama meneliti tentang pembelajaran menggunakan permainan	Permainan menggunakan computer sebagai alat Pendidikan	
6	M. Antunes, M. A. R. Pacheco, and M. Giovanela “ <i>Design and Implementation of an Educational Game for Teaching Chemistry in Higher Education</i> ”, <i>Journal of Chemichal Education</i>	Sama-sama meneliti tentang media permainan	Membahas Perancangan dan Implementasi Game Edukasi Pembelajaran Kimia di Perguruan Tinggi	
7	Vít Šisler and Cyril	Sama-	Membahas	

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal /dll)	Persamaan	Perbedaan	Organalita s Penelitian
	Brom " <i>Designing an Educational Game: Case Study of 'Europe 2045'</i> " <i>Journal</i>	sama membahas Permainan Edukasi	tentang Merancang Game Edukasi untuk tahun 2045	

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.³¹ Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah Hipotesis nol (H_0) dan alternatif (H_a). Hipotesis nol merupakan hipotesis yang hasilnya tidak diharapkan terjadi.

³¹ sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&d* (bandung: alfabeta, 2017).

Hipotesis alternatif merupakan hipotesis yang hasilnya diharapkan menjadi.

Berdasarkan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Alat Permainan Edukatif terhadap hasil belajar tematik siswa kelas 1 di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.

H_a = terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Alat Permainan Edukatif terhadap hasil belajar tematik siswa kelas 1 di SDIT IQRA' 2 Kota Bengkulu.

