

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>17</sup> Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan ke komunikator menuju komunikan.<sup>18</sup> Dalam UUSPN No.20 tahun 2003 dikemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>19</sup> Dalam pendidikan formal tujuan pembelajaran adalah siswa mampu memahami apa yang dipelajari dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Media Pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif.<sup>20</sup> Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa, guru, dan bahan ajar.

---

<sup>17</sup>Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press, 2012), h.1.

<sup>18</sup>Ramayulis, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h.213.

<sup>19</sup>Leli Halimah, *Keterampilan Mengajar*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), h.33.

<sup>20</sup>Fatma Sukmawati, *Media Pembelajaran*, (Tahta Media, 2021), h.8.

Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media.<sup>21</sup> Dalam memilih media, guru perlu menganalisis kriteria-kriteria media pembelajaran. Kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu harus sesuai dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran yang akan dicapai pada saat pembelajaran yang akan dilaksanakan. Arsyad menyatakan kriteria pemilihan media sumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system instruksional secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan mutu teknis.<sup>22</sup>

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar sekaligus bagian integral teknologi pendidikan yang perlu dimanfaatkan dan didayagunakan untuk menunjang keefektifas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dimanfaatkan secara optimal dapat membantu guru dalam mengajar serta mengurangi kebosanan siswa. Jadi guru harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup>Prasetyo, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk siswa SD/MI*, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Education, Vol.1, No.1, 2017, h.125.

<sup>22</sup>Lina Novita, Elly Sukmanasa, Mahesa Yudistira Pratama, *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*, Jurnal of Primary Education, 2019, Vol.3, No.2, h.66.

<sup>23</sup>Prayoga Dwi Jatmiko, Anastasia Wijyantini, Susilaningsih, *Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Edcomtect, 2016, Vol.1, No.2, h.153.

## b. Tujuan

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi peserta didik, bahan pelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya, metode mengajar akan bervariasi, dan peserta didik akan lebih aktif.<sup>24</sup> Tujuan media pembelajaran yaitu suatu proses pengajaran yang berlangsung dengan baik, mempermudah pendidik menyampaikan informasi, mempermudah peserta didik dalam menerima materi dan memotivasi peserta. Tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar
3. Menumbuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
5. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

---

<sup>24</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010) h. 34.

Berdasarkan pengertian di atas di atas penulis menyimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah mempermudah proses pembelajaran, mempermudah peserta didik serta merangsang pola berfikir peserta didik lebih baik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tidak mutlak harus diadakan. Namun akan lebih baik jika digunakan media pembelajaran karena media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Manfaat atau kelebihan media pembelajaran antara lain:

1. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata), seperti menjelaskan rangka tubuh manusia pada mata pelajaran PAI. Tulang rangka tubuh pada setiap manusia tentu ada namun tidak dapat dilihat langsung secara kasat mata karena tertutup oleh kulit. Dengan menggunakan media pembelajaran tulang rangka atau gambar tulang rangka, maka materi pembelajaran yang sebelumnya abstrak atau tidak dapat dilihat langsung itu menjadi konkret karena dapat dilihat, dirasakan, atau diraba.
2. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.

3. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Misalnya belajar melalui rekaman kaset, *tape recorder* atau televisi.
4. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek. Misalnya ketika guru menyampaikan materi pembelajaran secara lisan melalui ceramah, maka ada kemungkinan terjadi perbedaan pendapat atau persepsi yang diterima oleh siswa.<sup>25</sup>

Berdasarkan manfaat media pembelajaran yang telah dijelaskan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya suatu media guru lebih mudah dan objektif dalam menerangkan suatu materi pembelajaran contohnya seperti menjelaskan nama-nama malaikat Allah Allah SWT beserta tugasnya.

#### d. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Edukatif
  - a) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
  - b) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
  - c) Memberi pengalaman bermakna
  - d) Mengembangkan dan memperluas cakrawala

---

<sup>25</sup>Ardian Asyhari, Helda Silvia, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran PAI terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika, 2016, Vol.5, No.1, h.4.

- e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama
2. Fungsi ekonomis
    - a) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
    - b) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu
  3. Fungsi social
    - a) Memperluas pergaulan antar siswa
    - b) Mengembangkan pemahaman
    - c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa
  4. Fungsi budaya
    - a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
    - b) Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat<sup>26</sup>

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah difahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap atau *retensi* belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran.

---

<sup>26</sup>Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016), h.8.

Oemar Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.<sup>27</sup>

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

1. Media pembelajaran menurut bendanya

a. Media dua dimensi

Media dua dimensi yaitu media yang berbentuk bidang datar, hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja. Yang termasuk dalam kelompok media pembelajaran dua dimensi antara lain: gambar grafik, peta, poster, kartun, sketsa, dan foto.

b. Media tiga dimensi

Sedangkan media tiga dimensi adalah media yang berbentuk isi (volume) memiliki ukuran panjang, lebarnya, dan tinggi, atau media yang dalam bentuk model. Yang termasuk dalam media tiga dimensi antara lain : objek, model, mock-up, globe, diorama, dan specimen.

<sup>27</sup>Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Jawa Timur: Umsida Press, 2019), h.58-59.

## 2. Media pembelajaran menurut perangkatnya

Software atau perangkat lunak adalah isi pesan yang disimpan pada material. Media pembelajaran yang termasuk perangkat lunak, misalnya isi pesan yang disimpan pada transparan OHP, kaset audio, kaset video, film, slide dan sebagainya.

Hardware atau perangkat keras adalah peralatan untuk menyampaikan pesan yang disimpan pada materials untuk disampaikan kepada audien. Media pembelajaran yang termasuk dalam perangkat keras, misalnya proyektor, OHP, Proyektor film, video, tape recorder proyektor slide, kamera, komputer dan sebagainya.

## 3. Media pembelajaran menurut indera penerimanya

Media visual yaitu media yang pesannya hanya dapat diamati dengan indera penglihatan. Media ini merupakan jenis media yang mempunyai informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak misalnya: gambar, foto, grafik, dan poster.

Media audio yaitu media yang menghasilkan pesan hanya dengan suara saja. Jenis media ini juga hanya memanipulasikan kemampuan-kemampuan suara semata-mata, misalnya: radio, tape recorder, laboratorium bahasa.

Media audio visual dapat didefinisikan sebagai media yang dapat menghasilkan pesan, yang kesannya dapat dilihat dan didengar. Media ini merupakan media yang paling lengkap, karena

menggunakan kemampuan audio visual dan gerak. Yang termasuk media audio visual misalnya: televisi, video, proyektor film bersuara, slide bersuara.

#### 4. Media pembelajaran menurut sifatnya

a. Media yang dapat bergerak yaitu media yang dapat menghasilkan pesan/gambar yang dapat bergerak, misalnya: gambar hidup/bergerak yang terlihat pada gambar yang ada di film gambar pada video/televisi.

b. Media diam yaitu pesan yang diperoleh dari media tersebut hanya diam saja tidak bergerak. Media ini disampaikan dalam bentuk visual artinya hanya dapat dilihat, karena itulah media ini juga bisa disebut media visual diam yang merupakan jenis media yang mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak. Yang termasuk klasifikasi media jenis ini misalnya: gambar dari film slides, gambar dari transparan pada OHP, film rangkai, halaman cetak, video file, dan microform.

#### 5. Media pembelajaran menurut kelompok penggunaannya

Media individual yaitu media tersebut hanya dapat digunakan secara perorangan/individu. Sebagai contoh misalnya: mikroskop, lensa, kamera.

Media kelompok artinya media Media individual yaitu media tersebut hanya dapat digunakan secara perorangan/individu. Sebagai contoh misalnya: mikroskop, lensa, kamera.

Media kelompok artinya media tersebut dapat digunakan secara perorangan juga dapat digunakan secara kelompok, misalnya segala jenis media paparan (papan tulis, papan panel, gabus, magnetik), seperangkat OHP, slide dan film.

Media kelompok besar yaitu media tersebut dapat digunakan oleh kelompok masa yang lebih besar, misalnya penyuluhan dilapangan dengan menggunakan film lebar dan pengeras suara dan televisi umum.<sup>28</sup>

## 2. *Game* Edukatif

Kata *game* berakar pada bahasa Inggris dan berarti “permainan” atau “pertandingan”. Bisa juga merujuk pada kegiatan terencana yang biasanya dilakukan untuk hiburan. Permainan atau *game* adalah sesuatu yang boleh dimainkan dengan peraturan yang dapat ditentukan menang dan kalah, dimana *game* edukatif merupakan sebuah permainan yang dibuat atau dirancang untuk pendidikan guna memudahkan peserta didik dalam mempelajari suatu materi.<sup>29</sup> Terdapat beberapa jenis-jenis *game*, sebagai berikut:

<sup>28</sup>Rodhatu Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), h.45-51.

<sup>29</sup>Desi Yulianti dan Minsih, *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, 2022, Vol.6, No.3, h.5087.

a. *Maze Game*

Jenis *game* ini adalah jenis *game* yang paling awal muncul. Contoh *maze game* ialah *Digger*, *Pacman*, *Doom*, *Ultimate Doom*, *Quake*.

b. *Board Game*

Jenis *game* ini sama dengan *game* board tradisional, seperti monopoly.

c. *Card Game*

Hamper sama dengan board *game*, genre ini tidak memberikan perubahan berarti dari *game* tradisional yang sejenis. Contohnya *game* solitaire dan hearts, versi asli dan elektroniknya nyaris tidak ada bedanya.

d. *Quiz Game*

Jenis ini juga agak jarang di Indonesia. Salah satu yang umum dikenal adalah *gamekuis who wants to be molionare* sebuah *game* dengan nama yang sama dari acara kuis televisi.

e. *Puzle Game*

*Game* ini memberikan tantangan kepada pemainnya dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi sebelah atas ke bawah. Contoh *game* ini adalah *Magic Inlay*, *Adventure Inlay*, *Tetris*, *Chip Challenge*.

Proses pembuatan *game* biasanya pembuat *game* memiliki suatu tujuan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pembuat *game*. Adapun tujuan pembuatan *game* antara lain:

- a. Sebagai hiburan (*Entertainment*)
- b. Melatih Ketangkasan (*Expand Skill*)
- c. Mendidik (*Education*)

d. Menyampaikan pesan (*Embed Messages*)<sup>30</sup>

*Game* Edukatif merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dirancang dalam konsep permainan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, ketangkasan dan ditampilkan dalam bentuk yang unik dan menarik. *Game* Edukatif adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Game* di mata masyarakat lebih sebagai media yang menghibur dibandingkan media pembelajaran.

Zaman sekarang pemanfaatan dan penggunaan media *game* edukatif dapat menunjang proses pembelajaran terhadap anak. Dengan adanya *game* edukatif, diharapkan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu.<sup>31</sup> Menurut Merc Prensky, *game* edukatif adalah *game* yang dirancng khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang. Sedangkan menurut Dony Novalindry, *game* edukatif adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa untuk memainkannya.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup>Okta Rianingias, *Pengembangan game edukasi besbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuasa motivasi siswa kelas XI di SMA/MA*, 2019, skripsi UIN Raden Intan Lampung, h. 29-32

<sup>31</sup>Wingga Pratami, Nugrah Ayu, Henry Januar Saputra, *Pengaruh Media Game Edukasi "Teka Teki Pengetahuan" Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomuly*, 2017, h.3.

<sup>32</sup>Ririn Windawati, Henny Dwi Koeswanti, *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa DI sekolah Dasar*, *Jurnal Basicedu* 2021, Vol.5, No.2, h.1029.

### 3. Media *Puzzle*

#### a. Definisi Media *Puzzle*

Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran. Di samping itu media juga merupakan bahan ajar yang diberikan pada siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia *puzzle* adalah “teka-teki”. Media *puzzle* merupakan media *puzzle* yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. Menurut Yudha *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>33</sup>

Menurut Hamalik, gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran.

Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media *puzzle* yang termasuk ke

---

<sup>33</sup>Rosiana Khomsoh, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2, Mei 2013) Diakses pada tanggal 23 Maret 2017 dari situs: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119>.

dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain *puzzle* lambat laun mental siswa juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat siswa menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi siswa untuk hal-hal yang baru.

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, siswa-siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. *Puzzle* juga melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi *puzzle* yang berbetu

manusia akan melatih nalar siswa-siswa. Saat bermain *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.<sup>34</sup>

b. Kelebihan dan Kelemahan Media *Puzzle*

Kelebihan media *puzzle* antara lain:

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
2. Memperkuat daya ingat
3. Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan
4. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).

Kelemahan media *puzzle* antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lebih panjang
2. Menuntut kreatifitas pengajar
3. Kelas menjadi kurang terkendali
4. Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

c. Manfaat Media *Puzzle*

1. Mengasah otak

*Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak siswa, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

---

<sup>34</sup>Sri Widyanarti, *Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Va SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya*, vol. 1, No. 1, Januari 2013. Diakses 23 Maret 2017 dari situs <http://jurnalmahasiswa.u.nesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/1007>.

## 2. Melatih koordinasi mata dan tangan

*Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata siswa. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.

## 3. Melatih nalar

*Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lainnya sesuai dengan logika.

## 4. Melatih kesabaran

*Puzzle* juga dapat melatih kesabaran siswa dalam menyelesaikan suatu tantangan.

## 5. Pengetahuan

Dari *puzzle*, siswa akan belajar. Misalnya, *puzzle* tentang warna dan bentuk maka siswa dapat belajar tentang warna-warna bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi siswa dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Siswa juga akan belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alfabet, dan lain-lain.<sup>35</sup>

### d. Langkah-langkah Pembuatan Media *Puzzle*

#### 1. Bahan

- a) Sterofom
- b) Gunting

<sup>35</sup>A. Suciaty al-Azizy, *Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*, (Jogjakarta: Diva Press, 2010), hal.79-80.

- c) Kertas origami
- d) Curter
- e) Penggaris
- f) Sapidol

## 2. Persiapan

- a) Buatlah pola berbentuk tanda panah dan persegi panjang
  - b) Potong sterofom menjadi 20 bagian berbentuk tanda panah 10 dan berbentuk persegi panjang 10
  - c) Kemudian gunting kertas origami sama seperti sterofom dan tempelkan ke sterofom dengan bentuk yang sama
  - d) Tulislah 10 nama-nama malaikat Allah SWT yang berbentuk tanda panah dan tugas-tugasnya yang berbentuk persegi panjang
- e. Cara Menggunakan Media *Puzzle*
1. Guru menempelkan kolom sisa potongan 20 kolom yang berbentuk 10 tanda panah kosong dan 10 persegi panjang.
  2. Setelah guru menjelaskan materi tentang nama-nama malaikat Allah dan tugasnya, siswa diminta untuk maju secara bergantian untuk mencocokkan nama malaikat dengan tugasnya menggunakan sterofom yang telah ditulis.

## 4. Media Pendidikan Agama Islam

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sebuah proses pendidikan di sekolah. Media merupakan perantara atau pengantar atau wahana ataupun penyaluran pesan. Media pembelajaran Pendidikan Agama

Islam merupakan wadah dari pesan yang disampaikan dari sumber yaitu guru kepada sasaran atau penerima pesan yaitu siswa yang belajar Pendidikan Agama Islam. Media pembelajaran Agama Islam adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran PAI.

Para Nabi menyebarkan agama kepada kaumnya atau kepada umat manusia bertindak sebagai guru-guru baik sebagai pendidikan keagamaan yang agung. Usaha Nabi dalam menanamkan aqidah agama yang dibawanya dapat diterima dengan mudah oleh umatnya, dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan Nabi sendiri, dan dengan jalan memberikan contoh teladan yang baik. Sebagai contoh teladan yang bersifat *uswatun hasanah*, Nabi selalu menunjukkan sifat-sifat yang terpuji, hal ini dituliskan dalam QS. Al-Ahzab 33: 21

*“Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagi kamu (yaitu) orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak mengingat Allah.”<sup>36</sup>*

Dari ayat diatas menjelaskan bahwa Nabi selalu memberikan contoh tauladan atau menjadikan dirinya sebagai model dalam mendakwahkan seruan Allah. Sebagai contoh; sewaktu meletakkan Hajarul Aswad ketika membangun kembali ka'bah, disaat Nabi mendirikan masjid Quba' diluar Madinah, atau sewaktu membuat parit pertahanan dalam perang Tabuk,

---

<sup>36</sup>Al-Qur'an dan Terjemahan, h. 420.

Nabi selalu memimpin langsung dan ikut serta bekerja dengan para sahabat. Contoh teladan yang baik tersebut sangat besar pengaruhnya dalam misi pendidikan Islam dan dapat menjadi faktor yang menentukan terhadap keberhasilan dan perkembangan tujuan pendidikan secara luas. Melalui suri teladan atau model perbuatan dan tindakan yang baik oleh seorang pendidik, maka guru agama akan dapat menumbuhkan sifat dan sikap yang baik terhadap anak didik. Sebaliknya, apa yang dilihat dan didengar oleh siswa atau anak didik bertolak belakang dengan kenyataan, maka hasil pendidikan tidak akan tercapai dengan baik. Media pendidikan agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik atau metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

Semua alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai pendidikan dan pengajaran agama kepada orang lain, segala sesuatu atau benda atau dapat dipakai sebagai media pengajaran agama, seperti :

1. Papan Tulis
2. Buku pelajaran
3. Buletin board dan display
4. Film atau gambar hidup
5. Radio Pendidikan

## 6. Televisi Pendidikan

## 7. Karyawisata dan lain-lain.<sup>37</sup>

Dengan contoh-contoh tersebut hendaknya dalam pemilihan media pengajaran agama selalu diperhatikan hal-hal yang tidak bertentangan dengan kaidah-kaidah agama atau sesuatu tindakan atau perbuatan yang dicontohkan oleh Nabi sendiri. Pemilihan media pengajaran agama tersebut disesuaikan dengan tujuan pengajaran agama itu sendiri, bahan atau materi yang akan disampaikan, ketersediaan alat yang tersedia, pribadi guru, minat dan kemampuan siswa, dan situasi pengajaran yang akan berlangsung. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari pada itu sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari pengajaran agama.

Menurut M. Asrori Ardiansyah menyatakan ada beberapa dasar penggunaan media dalam pendidikan Islam antara lain:<sup>38</sup>

### a. Dasar Religius

Dalam masalah penerapan media pendidikan agama, harus memperhatikan jiwa keagamaan pada anak didik. Oleh sebab itu tugas pengamatan yang pertama harus dilakukan oleh guru agama sebagai pendidik ialah pengamatan langsung kepada perkembangan keagamaan anak didik. Sebab perkembangan sikap keagamaan anak sangat erat

<sup>37</sup>Azhar Arsyad, Loc. Cit, h. 79-80

<sup>38</sup>M. Asrori Ardiansyah. *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2007), h. 24

hubungannya dengan sikap percaya kepada Tuhan, yang telah diberikan di lingkungan keluarga atau masyarakat, yang selanjutnya dapat dijadikan bahan dasar pengertian dalam melaksanakan tugas sesuai dengan metode yang dipakai dalam proses belajar-mengajar.

b. Dasar Psikologis

Pada waktu guru menyusun desain untuk media, ia harus merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan jelas, agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, guru pula yang menentukan dan mengorganisir komponen media. Guru akan dapat mengorganisir komponen dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar mengajar atau tipe-tipe belajar. Hakikat perbuatan belajar mengajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku kepribadian bagi orang yang belajar. Perubahan itu baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap atau nilai. Guru akan dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

c. Dasar Teknologis

Kemajuan dan perkembangan teknologi mempengaruhi perkembangan dan kemajuan masyarakat. Pengaruh tersebut juga memasuki dunia pendidikan, sehingga menimbulkan istilah "*Teknologi Pendidikan*" yang mempunyai pengertian sebagai proses keseluruhan kegiatan yang melibatkan orang, prosedur, pikiran, perencanaan,

organisasi dalam menganalisis masalah, melaksanakan dan menilai serta mengelola usaha pemecahan masalah dengan segala sumber yang ada.

## 5. Hasil Belajar

### a. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya belajar merupakan tahapan perubahan perilaku siswa yang relative positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.<sup>39</sup> Menurut Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.<sup>40</sup>

### b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.<sup>41</sup> Menurut Chatib, hasil belajar tidak hanya terbatas pada tes atau ujian saja tetapi sangat luas. Hasil belajar dapat dilihat dari, a) perubahan perilaku anak; b) perubahan pola pikir anak; c) membangun konsep baru. Keberhasilan belajar siswa dapat

<sup>39</sup>Asep Jihad dan Abdul Haris , *Evaluasi Pembelajaran*, ( Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hal. 1-5.

<sup>40</sup>Sulihin B Sjukur, *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol.2, No.3, 2012, h.372.

<sup>41</sup>Ardi DJ.Ajdirante,mestawaty,Muchlis Djirimu, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 10 Karamat Melalui Media puzzle Pada Pembelajaran IPA Materi Tentang Alat-alat Indra*, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol.5, No.3, h.115.

dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut; faktor materi, lingkungan, instrumen (kurikulum, pengajar/guru, model dan metode mengajar).<sup>42</sup>

Dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Selanjutnya Benjamin S. Bloom berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan. Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.<sup>43</sup>

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar mengajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.<sup>44</sup> Indikator hasil belajar adalah nilai dari bulanan siswa SD Negeri 72 Kota Bengkulu.

## B. Penelitian Terdahulu

Peneliti akan mendeskripsikan beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, diantaranya:

<sup>42</sup>Firosalia Kristin, *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*, Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Vol.2, No.1, 2016, h.92.

<sup>43</sup>Asep Jihad dan Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), hal. 14-21.

<sup>44</sup>Sulihin B Sjukur, *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol.2, No.3, 2012, h.372.

- a. Dalam penelitian yang dilakukan Anirisa Latut Torikil Maviro (2017) dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS DiKelas IV MIN Lambaro Aceh Besar”. Media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dikarenakan media *Puzzle* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Intan Famela (2016) yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Media *puzzle* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris karena dapat membantu siswa dalam menulis kosakata dengan tepat.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Ratna Sari (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap peningkatan Perkembangan Kognitif anak usia 4-5 tahun di TK LPM Raman Endra”. Penggunaan media *Puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun. Selain untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, penggunaan media *Puzzle* juga dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Semakin tinggi aktivitas menggunakan media *Puzzle* maka perkembangan anak terutama perkembangan kognitif dalam pemecahan masalah akan meningkat.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Husna, N., Sari, S. A., dan Halim, A. (2017) yang berjudul Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk

mengembangkan media *puzzle* pada materi pencemaran lingkungan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

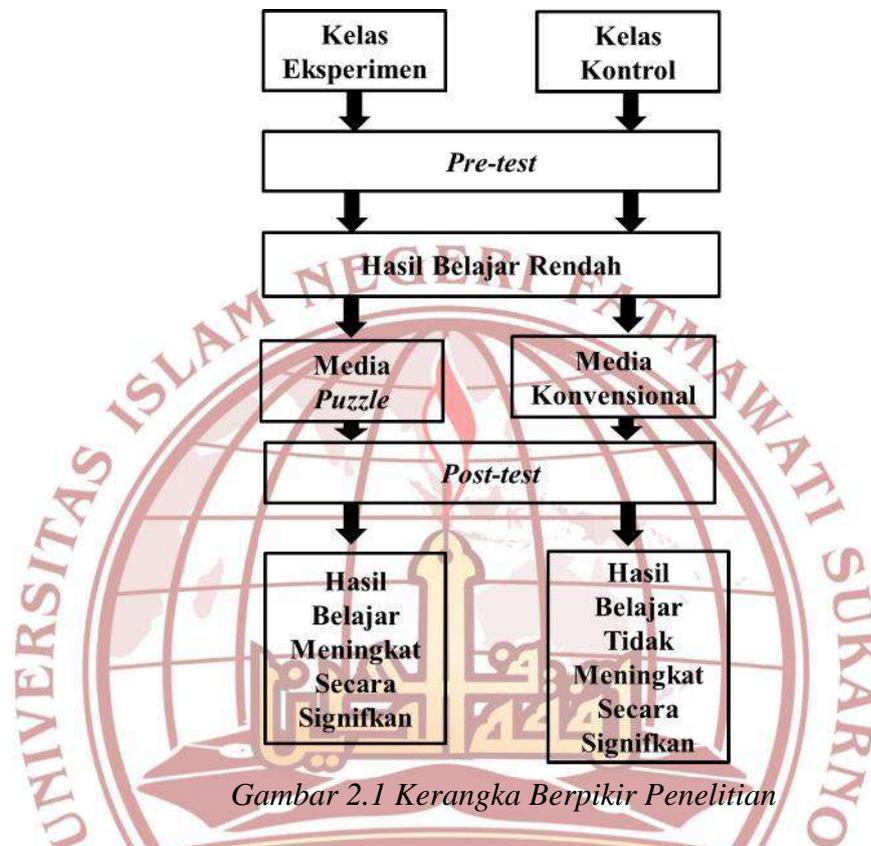
- e. Penelitian yang dilakukan Hernawan, D. P., Herumurti, D., dan Kuswardayan, I. (2017) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Berjenis *Puzzle*, RPG Dan *Puzzle* RPG sebagai Sarana Belajar Matematika”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengukur efektivitas *game* dari ketiga jenis *game* tersebut sebagai sarana belajar matematika pada tingkat sekolah dasar (kelas 1-3). Kesimpulannya, berdasarkan peningkatan hasil belajar, *game puzzle* RPG memiliki pengaruh terbesar. Berdasarkan uji lanjut dan perbandingan, *game* berjenis *puzzle* RPG hanya lebih efektif dibandingkan dengan *game puzzle*, dan tidak jauh berbeda dibandingkan dengan *game* RPG. Sedangkan *game* RPG tidak jauh berbeda dibandingkan dengan *game puzzle*.

Dari beberapa penelitian di atas, mempunyai persamaan yaitu penggunaan media dalam pembelajaran yakni media *puzzle*. Ada pun perbedaan penelitian terdahulu dengan yang akan diteliti adalah bentuk media yang digunakan, materi yang disampaikan dan metode penelitian yang digunakan.

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian latar belakang serta kajian teori yang digunakan maka dibentuk kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:

### Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

Melalui bagan diatas, dapat dipahami bahwa terdapat dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas sampel diberi pretest untuk memastikan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama. Setelah diberi *pretest* baik dikelas eksperimen maupun kontrol mengindikasikan hasil belajar yang rendah. Kemudian diberikan perlakuan berbeda, yaitu kelas eksperimen menggunakan media *puzzle* dan kelas kontrol digunakan sebagai pembanding dengan menggunakan media konvensional. Selanjutnya kedua kelas diberi *post-test* untuk melihat perubahan hasil belajar setelah perlakuan. Berdasarkan penelitian sebelumnya dan teori-teori yang telah disebutkan, diharapkan hasil belajarsiswa dengan menggunakan media *puzzle* meningkat secara signifikan.

#### D. Pengajuan Hipotesis

H<sub>0</sub> : Tidak Terdapat Pengaruh Media *Puzzle* Berbasis *Game* Edukatif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 72 Kota Bengkulu Pada Mata Pelajaran PAI Materi Mengenal Nama-Nama Malaikat Beserta Tugasnya.

H<sub>a</sub> : Terdapat Pengaruh Media *Puzzle* Berbasis *Game* Edukatif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 72 Kota Bengkulu Pada Mata Pelajaran PAI Materi Mengenal Nama-Nama Malaikat Beserta Tugasnya.

