

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), Tematik adalah te, ma, tik (bersangkutan dengan tema)¹ Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang (SD/MI) untuk kelas awal (yaitu kelas 1, 2, dan 3) yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak. Sementara itu, untuk pembelajaran terpadu pada satuan pendidikan contohnya adalah pada pepaduan mata pelajaran IPA dan IPS di sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah. Hal ini sejalan dengan penjelasan Trianto, pembelajaran terpadu harus menggunakan tema yang relevan dan berkaitan. Materi yang dipadukan sebaiknya "masih dalam lingkup bidang kajian serumpun," seperti rumpun IPA meliputi Fisika, Biologi, dan Kimia; sedangkan rumpun IPS terdiri dari Ekonomi, Sejarah, Sosiologi, dan Geografi. Meski demikian tidak menutup kemungkinan materi

¹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Tematik> , diakses tanggal 11, tahun 2023

yang dipadukan bisa terjadi antar-rumpun mata pelajaran seperti Biologi, Fisika, dan Geografi."

Dengan demikian, dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa istilah "tematik" dan "terpadu" yang digunakan dalam pembelajaran tematik dan pembelajaran terpadu mengandung makna yang ambigu, tampak sama tapi sebenarnya berbeda. "Sama" dalam artian bahwa kedua model pembelajaran tersebut pada hakikatnya sama-sama merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dikembangkan melalui proses pemaduan. Maknanya bisa "berbeda" karena pembelajaran tematik merupakan salah satu model dari pembelajaran terpadu. Sehingga dari cakupan maknanya lebih luas pembelajaran terpadu dibandingkan pembelajaran tematik. Sehingga bisa dikatakan bahwa model pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis model pembelajaran terpadu, namun model pembelajaran terpadu belum tentu merupakan model tematik."

Selanjutnya, untuk memahami secara lebih mendalam tentang konsep dasar model pembelajaran tematik perlu diuraikan terlebih dahulu di sini tentang pengertian model pembelajaran.

- 1) Joice, Weil dan Calhoun menerangkan bahwa model pembelajaran merupakan gambaran suatu lingkungan pembelajaran, yang juga meliputi perilaku kita sebagai guru saat model tersebut diterapkan."Dalam bagian lain, Joice juga menjelaskan secara lebih spesifik, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain sebagainya.
- 2) Mulyasa, pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar yang menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema untuk kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lainnya.²
- 3) Rusman mengungkapkannya sebagai berikut: pertama, rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; kedua, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan

² Mulyasa. Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). Hal 170

dicapai); ketiga, tingkah laku mengajar yang dibutuhkan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan keempat, lingkungan belajar yang dibutuhkan agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Sementara itu, mengenai pengertian model pembelajaran tematik diungkapkan

- 4) Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan. Menurut Rusman, pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu metode dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok untuk dapat berperan aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.³
- 5) Trianto bahwa model pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya, tema

³Julkifli, Muh. *Penerapan Pembelajaran Tematik dalam Membentuk Karakter Gotong Royong pada Siswa Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2023| 74-79

itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, tema "Pasir" dapat ditinjau dari mata pelajaran fisika, biologi, kimia, matematika. Lebih luas lagi, tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain seperti IPS, bahasa, dan seni. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka. "Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Disebut "bermakna," menurut Rusman, dikarenakan dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya."

Dengan menggunakan istilah lain yang tidak jauh berbeda, Mamat SB, dkk., memaknai bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang penuh makna dan Berwawasan multi kurikulum. Yaitu, pembelajaran yang berwawasan penguasaan dua hal pokok terdiri dari: pertama, penguasaan bahan (materi) ajar yang lebih bermakna bagi kehidupan siswa; dan kedua, pengembangan kemampuan berpikir matang dan bersikap dewasa agar dapat mandiri dalam memecahkan masalah kehidupan.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik memiliki sejumlah tujuan, terutama untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar/madrasah ibtdaiyah. Diungkapkan Mamat SB, dkk., bahwa terdapat beberapa alasan yang mendasari perlunya penggunaan model pembelajaran tematik terutama untuk kegiatan pembelajaran di SD/MI, yaitu:

- 1) Pendekatan tematik mengharuskan perubahan paradigma pembelajaran lama yang keliru

(*teacher centered* atau berpusat kepada guru). Pada era saat ini, paradigma pembelajaran harus diarahkan ke *student centered* (berpusat kepada siswa).

- 2) Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan kecenderungan anak. Pada umumnya masih memahami suatu konsep secara menyeluruh (holistik) dan dalam hubungan yang sederhana.
- 3) Pendekatan tematik memungkinkan penggabungan berbagai perspektif dan kajian interdisipliner dalam memahami suatu tema tertentu. Dengan pendekatan ini, cara berpikir dari banyak arah (*divergen*) lebih ditonjolkan daripada cara berpikir satu arah (*konvergen*). Dan, kemampuan seperti ini pada gilirannya merangsang kemampuan dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan persoalan hidup yang dihadapinya, baik secara pribadi ataupun kemasyarakatan.
- 4) Pendekatan tematik mendorong peserta didik memahami wacana aktual dan kontekstual.
- 5) Pendekatan tematik menuntut penerapan metodologi pembelajaran yang bervariasi.

Pembelajaran tematik berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata dan bermakna bagi peserta didik.

Tujuan pembelajaran tematik adalah:⁴

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih semangat belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.

⁴ Wahidumurni, *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/ Madrasah*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 36.

- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks yang tema yang jelas.
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karna mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan.
- 8) Budi pekerti dapat di tumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga memiliki sejumlah tujuan lain. Sukayati menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran terpadu yaitu: pertama, meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna; kedua, mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi; ketiga, menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan; keempat, menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain; kelima, meningkatkan gairah dalam belajar; dan memilih

kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

Adapun Departemen Agama RI tahun 2009 disebutkan bahwa tujuan pembelajaran tematik yaitu: pertama, agar siswa mudah memusatkan perhatian pada satu tema tertentu karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; kedua, agar siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara aspek dalam tema sama; ketiga, agar pemahaman siswa terhadap materi lebih mendalam; keempat, agar kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik karena mengaitkan berbagai aspek atau topik dengan pengalaman pribadi dalam situasi nyata yang diikat dalam tema tertentu; dan kelima, agar guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara sistematis dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk pendalaman.

2. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah pe, ngem, bang, an (proses,

cara, perbuatan mengembangkan).⁵ Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.⁶

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.⁷

⁵ *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.* <https://kbbi.web.id/kembang>. diakses tanggal 11, tahun 2023

⁶ Abdul majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2017),h.24

⁷ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka)

Penelitian pengembangan adalah suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru penyempurnaan melalui pengembangan.

Jadi pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan merupakan proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam pengembangan media pembelajaran diperlukan kemampuan guru dalam mengembangkan media mutlak dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dapat sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.⁸

dalam mengembangkan suatu media visual perlu memperhatikan beberapa prinsip atau patokan antara lain:

⁸ Fakhruddin, dkk, *IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan 160 Media Pembelajaran pada Implementasi Kurikulum 2013* (ABDIMAS. Vol. 21. No. 2.) 2017

- 1) Kesederhanaan Secara umum kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan anak menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Pesan atau informasi yang panjang harus dibagi ke dalam beberapa bahan visual agar mudah dibaca dan mudah dipahami. Kata-kata harus memakai huruf sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam serangkaian tampilan. Kalimat-kalimatnya harus ringkas, padat dan mudah dimengerti.
- 2) Keterpaduan mengacu kepada hubungan antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai satu keseluruhan yang merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.
- 3) Penekanan Prinsip penekanan harus diperhatikan, meskipun penyajian secara visual dirancang sesederhana mungkin, konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian anak. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan,

perspektif, warna atau ruang, penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

- 4) Keseimbangan Keseimbangan mencakup dua macam, yaitu keseimbangan formal (*simetris*) dan keseimbangan informal (*asimetris*). Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan, meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang simetris memberikan kesan yang statis, sebaliknya keseimbangan yang asimetris akan memberikan kesan dinamis.
- 5) Garis Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian anak untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus. Fungsi garis adalah sebagai penuntun bagi para pengamat (anak), dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan makna atau isi materi yang disampaikan selain itu, garis juga berfungsi untuk membatasi masing-masing elemen. Bentuk suatu garis tidak harus tegak lurus, tetapi dapat menyesuaikan penempatan elemen-elemen tersebut.
- 6) Bentuk Bentuk yang aneh dan asing bagi anak dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual

dalam penyajian pesan, informasi, atau isi materi perlu diperhatikan. Berkaitan dengan prinsip bentuk, pada umumnya anak sekolah dasar menyukai bentuk gambar yang berwarna.

- 7) Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus pada permukaan. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan, aksentuasi atau pemisahan, serta menambah kesan keterpaduan dari suatu unsur seperti halnya warna. Dalam pengembangan media ini, unsur tekstur tidak begitu diperlukan karena lebih menonjolkan penggunaan gambar dan warna.
- 8) Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan atau untuk membangun keterpaduan, warna juga dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu.

Tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu: 1, pemilihan warna khusus (merah, ungu, biru dan sebagainya), 2, nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibanding dengan unsur lain dalam visual tersebut)

3, intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.⁹

3. Media

a. Pengertian Media

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah (alat, perantara, bahan, sarana)¹⁰ Kata media secara etimologis berasal dari kata Latin, yaitu medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dan merupakan alat penyalur informasi belajar atau penyampai pesan, dipakai untuk melanjutkan alat komunikasi.¹¹

Secara istilah, kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima, seperti film, televisi, radio, alat visual yang diproyeksikan, barang cetakan, dan lain-lain sejenis itu adalah media komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan.¹²

Secara istilah, kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima, seperti film, televisi,

⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2014), hal.108

¹⁰ *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa* <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Media>, diakses tanggal 11, tahun 2023

¹¹ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 6

¹² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 313.

radio, alat visual yang diproyeksikan, barang cetakan, dan lain-lain sejenis itu adalah media komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan.

Pengertian media pembelajaran dapat dijelaskan dari beberapa pendapat ahli, yaitu:

- 1) Johnson dan Johnson menjelaskan secara ringkas dan padat tentang definisi pembelajaran dengan ungkapan "*learning is something student do, not something that is done to student*" (pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa).
- 2) Nasional *Education Association* mengungkapkan media pembelajaran merupakan sarana yang dapat menghubungkan pendidik dengan peserta didik dalam bentuk cetak maupun lihat dengar, termasuk teknologi perangkat keras.¹³

Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik

b. Tujuan media Pembelajaran

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), h. 3-6.

Tujuan disusunnya media pembelajaran adalah untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial siswa, juga untuk membantu siswa dalam memperoleh pilihan lain alat dan sumber belajar yang digunakan selain buku teks yang terkadang sulit diperoleh.¹⁴ Media Pembelajaran disusun dengan tujuan:

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

4. *Puzzle Games*

a. Pengertian Media *Puzzle*

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.¹⁵ Cara memainkan *puzzle* adalah memisahkan

¹⁴ Iif Khoru Ahmadi, dkk., *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), h. 208.

¹⁵ Andang ismail, *Education Games*, (Jogjakarta: Pro U Media, 2011), hal. 199

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.¹⁶

Puzzle dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena *puzzle* bersifat bongkar pasang, dekat dengan anak dan dapat memperkuat pemahaman belajar anak dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton.¹⁷

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 untuk melatih kognitif anak.

b. Manfaat Media *Puzzle*

Penggunaan media *Puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan

¹⁶ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI, 2011), hal. 23

¹⁷ Satriana.dkk. *Student's profile of misconception in chemical equilibrium. Journal of Physics: Conference Series* , 1097,012066

perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah.¹⁸

c. Tujuan Penggunaan Media *Puzzle*

Penggunaan media *puzzle* terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia sekolah dasar belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. Sunarti mengatakan tujuan penggunaan media *puzzle* yaitu:¹⁹

- 1) Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- 2) Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

1. Lisa Indrianti 2020, *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran*

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu sarana yang mempunyai fungsi untuk membantu

¹⁸ Yuliani, Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Askara, 2008), hal.43

¹⁹ Sunarti, *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, (Jakarta : Alex Komputindo, 2005), hal.49

memahamkan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada siswa kelas I SD. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui desain media pembelajaran *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram pada Tema 7 Sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita (2) Untuk mengetahui kevalidan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram pada Tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita. (3) Untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada materi benda hidup dan benda tak hidup sebelum menggunakan media *puzzle* dan setelah menggunakan media *puzzle*. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah model ADDIE (*anlisis, desain, development, implementation, & evaluation*). Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli desain media, ahli materi dan praktisi pembelajaran. Hasil test pada uji coba terbatas mendapatkan rata-rata nilai *pre-test* 65,83 dan rata-rata nilai *post test* sebesar 87,58. Hasil tes pada uji lapangan mendapatkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 64,58 dan *post-test* sebesar 87,58. Hasil selisih *pre-test* dan *post-test* berdasarkan perhitumg rumus gain standar diperoleh nilai sebesar 0,63 baik yang didapat pada uji coba terbatas maupun pada uji coba lapangan

sehingga peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi sedang (berdasarkan tabel gain standar).

2. Ainun Nikmah 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran Ips Peserta Didik Kelas III Upt Sd Negeri 63 Gresik*

Ainun Nikmah. Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Mata Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik. (Pembimbing 1 Dr. Irwani Zawawi, M.Kes dan Pembimbing 2 Ismal Marzuki, M.Pd). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik. Proses pengembangan media pembelajaran *puzzle* ini menggunakan model 4-D yang telah dimodifikasi dan disederhanakan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tanpa melakukan penyebaran (*disseminate*). Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik yang berjumlah 25 peserta didik. Pengumpulan data yang digunakan adalah validasi media pembelajaran, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Dengan analisis data yaitu, analisis kevalidan media pembelajaran, analisis kepraktisan media pembelajaran, dan efektifitas media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis deskriptif data hasil validasi

dan data uji coba diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas III UPT SD Negeri 63 Gresik memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kriteria valid diperoleh dari validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 dengan rata-rata sebesar 78,75%. Kriteria praktis menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan sedikit revisi. Kriteria efektif diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 95%, dan presentase hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *puzzle* sebesar 97%.

3. Herwin Widyatmoko, 2019 *The Development Of Educational Puzzle Game Based On The Local Wisdom Using Flash Media To Educate The Students' Characteristic Of Primary School*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Game Puzzle* bermedia Flash pada tema 4 Kewajiban dan Hakku untuk siswa SD kelas III, dan mendeskripsikan hasil uji efektivitas *Game Puzzle* bermedia Flash pada tema 4 Kewajiban dan Hakku untuk siswa SD kelas III. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Penelitian ini terdiri dari tujuh langkah, antara lain: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Data pada penelitian ini adalah

data tentang kebutuhan media *game puzzle* edukasi, prototipe dari media *game puzzle* edukasi dan efektivitas dari media *game puzzle* edukasi. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Analisis data deskriptif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui uji kebutuhan terhadap media dan uji validasi ahli, sedangkan untuk menguji keefektifan media menggunakan uji t. Sumber data penelitian ini adalah siswa dan guru kelas III SD N Pulorejo 01, SD N Winong 01, SD N Kebolampang sebagai SD kelompok eksperimen dan SD N Sumbermulyo 01, SD N Kropak 02, SD N Godo 03 sebagai SD kelompok kontrol di Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Hasil prototipe media *game puzzle* adalah seperangkat media yang berisi *game puzzle* menggunakan aplikasi flash, *game puzzle* manual, dan buku petunjuk *game puzzle*. Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa media *game puzzle* efektif, ditunjukkan dengan hasil uji t. Hasil dari uji t pada kelompok eksperimen dan kontrol yaitu 9,052. Data dari uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $9,052 > 1,657$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji t tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media *game puzzle* di kelas III efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.²⁰

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru perlu diteliti supaya terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran tematik keadaan cuaca untuk siswa kelas III SD Negeri 76 Kota Bengkulu hanya menggunakan gambar-gambar yang sederhana akibatnya siswa kurang aktif, kurang antusias dan membuat kurangnya peningkatan pemahaman siswa. Perlu dikembangkan pembelajaran yang menarik dengan nuansa permainan *puzzle* karena karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas III masih ingin bermain dalam nuansa belajar.

Keberadaan siswa sebagai objek pencapaian tujuan pembelajaran perlu diberi keleluasan belajar sesuai dengan keinginan serta karakteristik yang dimilikinya sepanjang itu tidak diartikan salah. Karakteristik siswa kelas III SD yang senangnya bermain dan memasuki tahap operasional konkret. Maka peneliti mengembangkan media *puzzle games* dalam pembelajaran tematik yang membahas keadaan cuaca

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2020) hal 95

siswa kelas III SD Negeri Kota Bengkulu sehingga dengan adanya pengembangan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas diatas dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian ini memiliki kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 2.1: Kerangka Berpikir