

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual/Teoritis

1. Pengertian Pengaruh

a. Pengertian Pengaruh Menurut KBBI

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pengaruh memiliki arti berupa daya yang ada atau muncul dari sesuatu (manusia atau benda) yang turut berperan sebagai pembentuk watak, kepercayaan ataupun perbuatan seseorang. Menurut Uwe Becker pengaruh adalah kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan. Sedangkan menurut Surakhmad pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya (Sari, 2018: 10).

b. Pengertian Pengaruh Menurut Para Ahli

- 1) Menurut Wiryanto, pengaruh adalah tokoh formal dan informal di masyarakat yang memiliki ciri-ciri kosmopolitan, inovatif, kompeten, dan aksesibel dibandingkan dengan pihak yang dipengaruhi.

- 2) Menurut M. Suyanto, pengaruh adalah nilai kualitas suatu iklan melalui media tertentu.
- 3) Menurut Uwe Becker, pengaruh adalah kemampuan yang terus berkembang dan tidak terlalu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan.
- 4) Menurut Norman Barry, pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan agar bertindak dengan cara tertentu, terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorongnya.
- 5) Menurut Robert Dahl, pengaruh diumpamakan sebagai berikut: A mempunyai pengaruh atas B sejauh ia dapat menyebabkan B untuk berbuat sesuatu yang sebenarnya tidak akan B lakukan.
- 6) Menurut Sosiologi Pedesaan, pengaruh adalah kekuasaan yang bisa mengakibatkan perubahan perilaku orang atau kelompok lain.
- 7) Menurut Bartram Johannes Otto Schrieke, pengaruh adalah bentuk dari suatu kekuasaan yang tidak dapat diukur kepastiannya.
- 8) Menurut Albert R. Roberts dan Gilbert, pengaruh adalah wajah kekuasaan yang diperoleh oleh orang saat tidak memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan.

- 9) Menurut Jhon Miller, pengaruh adalah komoditi berharga dalam dunia politik Indonesia (Sari, 2018: 10).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sesuatu kekuasaan yang nantinya dapat memberikan perubahan perilaku manusia atau benda tersebut terhadap sekitarnya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

"Media the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the term refers anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning".

"Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran" (Smaldino, Russell, Heinich, & Molenda, 2008: 6).

Selain itu pengertian media adalah sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan. Dengan demikian, media adalah alat atau benda baik berbentuk cetak maupun non-cetak yang dapat menghubungkan penyampaian pesan dari sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik). Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh siswanya dengan baik (Lestari, 2023: 73-80).

Menurut Wibawa media pembelajaran merupakan alat yang dapat memberikan pesan dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan pemikiran seseorang. Hal tersebut dapat mendorong siswa dalam proses pembelajaran dalam proses pembelajaran. Menurut Rahardi media pembelajaran merupakan sebuah istilah sebagai sumber belajar. Sumber belajar ini mempunyai cakupan yang lebih luas, dalam arti luas sumber belajar yaitu segala alat yang dapat dimanfaatkan atau digunakan untuk kepentingan proses belajar mengajar baik secara

langsung maupun tidak langsung, baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Ummah, 2019: 1).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat di gunakan oleh guru dalam menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada siswa agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Media pembelajaran yang berupa media audio, visual, audio visual, dan media lain selain pembukuan yang ada di Sekolah Dasar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Syful Bahri Djamarah dan Aswan Zain menyatakan ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu:

1) Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam

Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan penyajian berupa kata-kata, kalimat, angka-angka dan symbol atau sebuah gambar. Media bahan cetak merupakan media pembelajaran visual pada saat pembuatannya melalui proses pencetakan atau printing media bahan cetak ini dalam penyampaian dengan menggunakan huruf, angka, gambar agar lebih jelas dalam penyampaian suatu pesan dalam proses pembelajaran. Dan media gambar diam merupakan

media pembelajaran visual yang berupa gambar diperoleh dari hasil fotografi.

2) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam merupakan media pembelajaran visual yang dapat diproyeksikan atau sebuah media yang dapat memproyeksikan sebuah pesan atau informasi, yang mana hasil sebuah proyeksinya tidak dapat bergerak aatau memiliki sedikit unsur Gerakan.

3) Media Audio

Media audio merupakan media yang dapat menyampaikan suatu pesan yang hanya dapat diterima oleh indra pendengaran saja berupa kata-kata, music, dan *sound effect*.

4) Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan suatu pesan kepada siswa yang dapat diterima oleh Indera pendengaran dan penglihatan saja, namun hasil yang di peroleh merupakan gambar yang diam dan sedikit memiliki unsur gerak seperti soud slide, filem trip bersuara serta halaman bersuara.

5) Film

Media film atau sering di sebut dengan media gambar hidup yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak contohnya jenis film antara lain film bisu, film bersuara, film gelang.

6) Media Televisi

Media pembelajaran Televisi Terbuka merupakan media audio visual gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi. Media televisi ini terdapat gambar yang bergerak dan memiliki suara.

7) Multimedia

Media pembelajaran Multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Jadi, banyak sekali jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam rangkap penyampaian pesan pembelajaran di kelas tergantung dengan kemampuan dan keahlian guru dalam menggunakan media yang tepat yang sesuai dengan karakteristik pesan yang akan disampaikan. Dan diharapkan dengan adanya

berbagai media yang digunakan dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Netriwati, M.Pd & Mai Sri Lena, 2017: 6-12). Klasifikasi media pembelajaran menurut Ramli paling tidak ada lima macam, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
- 3) Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR).
TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek (Rikza & Darnoto, 2024: 106-113).

Menurut Setyosari & Sihkabudden berdasarkan ciri fisik, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan persepsi indera, berdasarkan penggunaannya, dan berdasarkan hirarki pemanfaatannya. Pengelompokan berdasarkan ciri fisik Dikelompokkan ke dalam 4 macam, yaitu :

- 1) Media pembelajaran dua dimensi (2D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja, misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, papan tulis, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal.
- 3) Media pandang diam (*still picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak/statik pada layar).
- 4) Media pandang gerak (*motion picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televisi, film atau video recorder (Silahuddin, 2022: 162-175).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat penting pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa ada beberapa macam media pembelajaran seperti: media gambar, cetak, televisi , dan lainnya sesuai dengan pembahasan materi yang disampaikan guru.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang menggabungkan pengalaman-pengalaman konkrit dapat membantu siswa untuk menyatukan pengetahuan awal yang mereka miliki sehingga dapat memfasilitasi kegiatan belajar konsep abstrak (Smaldino, Russell, Heinich, & Molenda, 2008: 15).

Secara umum, media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Menjadikan konsep abstrak menjadi nyata (konkrit), misalnya konsep balok dapat divisualkan menjadi gambar balok atau diperagakan oleh kerangka balok,
- 2) Mempertegas penyajian pesan agar tidak hanya dalam bentuk kata-kata lisan atau tertulis (verbalistis)

3) Menangani adanya keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indera yang terlibat selama proses pembelajaran seperti:

- a) Peristiwa yang terjadi jauh dari siswa, tidak dapat berada di tempat peristiwa secara langsung untuk mengamati dan mendapatkan informasi.
- b) Peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman film atau video.
- c) Konsep yang kompleks dapat divisualkan dalam bentuk diagram/skema atau bagan, misalnya konsep peredaran darah menuju jantung yang divisualkan melalui diagram/bagan aliran darah.
- d) Objek yang terlalu kecil dapat diperjelas dengan menggunakan mikroskop sehingga menghasilkan gambar.

4) Meningkatkan perhatian, perubahan sikap, dan motivasi siswa menjadi lebih positif terhadap kegiatan belajar jika dimanfaatkan secara tepat, contohnya:

- a. Dapat menarik perhatian individual siswa dengan menampilkan gambar atau bentuk visual lain.

- b. Dapat mendorong motivasi belajar dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa (audio, visual, audiovisual, kinestetis).
 - c. Dapat meningkatkan hubungan langsung antara siswa dengan sumber belajar.
 - d. Dapat melibatkan partisipasi aktif siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- 5) Menangani perbedaan pengalaman siswa sehingga memungkinkan adanya persepsi yang sama tentang peristiwa atau informasi yang mereka terima
- 6) Menyajikan isi pembelajaran secara konsisten atau dapat disimpan dan digunakan untuk kebutuhan belajar yang sama, misalnya media pembelajaran ronce manik yang dapat digunakan kembali pada saat pembelajaran operasi bilangan
- 7) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam penyampaian pesan (materi pelajaran)
- 8) Memperkaya metode pengajaran interaktif guru.
- 9) Memfasilitasi siswa untuk melakukan beberapa macam aktivitas belajar seperti mengamati, melakukan atau mempraktikkan, mengujicoba atau mendemonstrasi, dan lain-lain.

Selain itu ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran peran media pembelajaran adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Mc Know ada empat fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Mengubah sebuah titik berat dalam Pendidikan formal, yang artinya dengan adanya media pembelajaran yang abstrak nantinya akan menjadi konkrit. Pembelajaran yang teoritis akan menjadi pembelajaran fungsional praktis.
- 2) Dapat membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media pembelajaran dapat menjadi motivasi ekstrinsik bagi siswa, oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik dan memusatkan perhatian pebelajar.
- 3) Dapat memberikan kejelasan materi pembelajaran, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajaran dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas materi yang di sampaikan oleh guru hingga mata pelajaran berakhir.
- 4) Dapat memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik. Daya ingin tahu

siswa perlu dirangsang agar selalu timbul rasa ingin tahu yang besar yang harus dipenuhi melalui penyediaan media (Miftah, 2013: 100).

Selain itu, Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru agar dalam proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam situasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti di atas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh siswa (pebelajar) atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.

Levie & Lentsz yang dikutip Sanaky mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi Atensi, Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa

tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar.

- 2) Fungsi Afektif, Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat persepsi dan motivasi siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi Kognitif Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris, Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan

informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Pagarra H & Syawaludin, 2022: 19).

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Asyhar bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai yaitu:

- 1) Fungsi sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- 2) Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
- 3) Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya.
- 4) Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
- 5) Fungsi distributive, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian

dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.

- 6) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
- 7) Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa (Pagarra H & Syawaludin, 2022: 20).

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga nantinya dapat mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan anak baik itu psikomotorik, afektif, psikis dan sebagainya.

d. Tujuan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah dasar (SD), baik untuk keperluan belajar individual maupun kelompok siswa, secara umum media pembelajaran mempunyai beberapa tujuan. Kemp dan Dayton mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

- 1) Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Sebagaimana yang sudah diuraikan pada Pokok Bahasan satu, media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima atau siswa. Untuk itu dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang. Tidak hanya melalui media-media cetak, namun sudah berkembang pesat melalui media visual dan multimedia.

Dengan demikian proses penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat berjalan melalui berbagai piranti yang tentu akan menghadirkan informasi, dalam hal ini materi pembelajaran, secara variatif. Variatif atau beragamnya penggunaan media akan mampu memediasi siswa yang memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicaranya. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan indera yang dimiliki tiap siswa dalam

menerima dan mengolah informasi dapat dikurangi dan dapat memberikan stimulus terhadap berbagai indera siswa.

2) Memotivasi (*to motivate*)

Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu akan berdampak terhadap tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai, mencerminkan kegagalan yang dilakukan pendidik. Untuk itu, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar peserta didik. Motivasi dapat dibagi dua, pertama motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri siswa tanpa ada paksaan dari dorongan orang lain. Kedua motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar siswa.

Hal ini bisa timbul karena ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain (pendidik) sehingga dengan keadaan tersebut peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang

mampu memotivasi belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi siswa dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

3) Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam Istilah kependidikan dikenal dengan “*meaningful learning experience*”, yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar “*learning experience*” pada siswa. Dengan karakteristik usia siswa sekolah dasar maka menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru

Sekolah Dasar dalam melaksanakan pembelajarannya di kelas.

Dalam hal ini media pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan, bahkan beragam. Jika media pembelajaran dirancang interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sumber informasi dalam belajar, namun siswa mampu melakukan berbagai aktivitas ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Misalkan poster susunan anatomi tubuh manusia yang berupa gambar diam, apabila diubah menjadi media pembelajaran yang mampu dibongkar pasang, maka siswa mampu secara interaktif melakukan berbagai aktivitas seperti membongkar, menyusun kembali bahkan games.

Kehadiran aktivitas yang beragam namun tetap memberi makna melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan akan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar saat belajar. Pemanfaatan media pembelajaran juga membantu siswa untuk menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Media memiliki kemampuan dalam

mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Media audio visual seperti film, video dan program multimedia mampu memberi kemungkinan bagi siswa untuk dapat menggabungkan pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Pagarra H & Syawaludin, 2022: 13-16).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari media pembelajaran adalah dapat menyampaikan informasi kepada siswa secara jelas dan visual sehingga dalam penyampaian materi lebih jelas dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apa lagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dan sebagainya. Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu yaitu Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model, Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop,

film, slide, atau gambar, Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide*, disamping secara verbal, Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, *slide*, atau simulasi komputer, Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video, Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupukupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, *slide*, atau simulasi komputer.

- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya (Pagarra H & Syawaludin, 2022: 20-22).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karna dapat melancarkan interaksi atara guru dan siswa dengan maksud dan tujuan guna membantu siswa belajar secara optimal.

f. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) untuk melakukan proses pembelajaran (Gerlach & Ely, 1971: 18). Adapun ciri-ciri media pembelajaran tersebut yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri Fiksatif merupakan menunjukkan bahwa media mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan membangun kembali suatu obyek atau peristiwa. Suatu obyek yang direkan dengan media seperti kamera dapat diproduksi sewaktu-waktu dengan sangat mudah. Selain itu, suatu obyek atau peristiwa dapat disimpan, diurut, dan disusun kemabali dengan memanfaatkan media seperti video tape, film, kamera, disket komputer atau media penyimpan lainnya.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri Manipulatif adalah menggambarkan dimungkinkannya penyajian suatu peristiwa yang memakan waktu lama bahkan berhari-hari dalam waktu singkat dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri Distributif adalah menunjukkan dimungkinkannya penransformasian suatu obyek melalui suatu ruang dan penyajian obyek/peristiwa tersebut ditujukan kepada sejumlah besar siswa dengan rangsangan pengalaman yang relatif lama mengenai peristiwa tersebut.

g. Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan pada masing-masing media yang digunakan. Di zaman yang modern seperti sekarang ini banyak guru yang menggunakan media elektronik namun tak sedikit guru yang menggunakan media dan membuat media sekreatif mungkin agar penggunaan media tetap di terapkan. Kekurangan dan kelebihan media dapat menjadi pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media yang tepat pada setiap proses pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media yaitu:

1) kelebihan media pembelajaran adalah:

- a) Siswa dapat lebih mudah dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru,
 - b) Efektif digunakan dalam berkomunikasi dan menyalurkan berbagai materi maupun informasi,
 - c) Menghemat waktu dalam pengumpulan tugas,
 - d) Meningkatkan kerja sama antar pelajar dan komunikasi yang lebih baik,
 - e) Lebih hemat karena tidak menggunakan kertas ramah dan aman,
 - f) Mempunyai sistem komen yang menarik.
- 2) kekurangan dari media pembelajaran adalah:
- a) Sedikit sulit media di dapatkan dalam proses pembelajaran,
 - b) Sekolah kurang mendukung adanya media pembelajaran, kurangnya pemahaman guru akan pentingnya penggunaan media pembelajaran (Hasiru, 2021: 65).

3. Media Puzzle

a. Pengertian Media Puzzle

Menurut (Soebachman, 2012: 1) permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat

dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Saat bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Saat bermain *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, warna, atau logika.

Menurut (Rani, 2014: 2) *puzzle* adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya. Permainan *puzzle* adalah bagian-bagian gambar yang disatukan menjadi satu dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan cara menyesuaikan warna, logika, bentuk dan membantu anak untuk belajar memecahkan masalah.

Menurut (Suciaty, 2010: 10) *puzzle* bisa dimainkan mulai dari 12 bulan. Untuk pemula mungkin *puzzle* adalah sesuatu yang kurang

menarik, tetapi *puzzle* bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak. Selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain, kesempatan ini dapat merekatkan hubungan antara ibu dan anak. Permainan *puzzle* dapat dilakukan di rumah dan di sekolah yang diberikan oleh guru.

b. Manfaat Bermain *Puzzle*

Permainan *puzzle* merupakan permainan menyusun gambar, yang terlebih dahulu gambarnya diacak. Kemudian anak menyusun ke dalam bingkai dengan menghubungkan kepingan-kepingan gambar yang kurang menjadi suatu gambar yang utuh. Dari kegiatan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut maka banyak manfaat yang dapat diperoleh oleh anak, antara lain :

a. Melatih anak untuk memecahkan masalah

Secara tidak langsung permainan ini akan memberikan manfaat yang luar biasa bagi anak. Bermain *puzzle* akan melatih kemampuan anak dalam berpikir dan mengambil keputusan dalam menyelesaikan suatu masalah. Permainan ini akan mendorong anak untuk mencari

solusi dalam menyelesaikan dan menggabungkan kepingan-kepingan *puzzle*. Hal ini tentunya akan memotivasi anak untuk lebih sabar dan lebih tekun lagi dalam mencapai sebuah tujuan. *Puzzle* mengajarkan anak untuk memecahkan masalah dan mencapai suatu tujuan dengan meninjau dari berbagai sudut pandang.

b. Melatih Kesabaran Anak

Bermain *puzzle* akan melatih kesabaran anak untuk menggabungkan kepingan-kepingan tersebut sampai tersusun rapi. Permainan ini akan berdampak positif bagi kehidupan anak kemudian hari sehingga mereka akan tumbuh dengan pribadi yang lebih tenang dan tekun dalam mencapai suatu tujuan dan memecahkan masalah.

c. Melatih koordinasi mata dan tangan

Puzzle dirancang dengan potongan-potongan yang terpisah, baik itu gambar hewan ataupun tokoh kartun yang memiliki beragam warna. Permainan ini tentunya berguna untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan anak dalam menyusun

kepingan-kepingan tersebut. Anak-anak akan dituntut untuk berkonsentrasi dalam menyusun kepingan tersebut sehingga mereka akan terlatih untuk melibatkan tangan dan mata supaya sinkron.

- d. Meningkatkan keterampilan berpikir atau kognitif anak

Ketika bermain *puzzle*, anak-anak akan dilatih untuk menyesuaikan bentuk dan warna dari kepingan *puzzle* sehingga tersusun rapi. Dengan melakukan permainan ini akan membantu anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Permainan ini sebagai dasar dalam melatih kemampuan berpikir pada anak.

- e. Meningkatkan kemampuan motorik anak

Permainan ini berguna untuk melatih dan meningkatkan kemampuan motorik anak. Ketika bermain *puzzle*, anak-anak diharuskan untuk memindahkan dan menyusun kepingan tersebut sampai rapi. Dengan begitu anak akan bertindak dengan sangat hati-hati dalam memindahkan setiap kepingan *puzzle* sehingga tidak merusak kepingan yang

lain. Selain itu, permainan ini akan melatih anak untuk mengontrol gerakan dan tindakan. Kemampuan motorik yang terlatih akan berguna untuk anak dalam melakukan hal-hal dasar seperti belajar dan menulis.

f. Meningkatkan kemampuan motorik anak

Permainan *puzzle* akan melatih anak untuk bersosialisasi dengan teman yang lain. Ketika mereka merasa kesulitan untuk menyusun kepingan *puzzle* tersebut, maka akan bersama-sama untuk menyelesaikannya. Permainan ini mengajarkan kepada mereka bahwa sosialisasi dan kerjasama untuk menyelesaikan masalah itu akan membuahkan hasil yang positif (Andi, 2018: 33-35).

c. **Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar**

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Mustofa, 2020: 2). Sedangkan pengertian media

puzzle sebagai media pembelajaran yang saya gunakan adalah suatu permainan yang menantang daya ingat siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, keuntungan dan kerugian. Oleh karena itu, perlu membuat perencanaan sistematis untuk penggunaan media intruksional. Unsur media pembelajaran terdiri dari alat perangkat kerasnya serta isi pesan yang akan disampaikan/disalurkan oleh media tersebut (Mustofa, 2020: 2). Oleh karena itu, dengan adanya media puzzle itu sangat memungkinkan untuk dapat membantu tenaga pendidik atau guru untuk menyampaikan materi dengan lebih efisien dan tepat sasaran guna tercapainya tujuan belajar serta hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya saat sebelum menggunakan media pembelajaran.

d. Cara Bermain *Puzzle*

Bermain dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan

kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah, bermain tidak hanya membuat anak menyukai permainan tetapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif.

Cara bermain *puzzle* menurut yulianti yaitu sebagai berikut:

1. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya.
2. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
3. Mintalah anak menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
4. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* tersebut dengan cepat, menggunakan hitungan waktu yang telah ditentukan.

e. Langkah-langkah Penerapan Media *Puzzle*

1. Guru menempelkan gambar di papan tulis dan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi nya.
2. Siswa bertanya jawab tentang materi yang telah disampaikan

3. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, pada 3 kelompok berisikan 5 siswa dan pada 1 kelompok terakhir berisikan 6 siswa
4. Siswa di minta untuk menyusun puzzle (potongan gambar da nisi materi) yang telah diberikan oleh guru.
5. Siswa mendemonstrasikan hasil kerja kelompok
6. Setelah itu guru akan memberikan tugas tambahan berupa 5 soal untuk memastikan materi yang di sampaikan telah tersampaikan dengan baik.

f. Kelebihan dan Kelemahan Permainan *Puzzle*

Menurut Rahmawati Matondang kelebihan dan kekurangan media *puzzle* sebagai media pembelajaran adalah:

a. Kelebihan media *puzzle*

1. Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan pada siswa.
2. Media *puzzle* dapat menumbuhkan semangat dalam belajar.
3. Dapat menarik minat dan perhatian siswa.
4. Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran siswa.
5. Melatih berimajinasi dan menyimpulkan.

6. Melatih daya ingat siswa.
 7. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri).
 8. Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan.
 9. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
 10. Mudah disajikan dalam pembelajaran.
 11. Mudah di bawa dan praktis.
- b. Kekurangan media *puzzle*
1. Lebih menenkan pada indera penglihatan (visual).
 2. Tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
 3. Kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.
 4. Membutuhkan waktu yang lama.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum mengurai tentang pengertian hasil belajar, terlebih dahulu penulis akan memaparkan pengertian hasil. Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, hasil adalah sesuatu yang diadakan

(dibuat, dijadikan) akibat usaha (Lise & Fendy, 2020: 4).

Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Tuti, Hasan, dkk, 2020: 3).

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif (Rohmalina, 2020: 18).

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar juga merupakan suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau merubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi yang dihadapi dalam hidupnya.

Belajar bukan hanya tentang mengingat, tetapi lebih luas tentang mengalami. Belajar dapat mengubah perilaku menjadi lebih baik. Kegiatan atau usaha mencari ilmu itu disebut belajar.

Perubahan perilaku (belajar) terjadi untuk mencapai suatu tujuan. Misalnya, jika ingin berbicara bahasa Inggris dengan baik, tindakan akan tergantung pada tujuan yang ingin dicapai.

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Dimiyati & Mudjiono, 2018: 18).

Jadi, semakin banyak belajar seseorang, semakin banyak perubahan tingkah laku pada dirinya, perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku seseorang. Syaiful Bahri Djamarah belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah latihan dan pengalaman. Slameto menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya sendiri. Disisi Psikologi Sarlito W. Sarwono mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman (Rusman, 2017: 77).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku dan pengetahuan peserta didik sebagai hasil interaksi dengan lingkungan, pengalaman dan masyarakat. Belajar juga merupakan proses perubahan manusia yang ditandai dengan bertambahnya tingkah laku, bertambahnya pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman. Belajar dapat digambarkan sebagai proses usaha seseorang untuk memperoleh perilaku baru secara utuh sebagai hasil pengamatan terhadap diri sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Perubahan ini memanifestasikan dirinya dalam semua aspek perilaku. Apalagi perubahan yang terjadi pada manusia itu beragam sifat dan jenisnya. Tentu saja, setiap perubahan dalam diri seseorang adalah perubahan dalam arti belajar.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku dan pengetahuan peserta didik sebagai hasil interaksi dengan lingkungan, pengalaman, dan masyarakat. Seseorang dikatakan belajar apabila ada perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik itu yaitu: (Abu & Widodo, 2004: 129-130).

1. Perubahan yang terjadi secara sadar

2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan negative
4. Perubahan dalam belajar bersifat sementara
5. Bertujuan dan terarah
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha yang disengaja dan disadari dari pihak orang yang bersangkutan. Mereka yang terlibat juga menyadari bahwa sesuatu telah berubah dalam diri mereka.

Bertambahnya pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga, pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diperoleh itu, akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya. Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang. Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

Bertambahnya pengetahuan dan keterampilan yang sudah diperoleh. Demikian juga

pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan selanjutnya. Perubahan perilaku yang terjadi dapat digunakan untuk kepentingan individu, baik sekarang maupun di masa depan. Untuk mencapai perilaku baru, orang yang terpengaruh secara aktif mencoba untuk berubah.

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 yaitu: (1) dampak pengajaran, yaitu hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan, (2) dampak pengiring, yaitu terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, merupakan suatu transfer belajar. (Dimiyati & Mudjiono, 2002: 3-4).

Hasil belajar adalah pencapaian yang dilakukan oleh peserta didik berupa nilai, perubahan tingkah laku, dan peningkatan pengetahuan, serta dipahami juga berarti hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah. Angka atau nilai berdasarkan tes hasil belajar. Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki seorang peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Peserta didik yang belajar

menerima hasil dari apa yang telah dipelajarinya selama proses pembelajaran.

Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan. tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar. Belajar dikatakan berhasil apabila:

- 1) Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara peserta didik maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pelajaran telah dicapai oleh peserta didik baik secara peserta didik maupun kelompok.

Jadi, belajar berhasil apabila peserta didik telah mampu menyerap pelajaran dan hasil dari penyerapan pelajaran itu mampu mengubah perilaku peserta didik sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas, dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah menjalani suatu pengalaman belajar, yang tercermin dari perubahan perilaku fisik dan mental. Proses pembelajaran diharapkan dapat memastikan bahwa peserta didik mengikuti

tujuan pembelajaran mereka dan mencapai hasil belajar yang sangat baik.

b. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Menurut Bloom terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik (Daryanto, 2013: 217).

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

a) Tipe hasil belajar: Pengetahuan Kemampuan mengingat (recall) konsep- konsep yang khusus dan yang umum, metode dan proses serta struktur.

b) Tipe hasil belajar: Pemahaman Kemampuan memahami tanpa mengetahui hubungan-hubungannya dengan yang lain, Juga tanpa kemampuan mengklarifikasikan pemahaman tersebut.

c) Tipe hasil belajar: Aplikasi Kemampuan menggunakan konsep-konsep abstrak pada objek-objek khusus dan konkret. Konsep abstrak tersebut bisa berupa ide-ide umum,

prosedur prinsip-prinsip teknis atau teori yang harus diingat diaplikasikan.

- d) Tipe hasil belajar: Analisis analisis ini memperjelas bahan-bahan yang dipelajari dan menjelaskan bagaimana masing-masing ide itu berpengaruh.
- e) Tipe hasil belajar: Sintesis Kemampuan ini melibatkan proses penyusunan, menggabungkan bagian bagian untuk dijadikan suatu keseluruhan yang semula belum jelas.
- f) Tipe hasil belajar: Evaluasi Kemampuan dan mempertimbangkan nilai bahan dan metode yang digunakan dalam menyelesaikan suatu problem, baik bersifat kuantitatif dan kualitatif (Daryanto, 2013: 218).

2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah hasil belajar yang tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis ranah afektif sebagai hasil belajar: (Daryanto, 2013: 217).

- a) Receiving/attending, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari

luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.

- b) Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketetapan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) Valuing (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai atau kesempatan terhadap nilai tersebut.
- d) Organisasi yakni pengembangan dari nilai kedalam suatu system, organisasi termasuk hubungan satu nilai dengan yang lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) Karakter nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. ada enam tingkat keterampilan yakni: (Nana, 2016: 22).

- a) Gerakan refleksi (keterampilan dalam gerakan yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan gerakan dasar.
- c) Kemampuan perceptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain.
- d) Kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan. tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dann penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri peserta didik dan faktor eksternal, yaitu faktor faktor yang berada diluar diri peserta didik.

1) Faktor internal

Faktor fisiologi atau jasmani individu, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya.

2) Faktor psikologi, baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:

- a) Faktor intelektual terdiri atas:
- b) Faktot potensial yaitu intelegensi dan bakat.
- c) Faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi.
- d) Faktor non-intelektual, yaitu komponen-komponen kepribadin tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya
- e) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis faktor eksternal ialah:

Faktor internal dan eksternal sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sehingga peran pendidik dan orang tua

sangatlah penting demi terbentuknya anak yang berilmu dan berakhlak mulia.

5. Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran pancasila secara khusus memiliki tugas formal dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai pancasila yang semestinya terwujud dalam setiap sikap dan perbuatan generasi bangsa Indonesia. Pembelajaran pancasila dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan melalui diskusi, simulasi, dan studi kasus. Pembelajaran pancasila yang ideal juga harus mampu menggabungkan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai budaya yang berkembang di masyarakat dan memberikan kesempatan untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut.

Pada jenjang pendidikan dasar terutama fase A, pembelajaran Pancasila harus dikemas dengan pembelajaran berbasis nilai yang tergambar dalam aktivitas mempraktikkan perilaku yang menanamkan nilai-nilai pancasila dengan penjabaran materi yang sederhana. Pada fase A, pembelajaran pancasila harus memperhatikan berbagai aspek perkembangan

kognitif dan karakter peserta didik tanpa mengurangi capaian pembelajaran. Keterwujudan nilai-nilai pancasila dalam sikap dan perbuatan tersebut akan menjadi tolak ukur keberhasilan mata pelajaran pancasila. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan pancasila, dibutuhkan kesungguhan semua pihak terutama guru pendidikan pancasila (Elisa, 2021: 2).

Mata pelajaran pendidikan pancasila menjadi mata pelajaran inti dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai pancasila. Keberhasilan pembelajaran pancasila dapat dilihat dari sikap dan perilaku peserta didik. Mata pelajaran pendidikan pancasila memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari mata pelajaran lainnya. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari mata pelajaran pendidikan pancasila :

1. Subjektif : Pendidikan pancasila bersifat subjektif karena membahas nilai-nilai, moral, dan etika yang dapat berbeda-beda menurut pandangan individu masing-masing. Pendidikan pancasila tidak hanya memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai pancasila, tetapi juga membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap nilai-nilai tersebut.

2. Komprehensif : Pendidikan pancasila meliputi semua aspek kehidupan, mulai dari kehidupan sosial, politik, ekonomi, hingga kebudayaan. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lengkap mengenai nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara Indonesia.
3. Konsisten : Pendidikan pancasila selalu mengacu pada lima prinsip dasar pancasila yang telah dijadikan sebagai dasar negara Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan pancasila selalu konsisten dengan nilai-nilai dan prinsip dasar pancasila.
4. Berorientasi pada kehidupan : Pendidikan pancasila berorientasi pada kehidupan, yaitu memberikan pemahaman yang relevan dan bermanfaat bagi kehidupan peserta didik sehari-hari hal ini bertujuan untuk mengembangkan sikap positif dan nilai-nilai moral yang baik dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.
5. Interdisipliner : Pendidikan pancasila bersifat interdisipliner, karena melibatkan berbagai disiplin ilmu, seperti filsafat, sosiologi, sejarah, dan politik. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih luas dan holistik

mengenai pancasila dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya (Elisa, 2021: 9-10).

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil eksplorasi penulis, ada beberapa karya ilmiah yang telah membahas tentang penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar. Kajian penelitian terdahulu digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna, untuk itu penulis mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu berupa skripsi atau jurnal dari penulis lain yaitu:

TABEL 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

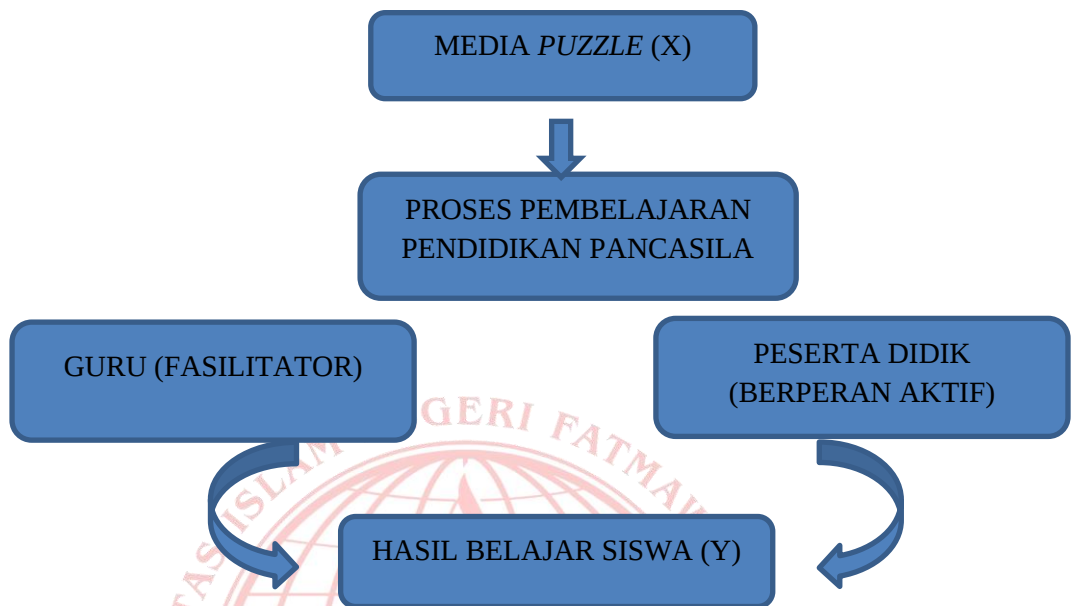
NO	NAMA	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Wilda	Pengaruh Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV DI SDN 38 Mataram	Skripsi wilda dan penulis sama-sama memanfaatkan media <i>puzzle</i> sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif.	Skripsi wilda subjek penelitian nya berfokus pada SDN 38 Mataram, sedangkan penulis berfokus pada SDN 75 Kota Bengkulu. Skripsi wilda dari segi pembelajaran tanpa fokus pada mata pelajaran tertentu, sedangkan penulis menekankan pada mata pelajaran pendidikan pancasila.
2	Elya Iswahyudi	Pengaruh Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil	Skripsi elya dan penulis sama-sama membahas tentang penggunaan media	Skripsi elya berfokus pada keterampilan menulis cerita narasi sederhana di kelas II SD

		Belajar Dalam Keterampilan Menulis Cerita Narasi Sederhana Pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember	<i>puzzle</i> sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.	Muhammadiyah 1 Jember, sedangkan penulis berfokus pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.
3	Ingki Leonic ha Valenti ne	Pengaruh Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban	Skripsi ingki dan penulis menggunakan media <i>puzzle</i> sebagai alat bantu pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif.	Skripsi ingki berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nabun, Sedangkan Penulis berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Dikelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.
4	Widya Hastuti	Pengaruh Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar IPA konsep daur hidup makhluk hidup murid Kelas IV SDN No. 25 Panaikang kecamatan Bisssappu Kabupaten Bantaeng	Skripsi widya dan penulis sama-sama menggunakan media pembelajaran yaitu media <i>puzzle</i> . Kedua penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Sampel dalam kedua penelitian ini sama-sama dari siswa kelas IV. Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan tes dan angket untuk mengukur hasil belajar.	Skripsi widya subjek penelitian nya berfokus pada SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bisssappu Kabupaten Bantaeng, sedangkan penulis berfokus pada SDN 75 Kota Bengkulu. Skripsi widya berfokus pada mata pelajaran IPA Konsep daur hidup makhluk hidup, sedangkan penulis berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
5	Arinast iqmah	Pengaruh Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Tiga Dimensi Terhadap Pemahaman Konseptual Pada Mata Pelajaran IPA Materi	Skripsi arisnatiqmah dan penulis sama-sama mengembangkan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keduanya menggunakan metode penelitian kuantitatif.	Skripsi arisnatiqmah berfokus pada mata pelajaran IPA materi simbiosis, Sedangkan penulis berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

		Simbiosis Siswa Kelas V Mi Hidayatul Athfal.		
6	Nirmala Rahmatul Lailiya, Resdianto Permatara Harjo	Penerapan Media <i>Puzzle</i> Dalam Peningkatan Interaksi Antara Guru Dan Peserta Didik Di SDN Kepanjen 1 Jombang.	Jurnal Nirmala, Resdianto dan penulis sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Jurnal Nirmala, Resdianto berfokus pada peningkatan interaksi antara guru dan peserta didik di SDN Kepanjen 1 Jombang, sedangkan penulis berfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dikelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir diharapkan dapat mempermudah pemahaman tentang masalah yang dibahas, serta menunjang dan mengarahkan penelitian sehingga data yang diperoleh benar-benar valid. Penelitian ini akan difokuskan pada bagaimana pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dikelas IV SDN 75 Kota Bengkulu. Untuk memperjelas alur pemikiran penelitian ini. Maka peneliti menunjukkan kerangka berpikir berbentuk bagan sebagai berikut.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

Menunjukkan bahwa dalam penelitian ini berpedoman pada dua teori utama yakni teori penggunaan media *puzzle* dan hasil belajar siswa. Teori penggunaan media *puzzle* berkaitan dengan proses pembelajaran secara langsung oleh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan alat pembelajaran, sedangkan teori hasil belajar siswa berfokus pada bagaimana pengaruh pengaruh penggunaan media *puzzle* dalam proses suatu pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di dalam suatu proses pembelajaran. Variabel X dalam penelitian ini adalah

penggunaan media *puzzle* dan Variabel Y pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mencari informasi apakah penggunaan media *puzzle* mempengaruhi hasil belajar siswa.

D. Asumsi Penelitian

Menurut pendapat Winarko Surakhman dikutip oleh Suharsimi Arikunto, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik (Surakhman, dalam Arikunto, 2011: 65). Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran, sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV SDN 75 Kota Bengkulu dipengaruhi oleh penggunaan media *puzzle*.

E. Hipotesis

Hipotesis berasal dari gabungan dua kata yaitu “*hipo*” yang artinya di bawah dan “*thesa*” yang arti kebenaran. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan bersifat baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang

diperoleh melalui pengumpulan data. Dalam penelitian ini terdapat dua macam hipotesis, yaitu:

1. Hipotesis kerja/alternatif (H_a) : “ Terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.”
2. Hipotesis Nol/Nihil (H_0) : “ Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.”

