

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teoritis**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Nanda (2022: 21) menyatakan, “Belajar adalah proses dalam seorang individu berinteraksi dengan lingkungan untuk mencapai perubahan perilaku”. Belajar ialah kegiatan mental/fisik yang berlangsung dalam interaksi positif dengan lingkungan, yang menyebabkan terjadinya perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap (Abdur Rahman et al., 2019).

Menurut Yana (2023: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa akibat dari perbuatan belajar. Hasil belajar sejauh mana seorang siswa dapat menguasai pembelajaran setelah menyelesaikan proses belajar mengajar sangat erat kaitannya dengan belajar dan proses pembelajaran (Zamaris, 2021: 10). Keberhasilan belajar menjadi maksimal ketika pembelajaran berjalan dengan baik. Siswa dapat dikatakan telah mencapai hasil belajar ketika siswa mengalami perubahan sikap melalui proses pembelajaran. Perubahan sikap yang diperoleh siswa terjadi jika sudah menyelesaikan program belajar dengan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Hasil belajar merupakan puncak dari pencapaian seorang siswa dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran yang diberikan. Hasil belajar meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (perilaku). Perubahan yang dialami siswa dapat diartikan sebagai peningkatan atau kemajuan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Ada tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

###### **1) Ranah Kognitif**

Ranah kognitif mengacu pada tujuan pembelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan berpikir (Febriana, 2021: 8).

## 2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap seseorang dapat diprediksi jika orang tersebut memiliki kemampuan kognitif yang tinggi. Ranah afektif akan tercermin dalam berbagai perilaku siswa, antara lain motivasi belajar, kebiasaan belajar, rasa hormat kepada guru dan teman (Farida, 2017: 11).

## 3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar yang dicapai melalui keterampilan yang berkaitan dengan otot serta kebugaran jasmani (Hanum, 2022: 8-9).

### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini saling mempengaruhi dalam proses belajar individu untuk menentukan kualitas hasil belajar. Kedua faktor ini sangat mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal adalah yang muncul dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah yang muncul dari lingkungan siswa.

#### 1) Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi kemampuannya untuk belajar. Faktor-faktor tersebut antara lain kecerdasan, minat, bakat, motivasi belajar, keterampilan dan kesehatan jasmani.

- a) Kecerdasan anak, salah satu aspek yang sangat penting untuk menentukan seseorang berhasil tidaknya dalam proses pembelajaran.
- b) Minat anak, kecenderungan yang menetap pada suatu subjek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang untuk terlibat dalam bidang tertentu disebut minat.
- c) Bakat anak, kemampuan bawaan yang dimiliki seseorang disebut bakat. Kemampuan ini hanya terwujud jika belajar dan berlatih.

- d) Motivasi belajar, sangat erat kaitannya dengan tujuan yang dapat dicapai. Dalam menentukan tujuan dapat terwujud atau tidak perlu ada motif sebagai penggerak atau penolong untuk tercapainya tujuan tersebut (Mulia, 2022: 26-27).

## 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa dan mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

- a) Faktor keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Keluarga yang terdapat pertengkaran suami istri, perhatian yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

- b) Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, keadaan gedung, relasi guru dan siswa dan media belajar (Annisa, 2022: 16).

Faktor Masyarakat merupakan faktor luar yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat ini membahas kegiatan siswa di masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

### c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Lafendry (2023: 1-12), bahwa hasil belajar adalah ahli pendidikan yang terkenal sebagai pencetus konsep taksonomi belajar. Taksonomi adalah pengelompokan tujuan berdasarkan dominan atau kawasan belajar. Menurut bloom ada tiga dominan belajar, yaitu:

- 1) *Cognitive Domain* (Kawasan Kognitif)

Menunjuk pada prinsip taksonomi, Bloom, terdapat enam level kemampuan kognitif, mengingat (*remember*), memahami (*understan*), yang merupakan level terendah, serta mengaplikasikan pemahaman (*apply*), Menganalisis, (*analize*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*), yang merupakan level lebih tinggi. Kawasan ini terdiri dari:

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat istilah, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya.

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.

c) Aplikasi (*Application*)

Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan gagasan, prosedur, metode, rumus, atau teori di dalam kondisi kerja.

d) Analisis (*Analysis*)

Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau korelasinya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

e) Sintesis (*Synthesis*)

Satu tingkat di atas analisa, seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola, melakukan evaluasi dari sebuah skenario yang sasaran level tinggi dibangun di atas sasaran level rendah.

f) Evaluasi (*Evaluation*)

yaitu dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, ide, metodologi, dan sebagainya dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya (Nayef et al., 2013: 165).

2) *Affective Domain* (Kawasan Afektif)

*Affective Domain* berisi perilaku-perilaku yang menitik-beratkan pada aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, kepatuhan terhadap moral, dan sebagainya. Kawasan ini terdiri dari:

a) *Penerimaan (Receiving/Attending)*

Seseorang yang peka terhadap suatu stimulus dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan.

b) *Sambutan (Responding)*

Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu Menjawab, membantu, mentaati, memenuhi, menyetujui, mendiskusikan, melakukan, termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian.

c) *Penilaian (Valung)*

Kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku.

d) *Pengorganisasian (Organization)*

Kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai.

e) *Karakterisasi (Characterization)*

Kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal dan social.

3) *Pyichomotor Domain (Kawasan Psikomotor)*

*Pyichomotor Domain* dapat ditinjau melalui aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem saraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari:

a) *Kesiapan (Set)*

Kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam memulai suatu gerakan. Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.

b) *Meniru (Imitation)*

Proses pembelajaran yang melibatkan peniruan perilaku, sikap, atau keterampilan orang lain. dalam konteks pembelajaran, meniru dapat menjadi cara efektif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai baru.

c) Membiasakan (*Habitual*)

Proses pembelajaran yang melibatkan pengulangan perilaku atau kegiatan secara terus-menerus sehingga menjadi kebiasaan.

d) Adaptasi (*Adaption*)

Kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerakan dengan persyaratan khusus yang berlaku. (Adhariyanti et al., 2025: 93).

## 2. Pembelajaran IPAS

### a. Pengertian Pembelajaran Sosial (IPAS)

Menurut Maisaroh et al. (2024: 21-29), IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ini merupakan mata pelajaran baru gabungan antara IPA dan IPS dan hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep dalam pembelajaran IPAS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilan bahasa konsep yang telah dimilikinya.

Menurut Mazidah & Sartika (2023: 21), pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil beserta didik Indonesia. IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi ini. Pada mata pelajaran IPAS terdapat dua elemen yaitu:

- 1) Elemen pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan
- 2) Elemen keterampilan proses

Berdasarkan pendapat di atas mengenai pembelajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa IPAS dapat memberikan wawasan lebih luas dan

tentang konsep alam yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Dan memiliki kemampuan guna mengembangkan ide-ide terkait lingkungan alam di sekitar siswa dengan mudah.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Sunendar (2022: 19), menyatakan bahwa terdapat enam tujuan pembelajaran IPAS sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterkaitan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial siswa berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 4) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 6) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik menjadi anggota suatu kelompok masyarakat, bangsa dan dunia. Sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai tujuan pembelajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah siswa dapat mengembangkan kreativitas di dalam dirinya, berperan aktif dalam melestarikan lingkungan alam di sekitarnya.

#### **c. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Menurut Susanti (2024: 18), seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga senantiasa mengalami perkembangan, itu sebabnya ilmu

pengetshusn bersifat dinamis dan merupakan upaya terus menerus yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkapkan kebenaran dan memanfaatkannya untuk kehidupan, untuk memberikan pemahaman ini kepada siswa, IPAS dan IPS.

Menurut Purba & br Tarigan (2025: 61), daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang telah dihadapi. Sering kali masalah yang muncul dapat diselesaikan dengan melihat dari sudut pandang keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan suatu pendekatan yang lebih holistic yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPAS didefinisikan sebagai alat pembuatan rancangan dan perangkat pembelajaran, kegiatan belajar mengajar untuk memastikan kualitas pembelajaran.

#### **d. Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal**

##### **1) Kearifan Lokal di Masyarakat**

Menurut Wahyuningsih et al., (2024: 418) kearifan lokal diartikan sebagai kearifan dalam kebudayaan tradisional suku-suku bangsa. Kearifan dalam arti luas tidak hanya berupa norma-norma dan nilai-nilai budaya, melainkan juga segala unsur gagasan, termasuk yang berimplikasi pada teknologi penanganan kesehatan, dan estetika.

Menurut Nurhaniffa & Haryana (2022: 29), istilah kearifan lokal adalah hasil terjemahan dari local genius yang diperkenalkan pertama kali oleh *Quaritch Wales* pada tahun 1948-1949 yang berarti kemampuan kebudayaan setempat dalam menghadapi pengaruh kebudayaan asing pada waktu kedua kebudayaan itu berhubungan.

##### **2) Tradisi dan Keberagaman Budaya**

Tradisi dan budaya adalah dua konsep yang saling terkait dan memiliki peran penting dalam membentuk identitas dan kehidupan masyarakat (Sari et al., 2022: 76).

a) Tradisi

Tradisi adalah kebiasaan atau ritual yang dilakukan secara turun-temurun oleh suatu masyarakat atau kelompok. Tradisi dapat berupa kegiatan, upacara, atau praktik yang memiliki makna dan nilai tertentu bagi masyarakat. Contoh tradisi di Indonesia antara lain:



Gambar 2.1 Bentuk Pakaian Dan Rumah Adat Di Indonesia

(1) Upacara pernikahan adat

Upacara adat adalah salah satu bentuk adat istiadat atau kebiasaan masyarakat tradisional yang diduga masih mempunyai nilai-nilai relevan bagi kehidupan dan kebutuhan masyarakat sekitarnya

(2) Tarian tradisional

Gerakan tari tradisional menceritakan kisah atau kebiasaan masyarakat di daerah tertentu.

(3) Musik tradisional

Alat musik tradisional Indonesia merupakan alat musik yang sudah turun-temurun dari generasi ke generasi dan berkembang di daerah-daerah tertentu.

(4) Makanan tradisional

Makanan daerah dikonsumsi secara turun temurun, sebagai makan sehari-hari atau disajikan acara adat contohnya papeda dari Papua dan rendang dari Sumatera Barat.

b) Budaya

Budaya mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti bahasa, agama, seni, dan teknologi semua mencakup dalam

kehidupan sehari-hari dengan Contoh budaya di Indonesia antara lain:

(1) Bahasa daerah

Bahasa daerah digunakan sebagai alat komunikasi suku bangsa disuatu daerah.

(2) Agama dan kepercayaan

Agama dan kepercayaan saling terkait karena agama biasanya memiliki kepercayaan yang kuat terhadap Tuhan atau kekuatan supernatural.

(3) Seni dan kerajinan

Seni dan kerajinan saling terkait karena keduanya dapat digunakan untuk mengungkapkan kreativitas dan keunikan manusia.

(4) Nilai-nilai dan norma sosial

Nilai-nilai dan norma sosial adalah dua konsep yang saling terkait dan memiliki peran penting dalam membentuk perilaku dan interaksi sosial.

3) Sikap Terhadap Keragaman Budaya

Menurut Agusta (2023: 53), sikap terhadap keberagaman budaya dapat mencerminkan bagaimana seseorang memandang dan berinteraksi dengan budaya lain yang berbeda dari dirinya. Berikut beberapa contoh sikap yang positif terhadap keberagaman budaya:

- a) Menghargai perbedaan: Mengakui dan menghargai perbedaan budaya yang ada, serta memahami bahwa setiap budaya memiliki nilai dan keunikan tersendiri.
- b) Mengembangkan empati: Mampu memahami dan merasakan perasaan orang lain dari budaya yang berbeda, serta berusaha untuk memahami perspektif mereka.
- c) Menghormati tradisi dan nilai-nilai: Menghormati tradisi dan nilai-nilai budaya lain, serta tidak memaksakan nilai-nilai sendiri kepada orang lain.

- d) Mengembangkan kesadaran budaya: Meningkatkan kesadaran tentang keberagaman budaya dan memahami bagaimana budaya dapat mempengaruhi perilaku dan interaksi sosial.

Dengan memiliki sikap yang positif terhadap keberagaman budaya, kita dapat:

- a) Membangun hubungan yang lebih baik dengan orang lain dari budaya yang berbeda
  - b) Mengembangkan kesadaran dan empati budaya
  - c) Meningkatkan kemampuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dari budaya yang berbeda.
- 4) Indikator Pembelajaran Kearifan Lokal Dan Budaya:
- a) Indikator Pengetahuan
    - (1) Menenal kearifan lokal dan budaya: Siswa dapat menenal dan memahami kearifan lokal dan budaya di daerahnya.
    - (2) Mengerti nilai-nilai budaya: Siswa dapat mengerti nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kearifan lokal dan budaya (Syamsijulianto, 2020: 206).
  - b) Indikator Sikap
    - (1) Menghargai kearifan lokal dan budaya: Siswa dapat menghargai kearifan lokal dan budaya di daerahnya.
    - (2) Mengembangkan kesadaran budaya: Siswa dapat mengembangkan kesadaran budaya dan memahami pentingnya melestarikan kearifan lokal dan budaya.
  - c) Indikator Keterampilan
    - (1) Mengaplikasikan nilai-nilai budaya: Siswa dapat mengaplikasikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.
    - (2) Mengembangkan keterampilan tradisional: Siswa dapat mengembangkan keterampilan tradisional, seperti kerajinan tangan, musik, dan tarian.
  - d) Indikator Hasil Pembelajaran

- (1) Siswa dapat mengembangkan kesadaran budaya: Siswa dapat mengembangkan kesadaran budaya dan memahami pentingnya melestarikan kearifan lokal dan budaya.
- (2) Siswa dapat mengaplikasikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari: Siswa dapat mengaplikasikan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Media Puzzle

#### a. Pengertian Media Puzzle

Menurut Arifuddin et al. (2018: 10-17), bahwa *puzzle* dalam bahasa *prancis kuno Apose*, yang berarti “membingungkan”. Sedangkan dalam kamus lengkap Inggris-Indonesia, *puzzle* berarti teka-teki. *Puzzle* adalah sebuah media permainan merangkai potongan gambar yang berantakan agar menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* adalah suatu permainan dengan cara menyusun gambar dengan memasang suatu bagian-bagian gambar hingga menjadi satu kesatuan yang utuh. *Puzzle* merupakan media visual. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dapat memusatkan perhatian siswa,



Gambar 2.2 Media Puzzle

manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas siswa dalam membaca permulaan. Manfaat bagi guru dalam penggunaan media *puzzle* adalah suatu tindakan inovasi baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle*.

Menurut Rahmawati 2021: 142), menyatakan “media *puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan merangkai atau membongkar pasang kotak-kotak atau potongan-potongan gambar sehingga membentuk sebuah pola gambar yang utuh. Dengan menggunakan media *puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran”. Menyatakan “media *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang” (Sitio et al., 2022: 7).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi.

#### **b. Manfaat Media Puzzle**

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 (Fitri et al., 2020: 22). 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 (Astuti & Darma, 2019: 81).

#### **c. Jenis Media Puzzle**

Menurut Wulandari (2019: 28), media permainan termasuk media permainan *puzzle* sangat banyak jenisnya mulai dari gambar-gambar berwarna yang termasuk huruf atau kalimat-kalimat sampai pada gambar-gambar yang tidak berwarna dan berbentuk dua atau tiga dimensi. Berikut ini ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosa kata:

- 1) *Spelling Puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan hurufhuruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar.
- 2) *Jigsaw puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban yang paling akhir.

- 3) *The Thing Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijawab.
- 4) *The Letter (s) Readiness Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- 5) *Crosswords Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun verbal.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle**

Menurut Hidayah et al. (2024: 30), menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- 1) Dapat menimbulkan rasa kebersamaan pada siswa.
- 2) Media *puzzle* dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.
- 3) Dapat menarik minat dan perhatian siswa.
- 4) Siswa dapat melihat dengan jelas gambar garuda dan simbol-simbol pancasila.

Menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- 1) Media *puzzle* lebih menekankan pada indra pengelihatannya (visual).
- 2) Media *puzzle* tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
- 3) Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

#### **e. Langkah dalam Pembuatan Media Puzzle Bahan**

- 1) Bahan
  - a) Kardus bekas
  - b) Gambar keragaman budaya dan kearifan lokal
  - c) Double tape
- 2) Persiapan
  - a) Pilihlah gambar keragaman budaya dan kearifan lokal
  - b) Kemudian double tape gambar pada karton yang telah tersedia
  - c) Buatlah pola pada gambar yang telah menempel pada kardus

d) Kemudian sesuai pola yang telah ditentukan

**f. Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle***

Menurut Ginting & Sagala (2020: 91), menjelaskan langkah-langkah penerapan media *puzzle* dalam rencana pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan, meliputi:

Berdoa, presensi, menyiapkan sumber dan media pembelajaran, mempersiapkan kondisi fisik dan psikis peserta didik, memberikan informasi materi dan tujuan pembelajaran, dan melakukan apersepsi.

2) Kegiatan inti, meliputi:

a) Kegiatan klasikal:

(1) Guru menunjukkan gambar *puzzle* kepada siswa dan meminta siswa untuk menyusun *puzzle* agar menjadi suatu gambar utuh

(2) Guru menjelaskan materi pembelajaran

b) Kegiatan kelompok:

(1) Guru membagi siswa dalam bentuk kelompok

(2) Anggota setiap kelompok maksimal 6 orang dan minimal 4 orang

(3) Guru membagikan potongan *puzzle* kepada setiap kelompok sebanyak 3 *puzzle*

(4) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi tentang potongan gambar yang didapat oleh kelompok mereka masing-masing

(5) Siswa memasang potongan pulau-pulau sesuai dengan mal yang telah disediakan.

(6) Guru memberikan bimbingan kepada kelompok yang membutuhkan

(7) Waktu yang disediakan kurang lebih 15 menit

(8) Kelompok siswa berhenti mengerjakan kegiatan ini jika waktu yang telah disediakan berakhir.

(9) Guru memeriksa hasil pekerjaan setiap kelompok, bagi siswa yang sudah benar menyusunnya diberi nilai, dan bagi yang belum selesai diberi bimbingan untuk menyelesaikannya.

c) Kegiatan 3 (pemantapan)

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas

3) Kegiatan penutup, meliputi:

a) Guru memeriksa hasil pekerjaan setiap kelompok, bagi siswa yang sudah benar menyusunnya diberi nilai, dan bagi yang belum selesai diberi bimbingan untuk menyelesaikannya.

b) Waktu kegiatan dilakukan kurang lebih 10 menit.

c) Hasil pekerjaan siswa akan dinilai dan siswa yang telah benar menuliskan nama-nama pulau sebanyak 65% maka dinyatakan berhasil

d) Do'a sebelum menyelesaikan pembelajaran yang berlangsung sudah dilaksanakan tidak lupa beri tepuk semangat untuk meriakannya.

**g. Faktor yang Mempengaruhi Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar**

Menurut Arsanti & Kuncoro (2022: 135), memahami faktor-faktor yang mempengaruhi media *puzzle*, guru dapat meningkatkan efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1) Faktor Internal

a) Motivasi siswa: Motivasi siswa yang tinggi dapat meningkatkan efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar.

b) Kemampuan kognitif: Kemampuan kognitif siswa yang baik dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi yang disajikan melalui media *puzzle*.

c) Keterampilan *problem-solving*: Keterampilan *problem-solving* siswa yang baik dapat membantu siswa menyelesaikan *puzzle* dengan lebih efektif.

## 2) Faktor Eksternal

- a) Desain media *puzzle*: Desain media *puzzle* yang baik dapat meningkatkan efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar.
- b) Penggunaan teknologi: Penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar.
- c) Dukungan guru: Dukungan guru yang baik dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi yang disajikan melalui media *puzzle*.

## 3) Faktor Media *Puzzle*

- a) Desain yang menarik: Desain media *puzzle* yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.
- b) Tingkat kesulitan yang sesuai: Tingkat kesulitan media *puzzle* yang sesuai dengan kemampuan siswa dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

## 4) Faktor Lingkungan

- a) Lingkungan belajar: Lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar.
- b) Ketersediaan sumber daya: Ketersediaan sumber daya yang cukup dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi yang disajikan melalui media *puzzle*.

## 5) Faktor Evaluasi

- a) Evaluasi hasil belajar: Evaluasi hasil belajar yang tepat dapat membantu guru memahami efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar.
- b) Umpan balik: Umpan balik yang tepat dapat membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam menggunakan media *puzzle*.

## B. Penelitian Relevan

Daru tinjauan yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut ini beberapa penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Maviro, A. L. T. (2017:5) dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar (*Doctoral dissertation*, UIN Ar-Raniry Banda Aceh)”. Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dan menarik perhatian siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* yaitu suatu media yang dapat dirancang oleh guru dengan bahan dan alat yang sederhana untuk memudahkan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
2. Sari, R. N. (2024) dengan judul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di SD Islam Al-Furqon (*Doctoral dissertation*, IAIN Metro). Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang belum cukup baik pada mata Pelajaran IPAS khususnya kelas IV hal ini disebabkan karena siswa kurang memahami materi yang diajarkan, siswa kurang tertarik unutup belajar dan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, siswa kurang tertarik unutup belajar dan siswa kurang mampu mengikuti proses pembelajaran menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPAS, sehingga siswa belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Peningkatan hasil belajar IPAS dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata presentase pada siklus I 42% dan meningkat sebanyak 22% dari data awal. Pada siklus II presentase sebesar 64%.
3. Fadhillah, Isa Nur, and Zuni Eka Tiyas Rifayanti (2024:53) dengan judul "Penggunaan Media *Puzzle* Materi IPAS Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan”. Tujuan penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan dalam menggunakan media *puzzle* mata pelajaran IPAS. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa

hasil belajar siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan saat tidak menggunakan bantuan media *puzzle* dengan menggunakan bantuan media *puzzle* Ketika proses pembelajaran sangat berbeda.

4. Astutik, Leny suryaning, (2020) dengan berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Aksara Jawa Terhadap Kemampuan Menulis Aksara Jawa”, bahwa data yang diperoleh sudah diuji dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji yang menunjukkan penggunaan media *puzzle* dalam mata pelajaran bahasa jawa dapat membantu dalam menulis dan membaca bahasa jawa dengan baik daripada sebelumnya.
5. Mas’ud Rifai dan Erlina Prihatnani (2020) yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Pembuktian *Teorema Pythagoras*”, bahwa hasil uji validitas persentase 94,61 (sangat baik) dari ahli media dan 91,33% (sangat baik) dari ahli materi. Adapun analisis uji kepraktisan oleh guru menghasilkan persentase sebesar 95,5% (sangat baik). Selain itu uji keefektifan menggunakan N-Gain memperoleh peningkatan sebesar 0,71 (peningkatan tinggi). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan media yang valid, praktis dan efektif untuk membantu siswa memahami dalil Pythagoras.
6. Denpykora, D., Reffiane, F., & Huda, C. (2018:290) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbantu Media *Puzzle* Materi Jenis-Jenis Ekosistem Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V”. dengan rendahnya hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan quasi experimental design dengan rancangan *Nonequivalent Pre-test Post-test control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Muaro Jambi tahun ajaran 2023/2024.
7. Klymchuk, S. (2017) dengan judul “*Puzzle-based learning in engineering mathematics: students’ attitudes*”. Hasil dari dua studi kasus tentang dampak penggunaan teka-teki secara teratur sebagai strategi pedagogis dalam pengajaran dan pembelajaran matematika teknik. Tujuan penggunaan teka-teki adalah untuk melibatkan emosi, kreativitas, dan rasa ingin tahu

siswa dan juga untuk meningkatkan keterampilan berpikir generik dan berpikir lateral mereka 'di luar kotak'. Sikap siswa terhadap strategi pedagogis ini dievaluasi melalui kuesioner singkat dengan dua kelompok mahasiswa yang mengambil mata kuliah matematika teknik tahun kedua. Respons siswa terhadap kuesioner disajikan dan dianalisis dalam makalah.

8. Picione, Raffaele De Luca, & Lozzi, U. (2021:14). *Uncertainty as a constitutive condition of human experience: Paradoxes and complexity of sensemaking in the face of the crisis and uncertainty*. Karya ini menyajikan tinjauan ekstensif tentang tema krisis makna yang ditimbulkan oleh ketidakpastian. Secara umum, ketidakpastian dianggap sebagai kondisi afektif-kognitif dari pengalaman manusia yang dicirikan oleh krisis prediktabilitas masa depan yang diharapkan, pengambilan keputusan, identitas, sosialisasi, dan agensi.
9. El-Sabagh, H. A. (2020) dengan judul "*The Effectiveness of Puzzle-Based Learning in Enhancing Students' Critical Thinking Skills*" (*Journal of Critical Thinking and Problem Solving*, judul artikel ini menunjukkan bahwa penelitian ini fokus pada efektivitas pembelajaran berbasis *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. artikel ini mungkin membahas tentang dampak pembelajaran berbasis *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, strategi pembelajaran berbasis *puzzle* yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis implikasi.
10. Antari, N. L. G. S., Pudjawan, K., & Wibawa, I. M. C. (2019) dengan judul "*The Influence of the Cooperative Learning Model of the Course Review Horay Type Assisted by Picture Media on Science Learning Outcomes*". *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 116-123. belajar IPA yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay* berbantuan media gambar dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan

antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay* berbantuan media gambar dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay* berbantuan media gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD N 3 Penglatan Tahun Pelajaran 2017/2018.

### C. Kerangka Berpikir

Menurut Agustini & Ngarti (2020: 62-78) mengatakan bahwa, “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka berpikir menjelaskan pola hubungan antara variabel yang ingin diteliti yaitu hubungan antara variabel independen (X) dan dependen (Y).



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pendapat diatas mengenai kerangka berpikir penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS di SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dengan cara meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan pemahaman konsep. Dengan demikian, media *puzzle* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran IPAS di SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

#### **D. Asumsi Penelitian**

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, dan suatu teori sementara yang belum dibuktikan (Amalia, 2024: 58). Berdasarkan dari pengertian asumsi diatas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah: untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS yang menggunakan media *puzzle*.

#### **E. Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2017: 63), menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka berpikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Dari kerangka teori diatas, dapat disimpulkan hipotesis yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi anantara media ( $O_1$ ) dan hasil belajar IPAS murid ( $O_2$ ).
2. Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi anatar media *puzzle* ( $O_1$ ) dan hasil belajar IPAS murid ( $O_2$ )