

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran saat itu. Mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik (Mitfah, 2013).

a. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu siswa maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga guru dapat dengan mudah menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, begitu pula dengan siswa mereka akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru (Muslin, 2020). Media pembelajaran memberikan manfaat kepada siswa dimana siswa akan lebih

mudah memahami materi dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan hanya sekedar untuk melengkapi proses belajar mengajar dan untuk menarik perhatian peserta didik saja, akan tetapi penggunaan media dalam proses belajar mengajar itu bertujuan untuk memfasilitas dan mempermudah proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar dan tercapainya tujuan belajar (Muslin, 2020).

Setiawan (2018) menyatakan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku, atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) diharapkan siswa memiliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar slesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urut-urutan penyajian dan kegiatan belajar.

c. Fungi Media Pembelajaran

Sanaky (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan suasana pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langkah.
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.

- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media audio, media visual dan media audio visual (Susanti, dkk, 2017).

- 1) Media audio adalah segalah bentuk medai yang hanya menggunakan suara.

Radio dan *tape recorder*.

- 2) Media visual adalah bentuk ekspresi yang hanya mengandalkan penglihatan.

Kategori visual ini terdiri dari gambar, foto, dan benda diam lainnya.

- 3) Media audio visual, adalah bentuk media gabungan aspek suara dan visual.

Video, audio, demonstrasi langsung, dan telefisi adalah beberapa contoh media audio.

2. **Media *Puzzle***

Puzzle adalah suatu media permainan merangkai potongan gambar yang berantakan agar menjadi suatu gambar yang utuh. Diyah (2015). *Puzzle* adalah suatu permainan dengan cara menyusun gambar dengan memasangkan suatu bagian-bagian gambar sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh, *puzzle* merupakan media visual. Media visual merupakan media yang menyampaikan pesannya melalui proses melihat, kemampuan memahami pesan media visual itu tergantung keterampilan seseorang dalam menyampaikan dan menerima pesan visual dan belajar memerlukan keterampilan. Eva (2013) Dengan demikian tidak hanya melihat saja yang dilakukan untuk menerima pesan visual tetapi juga dengan menghayati nilai keindahan, memahami makna yang terkandung, dan

menghubungkan unsur-unsur isi pesan, pendekatannya bersifat rasional dan diarahkan untuk mencapai suatu kebenaran. Media puzzle sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan cara bermain dan berdiskusi Ahmad (2018).



Gambar 2.1 Media *puzzle*

a. Manfaat Media *Puzzle* (Syisva, 2019)

- 1) Koordinasi mata dan tangan. Tangan dan mata anak harus mampu berkoordinasi dengan baik, banyak aktifitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan mata dan tangan, maka permainan *puzzle* adalah permainan baik dalam hal ini kemampuan anak untuk fokus dalam menyelesaikan tugasnya dalam merangkai kepingan-kepingan puzzle bisa membuat anak memiliki koordinasi mata dan tangan yang baik

- 2) Keterampilan memecahkan masalah, tujuan permainan *puzzle* adalah merangkai kepingan-kepingan gambar atau huruf berdasarkan bentuk yang diinginkan kemudian *puzzle* disusun kembali dengan cara atau urutan yang bervariasi.
- 3) Keterampilan menggunakan motorik halus kepingan *puzzle* yang kecil dan kadang terasa licin menjadi tantangan tersendiri bagi anak bukan hal yang sulit bagi anak untuk mengambil sebuah sendok atau pensil, namun mengampil kepingan *puzzle* bisa membuat anak terlatih dalam menggunakan tangan (motorik halusnya).
- 4) Keterampilan dalam mengelolah emosi membutuhkan kesabaran dan tingkat kosentrasi yang tinggi dalam memainkan *puzzle*, anak akan terlatih untuk menyelesaikan suatu tugas dengan sabar dan fikiran yang fokus.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media puzzle

Rumakhit, (2010) mengemukakan empat prosedur penggunaan media *puzzle* yaitu: persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan tindakan lanjut.

a. Kegiatan Persiapan

- 1) Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam.
- 2) Guru dan siswa memulai kegiatan pembelajaran dengan bernyanyi dan berdoa.
- 3) Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengkondisikan kelas.
- 4) Guru menyiapkan siswa baik secara fisik maupun psikis.

b. Kegiatan Pembelajaran

- 1) Guru memulai pembelajaran dengan melakukan kegiatan literasi teks di buku siswa.
 - 2) Guru menanyakan pertanyaan pemanik kepada siswa.
 - 3) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam proses belajar mengajar.
 - 4) Guru menjelaskan materi dan menyuruh siswa mencatat hal-hal penting.
 - 5) Guru membagi kelompok peserta didik yang terdiri dari 3 kelompok, dan siswa menentukan nama masing-masing kelompok.
 - 6) Guru membagikan puzzle untuk dikerjakan bersama kelompok, media puzzle terkait tentang materi pembelajaran, dan menginstrusikan siswa untuk menyusun rangkain puzzle.
 - 7) Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok.
 - 8) Masing-masing kelompok maju kedepan menjelaskan hasil diskusinya, guru meluruskan jawaban apabila ada kesalahan.
- c. Kegiatan Evaluasi
- 1) Guru mengadakan evaluasi untuk mengetahui pengasaan materi siswa.
 - 2) Guru menerangkan materi untuk mengetahui penguasaan materi siswa
- d. Kegiatan Tindak Lanjut

Kegiatan ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan menggunakan media audio visual. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegitan yang dapat dilakukan dalam kegiatan ini yaitu diskusi, observasi, eksperimen, latihan, dan tes adaptasi.

c. Kelebihan Penggunaan Media *Puzzle*

Menurut Robi (2018), Kelebihan media puzzle dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Melatih kosentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran.
- 2) Melatih berimajinasi dan menyimpulkan.
- 3) Melatih daya ingat.
- 4) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- 5) Dengan memilih gambar atau bentuk dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).
- 6) Menumbuhkan interaksi dan kerjasama antar siswa.
- 7) Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan.

d. Kelemahan media pembelajaran *puzzle*

- 1) Membutuhkan waktu lama.
- 2) Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun *puzzle*.
- 3) Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
- 4) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Rahman (2021) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek

pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Menurut Nana (2011) hasil belajar merupakan suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar-mengajar). Hasil belajar nampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap keterampilan dan perilaku, perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misal dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan.

Hasil belajar adalah komponen-komponen yang dimiliki peserta didi setelah menerima pengalaman belajarnya. Amelia (2020) menyatakan bahwa hasil belajar sebagai bentuk dari perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan ini tampak dalam perbuatan yang dialami, dan dapat diukur. Selanjutnya Sugiartini (2021) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah mengalami proses pembelajaran.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Rusman dalam Jamil (2017) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal, dan faktor eksternal.

- a) Faktor internal termasuk faktor fisologis, seperti kondisi jasmani dan kondisi fungsi-fungsi fisologis. Faktor fisologis sangat membantu atau mempengaruhi aktivitas belajar. Keadaan fisik yang sehat akan berdampak berbeda dibandingkan dengan keadaan fisik yang kurang sehat. Nutrisi yang cukup diperlukan untuk menjaga kesehatan fisik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kekurangan makanan dapat menyebabkan kondisi fisik yang buruk, yang pada gilirannya menyebabkan lelah dan mengantuk.
- b) Faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri siswa yang ikut mempengaruhi belajar siswa antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat.
- c. Indikator Hasil Belajar

Ricardo & Meilani (2017) menyatakan bahwa indikator hasil belajar memiliki tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif; (2) ranah efektif; (3) ranah psikomotorik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kisi-kisi instrumen hasil belajar pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar

No	Komponen	Indikator
1	Kognitif	Memfokuskan terhadap siswa mendapat pengetahuan akademik melalui model pembelajaran maupun penyampaian informasi.
2	Afektif	Berkaitan dengan sikap, nilai, dan keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3	Psikomotorik	Keterampilan mengembangkan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktik dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Ricardo & Meilani (2017)

4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2016) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan 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. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melengkapi pengetahuan alam, dan pengetahuan sosial.

Ilmu pengetahuan alam adalah usaha dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Ilmu pengetahuan alam adalah pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh dengan cara yang terkontrol. Penjelasan ini merupakan maksud bahwa IPAS selain menjadi produk juga sebagai proses yaitu bagaimana mendapatkan pengetahuan tersebut (Birawan, 2017).

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan kurikulum sekolah dasar yang disusun oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) yang memadukan antar IPA dan IPS (SD), sedangkan pada periode KTSP kedua mata pembelajaran tersebut diajarkan secara terpisah (Hermanto, 2022).

5. Materi Bagian- Bagian Tumbuhan

Tumbuhan merupakan salah satu jenis makhluk hidup. Umumnya, tumbuhan terdiri atas akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji. Setiap bagian mempunyai fungsi atau kegunaan tertentu.

a. Akar

Akar terdiri atas rambut atau bulu akar dan tudung akar. Bulu akar berfungsi untuk menyerap air dan mineral dari dalam tanah ke tumbuhan. Tudung akar berguna untuk melindungi akar pada saat menembus tanah. Ada dua jenis akar, yaitu akar tunggang dan akar serabut. Akar serabut adalah akar yang berukuran kecil-kecil yang tumbuh di pangkal batang. Akar seperti ini dimiliki oleh tumbuhan, seperti rumput, padi, jagung, tebu, dan bambu.

Akar merupakan akar utama kelanjutan dari batang yang tumbuh lurus kebawah, sedangkan akar-akar yang lainnya merupakan cabang dari akar tunggang, yaitu mangga, jeruk, tomat, Durian. Fungsi akar adalah menunjang berdirinya tumbuhan, menyerap air dan mineral dari dalam tanah, menyerap air dan mineral dari dalam tanah dan bernafas

b. Batang

Tumbuhan selain memiliki akar juga memiliki batang. Pada umumnya batang tumbuh menuju cahaya matahari sehingga batang tumbuhnya berlawanan dengan akar. aman akan segar.

Batang berfungsi mengangkut air dan garam-garam mineral dari akar ke daun dan tunas. Pada batang, tumbuh tunas-tunas cabang dan ranting. Daun, bunga, dan buah tumbuh di cabang dan ranting batang tersebut.

c. Bunga

Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. Bunga sangat penting untuk perkembangbiakan tumbuhan karena pada bunga terdapat alat-alat reproduksi, yaitu putik dan benang sari.

- angkai bunga merupakan bagian yang berada pada bagian bawah bunga. Tangkai ini berperan sebagai penopang bunga dan sebagai penyambung antara bunga dan batang atau ranting.
- Kelopak bunga Merupakan bagian bunga yang paling luar. Kelopak biasanya berwarna hijau seperti daun atau berwarna warni seperti mahkota.
- Mahkota bunga Mahkota bunga umumnya memiliki warna bermacam-macam sehingga disebut perhiasan bunga. terletak di sebelah dalam kelopak dan biasanya mempunyai warna yang beraneka ragam. Mahkota bunga berguna untuk menarik serangga lain untuk datang membantu penyerbukan.
- Putik Merupakan alat kelamin betina. Putik terdapat di bagian tengah-tengah bunga. Biasanya, putik dikelilingi oleh benang sari. Putik terdiri atas kepala putik dan tangkai putik. Pada bagian dasar tangkai putik terdapat bagian yang kelak akan menjadi buah dan biji. Apabila serbuk sari berhasil menempel pada bagian kepala putik maka terjadi proses penyerbukan. Proses penyerbukan merupakan awal dari perkembangbiakan pada tumbuhan.
- Benang sari Benang sari terdapat pada bagian tengah bunga yang berdekatan dengan mahkota bunga. Benang sari berfungsi sebagai alat kelamin jantan. Benang sari terdiri atas tangkai sari dan kepala sari.

d. Buah

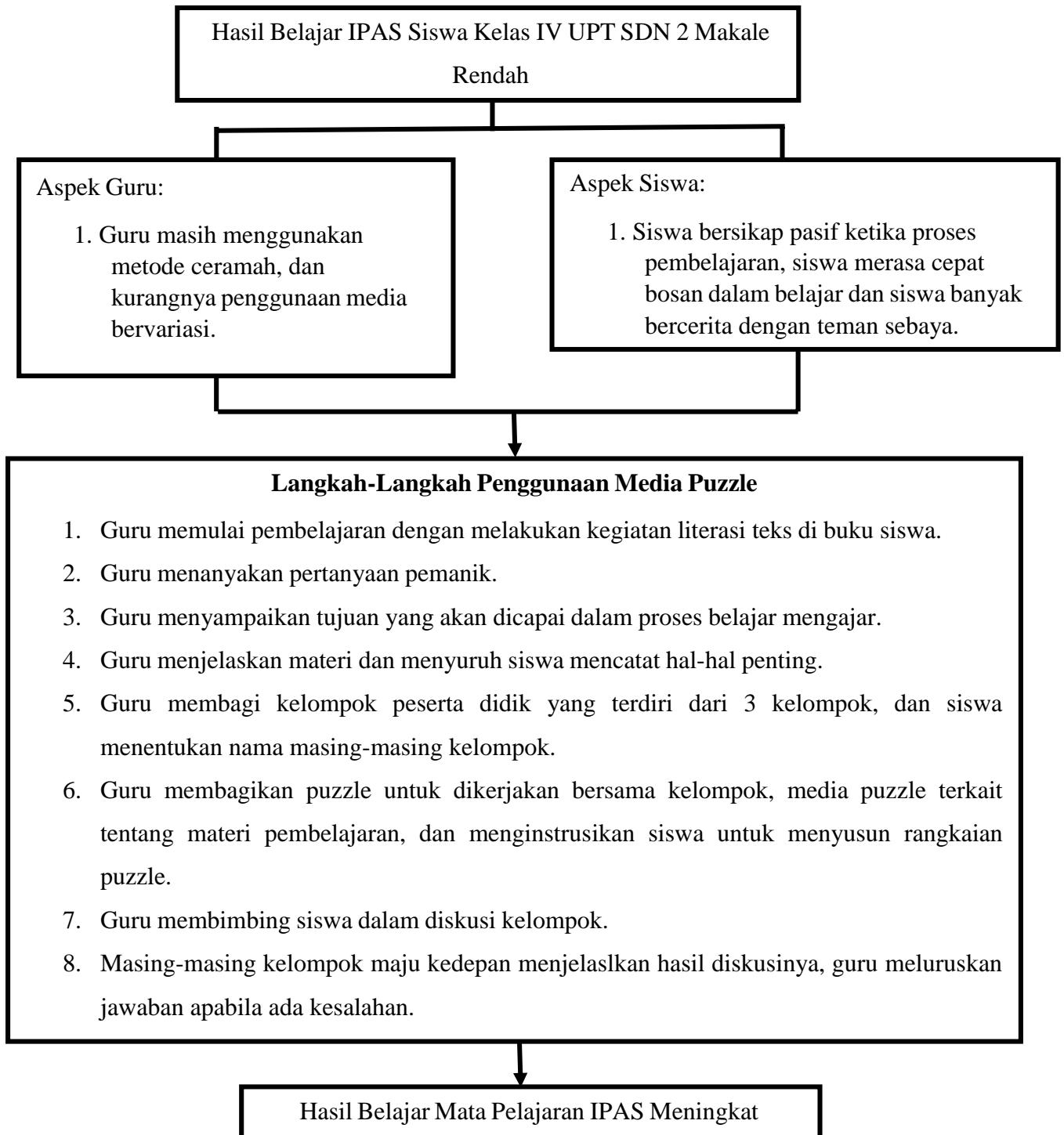
Buah merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi melindungi biji. Buah ada yang berdaging, contohnya buah mangga dan buah apel. Buah terdiri atas daging buah dan biji. Bagian yang kamu makan biasanya daging buahnya.

e. Biji

Biji merupakan hasil dari pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan antara serbuk sari dan putik. Jika biji ditanam akan tumbuh menjadi tumbuhan baru. Biji itu berkeping. Biji ada yang berkeping satu dan ada yang berkeping dua. Biji berkeping satu disebut monokotil dan biji berkeping dua disebut dikotil.

B. Kerangka Pikir

Rendahnya hasil belajar IPAS di sebabkan karena siswa lebih banyak yang belajar secara pasif, terlalu malas untuk bertanya, hanya menuliskan materi, kurangnya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran menjadi pasif, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa hanya diam mendengarkan dan mencatat pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dikelas sangat penting untuk menyediakan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran yang berkelanjutan. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat digambarkan melalui bagan berikut ini.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan Hipotesis tindakan, yaitu “jika media pembelajaran *Puzzle* diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS maka akan meningkatkan Hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 2 Makale”