

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan sikap dan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar dapat diartikan sebagai aktifitas mental atau (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahannya yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, afektif dan psikomotor "*Taxonomi Bloom*" perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya. Belajar menurut para ahli:

Yenny Suzana dan Imam Jayanto (2021:4) menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan perilaku individu ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Kemudian dengan mendapatkan ilmu pengetahuan diharapkan tiap individu dapat meningkatkan kemampuan berfikir kognitifnya dalam menyelesaikan masalah. Selanjutnya dapat menumbuhkan dan menerapkan konsep keterampilan jasmani maupun rohani dengan matang sehingga munculnya perubahan psikomotorik, juga dapat membentuk sikap individu mengarahkan untuk berpikir kepada hal yang positif agar memunculkan perubahan afektif pada individu. Dalam hal ini secara spesifik tujuan belajar mengarah kepada teori Benyamin S Bloom yang menggunakan tiga ranah yaitu ranah kognitif, psikomotorik dan afektif”.

Amral dan Asmar (2020:8) menyatakan bahwa “Belajar proses transformasi ilmu guna memperoleh kompetensi, keterampilan, dan sikap untuk membawa perubahan yang lebih baik”.

Roberta Uron Hurit, dkk (2021:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses berpikir dan berubah melalui beberapa tahapan- tahapan atau latihan secara berulang- ulang untuk memperoleh pengetahuan”.

Sutiah (2016:4) menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi karena latihan dalam rangka memperteguh pengalaman”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses pendewasaan diri dan perubahan sifat, perilaku dan sikap kearah yang lebih baik.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Belajar menurut para ahli:

Gusnarib Wahab dan Rosnawati (2021:4) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik”.

Ida Bagus Made Astawa dan I Gede Ade Putra Adnyana (2018:13) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar. Perubahan itu dapat dilihat dengan didapatkannya kemampuan baru (aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor) yang relatif permanen oleh peserta didik sebagai usaha yang dilakukan melalui belajar”.

Menurut Rusman (2017:2) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran”.

Regina Ade Darman (2020:18) menyatakan bahwa “pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa”.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli diatas maka disimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, siswa dan seluruh sumber belajarnya.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku dalam bidang kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan). Kemampuan siswa didalam ranah tersebut menentukan keberhasilan siswa dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sudjana dalam Asep Jihad (2013:15) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Ahmad Susanto (2013:5) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Abdurrahman dalam Asep Jihad (2013:14) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan anak setelah melalauai pengalaman belajar yang menyangkut tentang aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan).

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses dari hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

Wasliman dalam Ahmad Susanto (2016:12) menyatakan “Hasil Belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor Internal maupun Eksternal”. Secara perinci, uraian mengenai faktor Intern dan faktor Ekstern sebagai berikut:

2.1.4.1 Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor Internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2.1.4.2 Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri pesera didik yang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang

Ruseffendi dalam Ahmad Susanto (2016:14) menyatakan bahwa “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang terdapat dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa itu sendiri yang sangat membantu guru untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah diukur melalui test.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk memaksimalkan pelajaran yang di bawakan. Berikut beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli :

Septy Nurfadillah dkk (2021:9) menyatakan bahwa “Media pembelajaran bukan hanya sekedar media dalam pembelajaran, melainkan sebuah motivasi belajar bagi peserta didik agar memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap pembelajaran yang akan guru ajarkan”.

Mustofa Abi Hamid dkk (2020:4) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik”.

Nizwardi Jalinus (2016:4) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/ di luar kelas) menjadi lebih efektif”.

Rizka Utami (2021:2) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa isi pelajaran dan merangsang minat, perhatian serta kemauan siswa dalam proses belajar”.

a. Pengertian Media Pembelajaran *Puzzle*

Tantri (2017) menyatakan bahwa “*puzzle* dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena *puzzle* termasuk Alat Permainan Edukatif (APE). APE dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa”.

Rahmawati Matondang, dkk (2021:145) menyatakan bahwa “Media *puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan merangkai atau membongkar pasang kotak-kotak atau potongan-potongan gambar sehingga membentuk sebuah pola gambar yang utuh. Media *puzzle* merupakan media gambar yang digunakan dalam belajar sambil bermain”.

Rahmaneli dalam Rahmawati Matondang, dkk (2021:145) menyatakan bahwa “*Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Rahmawati, dkk (2021:149) 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.

Rahmawati, dkk (2021:149) menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki beberapa kekurangan antara lain:

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

c. Alat dan Bahan

Rahmawati, dkk (2021:146) menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki beberapa alat dan bahan antara lain:

1. Kertas manila;
2. Karton;
3. Gambar burung garuda dan lambing pancasila;
4. Lem;
5. Gunting;

6. Penggaris;
7. Pulpen.

d. Langkah-Langkah Pembuatan Media *Puzzle*

1. *Print* gambar metamorfosis hewan yang telah ditentukan;
2. Buat sketsa pola *puzzle*;
3. Setelah pola terbentuk, gunting karton menjadi bentuk sketsa pola *puzzle*;
4. Gunting gambar sama persis seperti karton yang telah di beri pola;
5. Tempelkan karton dan gambar sesuai bentuk pola;
6. Susun berbentuk *puzzle*.

2.1.6 Pengertian Metode Pembelajaran

Darmadi (2017:176) menyatakan bahwa “Metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai”.

Siti Nuraidah dan Tim penerbit Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Indonesia (2020:3) menyatakan bahwa “Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran”

Ismatul Maulana, dkk (2021:3) menyatakan bahwa “Metode pembelajaran adalah suatu cara atau alat yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk mengimplementasikan rencana yang disampaikan kepada peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran”

Dari beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah tata cara yang digunakan guru untuk mempresentasikan pembelajaran yang dibawakan.

a. Pengertian Metode Demonstrasi

Roni Hariyanto Bhidju (2020:14) menyatakan bahwa “Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan secara

langsung proses terjadinya sesuatu atau yang berkaitan dengan materi pembelajaran, yang disertai dengan penjelasan lisan yang dilakukan oleh murid atas bimbingan atau petunjuk guru melalui media gambar atau alat peraga”.

b. Ciri-Ciri Metode Demonstrasi

Subana dan Sunarti dalam Darmadi (2017:185) menyatakan bahwa terdapat beberapa ciri-ciri metode demonstrasi antara lain:

- 1) Guru melakukan percobaan;
- 2) Bertujuan agar siswa mampu memahami cara mengatur atau menyusun sesuatu;
- 3) Bila siswa melakukan sendiri demonstrasi, mereka akan lebih berhasil, lebih mengerti dalam menggunakan sesuatu, alat;
- 4) Siswa dapat memilih dan membandingkan cara terbaik.

c. Tujuan dan Manfaat Metode Demonstrasi

Subana dan Sunarti dalam Darmadi (2017:186) menyatakan bahwa Ada pun tujuan penggunaan metode demonstrasi dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk memperlihatkan proses terjadinya suatu peristiwa sesuai materi ajar, cara pencapaian dan kemudahan untuk dipahami oleh siswa dalam pengajaran kelas. Metode demonstrasi mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan.

Metode demonstrasi sangat baik digunakan untuk mendapatkan deskripsi atau gambaran yang lebih jelas tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses mengatur suatu, proses membuat sesuatu, proses bekerjanya sesuatu proses mengajarkan atau menggunakannya, komponen-komponen yang membentuk sesuatu, membandingkan sesuatu cara dengan cara lain dan untuk mengetahui atau melihat kebenaran sesuatu. Dengan demikian manfaat penerapan metode demonstrasi adalah untuk

d. Langkah-Langkah Metode Demonstrasi

Halim Simatupang (2019: 83-84) menyatakan bahwa terdapat beberapa langkah-langkah dalam metode demonstrasi antara lain:

- 1) Merumuskan dengan jelas kecakapan dan atau keterampilan apa yang diharapkan dicapai oleh peserta didik;
- 2) Menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai;
- 3) Menyiapkan alat-alat yang diperlukan untuk demonstrasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan;
- 4) Menetapkan garis-garis besar langkah-langkah yang dilaksanakan, sebaiknya sebelum demonstrasi dilakukan; dan
- 5) Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan, apakah tersedia waktu untuk memberi kesempatan kepada peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan komentar selama dan sesudah demonstrasi.

e. Kelemahan dan Kelebihan

Sanjaya dalam Halim Simatupang (2019:84) menyatakan bahwa Metode demonstrasi memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- 1) Melalui metode demonstrasi terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, sebab peserta didik langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan;
- 2) Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab peserta didik tak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi;
- 3) Dengan cara mengamati secara langsung peserta didik akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan; dan
- 4) Dengan demikian peserta didik akan lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran.

Sanjaya dalam Halim Simatupang (2019:84, 85) menyatakan bahwa beberapa kekurangan metode demonstrasi antara lain:

- 1) Metode demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang, sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bias gagal sehingga dapat menyebabkan metode ini tidak efektif lagi. Bahkan sering terjadi untuk

menghasilkan pertunjukan suatu proses tertentu, guru harus bisa beberapa kali mencobanya terlebih dahulu, sehingga dapat memakan waktu yang banyak;

- 2) Demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan, dan tempat yang memadai yang berarti menggunakan metode ini memerlukan pembiayaan yang lebih mahal dibandingkan dengan ceramah;
- 3) Demonstrasi memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus, sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional. Disamping itu metode demonstrasi juga memerlukan kemampuan dan motivasi guru yang bagus untuk keberhasilan proses pembelajaran peserta didik.

2.1.7 Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar (SD) yang dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.

Atep Sujana (2014:4) menyatakan “Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan secara teliti dan hati-hati”.

Julianto, dkk (2019:1) menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan suatu ilmu yang membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia”.

Nelly Wedyawati & Yasinta Lisa (2019:2) menyatakan bahwa “IPA merupakan susunan sistematis hasil temuan yang dilakukan para ilmuwan”.

Menurut pendapat saya IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada pada kurikulum yang mempelajari tentang benda dan alam sekitar.

2.1.8 Materi

2.1.8.1 Daur Hidup Dengan Metamorfosis

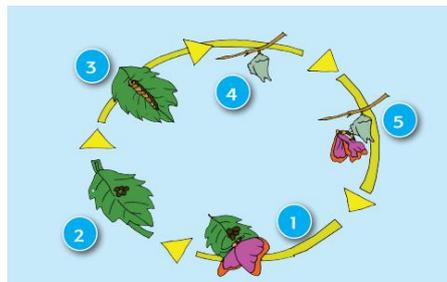
Tahapan-tahapan yang dilalui oleh makhluk hidup secara berkesinambungan di sebut dengan siklus hidup. Siklus makhluk hidup biasa juga disebut dengan daur hidup. Daur hidup hewan berawal dari lahir dan berakhir pada saat hewan tersebut mati.

2.1.8.2 Metamorfosis Sempurna

Dialami oleh hewan yang pada saat lahir memiliki bentuk tubuh yang sangat berbeda sekali dengan induknya. Hewan ini harus melalui beberapa tahap untuk memiliki tubuh yang sama dengan hewan biasa. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna yaitu kupu-kupu, nyamuk, katak dan lalat. Nyamuk dan kupu-kupu memiliki empat tahap dalam daur hidupnya (Meity Mudikawaty, dkk (2018:53))

Adapun tahapan daur hidup kupu-kupu sebagai berikut:

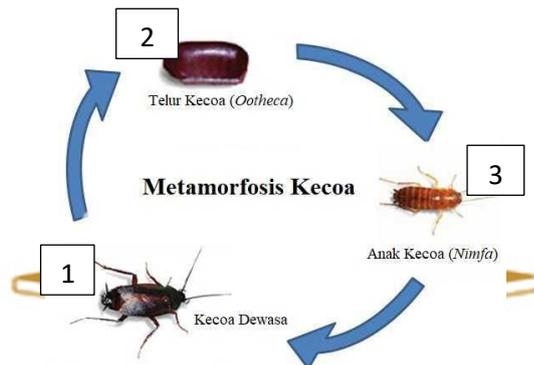
1. Kupu-kupu yang siap bertelur mencari tanaman yang cocok untuk meletakkan telurnya;
2. Telur kupu-kupu;
3. Telur menetas mengeluarkan larva (ulat);
4. Larva berubah menjadi pupa (kepompom);
5. Kepompom akan menetas menjadi kupu-kupu. (Diana Puspa Karitas, dkk (2017:20))



Gambar 2.1 Nyamuk (Metamorfosis Sempurna)

2.1.8.3 Metamorfosis Tidak Sempurna

Bentuk hewan muda mirip dengan induknya tetapi ada bagian-bagian tubuh yang belum terbentuk, misalnya sayap. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah capung, kecoak, jangkrik dan belalang. (Meity Mudikawaty, dkk (2018:53))

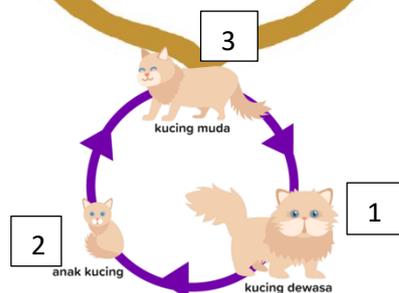


Gambar 2.2 Kecoak (Metamorfosis Tidak Sempurna)

<https://jagad.id/metamorfosis-kecoa-tidak-sempurna/>

2.1.8.4 Daur Hidup Tanpa Metamorfosis

Diawali dari lahirnya atau menetasnya hewan baru yang bentuk tubuhnya sama dengan bentuk tubuh induknya, hewan mengalami perubahan ukuran tubuh dan tidak mengalami perubahan bentuk contohnya ayam dan kucing. (Meity Mudikawaty, dkk (2018:53))



Gambar 2.3 Kucing (Tanpa Metamorfosis)

<https://roboguru.ruangguru.com/question/jelaskan-dan-gambarkan-daur-hidup-kucing- QU-GTDA74GB>

2.2 Kerangka Berpikir

Hasil belajar yang di dapatkan oleh siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor media pembelajaran dan metode pembelajaran juga termasuk. Media dan metode merupakan faktor intrinsik dan memiliki peran yang cukup penting dalam peroses belajar mengajar. Sehingga guru harus memperhatikan faktor ini selain model pembelajarannya.

Selain peran penting guru, orang tua juga memiliki peran penting mengenai metode dan media pembelajaran dan perlu ditingkatkan agar hasil belajar anak juga dapat meningkat. Orang tua dapat memberi kontribusi dengan cara menyediakan fasilitas yang memadai baik di rumah maupun disekolah yang sesuai dengan media dan metode belajar yang diajarkan disekolah. Fasilitas yang dimaksud seperti ruang belajar, alat tulis bahkan bisa menyediakan alat untuk membuat media pembelajaran sehingga anak juga dapat mengulang pembelajaran yang telah di laksanakan saat proses pembelajaran sebelumnya. Sedangkan peran guru dalam hal menjelaskan secara rinci materi dan memnjelaskan cara membuat media pembelajaran yang sedang ia presentasikan.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Anggi Oktaviani (2016) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hail Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 3 Simbarwringin” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media dan metode pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Simbarwringin.

Berdasarkan pengamatan di kelas IV SD Negeri 163080 Tebing Tinggi, hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM hal ini kemungkinan disebabkan karena media dan metode pembelajaran yang cenderung kurang diperhatikan guru. Guru mengajar dengan metode ceramah saja. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* dengan metode demonstrasi pada materi siklus makhluk hidup terhadap hasil belajar IPA .

2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir yang dijelaskan di atas penelitian membuat rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* dengan metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup terhadap hasil belajar IPA.

2.4 Devinisi Operasional

1. Belajar adalah suatu poses perubahan tingkah laku individu baik secara sikap, keterampilan maupun pengetahuan;
2. pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa dalam rangka perubahan sikap;
3. Hasil belajar adalah kemampuan anak setelah melalaui pengalaman belajar yang menyangkut tentang aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan);
4. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik untuk menambah minat siswa dalam belajar;
5. *puzzle* dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena *puzzle* termasuk alat permainan edukatif (APE). APE dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa;
6. Metode pembelajaran tata cara yang digunakan guru untuk mempresentasikan pembelajaran yang dibawakan;
7. Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan secara langsung proses terjadinya sesuatu atau yang berkaitan dengan materi pembelajaran, yang disertai dengan penjelasan lisan yang dilakukan oleh murid atas bimbingan atau petunjuk guru melalui media gambar atau alat peraga;

8. IPA adalah ilmu yang berhubungan dengan benda benda alam dan gejala alam.

