

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Media Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, *slide*, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar.

Media pembelajaran digunakan sebagai pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat baik itu berupa gambar, benda-benda, suara maupun video. Media pembelajaran mencakup manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Febyanita, I. dan Wardhani, D. A. (2020) menyatakan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas adalah jika seorang guru dapat menerapkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses transformasi informasi pada saat proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik sehingga menunjukkan adanya kemajuan hasil belajar siswa.

2.1.1.2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, misalkan bahan pelajaran dapat disajikan melalui film.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

4) Memiliki nilai praktis

Nilai praktis yang dimiliki yaitu sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- 2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta didik.
- 3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- 4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- 6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik.
- 7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
- 9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

2.1.1.3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Artinya bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 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, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Kehadiran media dalam proses pembelajaran sangat penting. Selain sebagai perantara penyampai pesan, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat siswa senang dan gembira lebih penting media pembelajaran juga dapat memperbaharui semangat siswa. Fungsi media pembelajaran akan menyentuh seluruh ranah pengembangan pada diri siswa.

2.1.2. Media Puzzle

Pembelajaran memerlukan media sebagai sarana untuk menyampaikan Pembelajaran kepada peserta didik. Beragam media yang dapat dikembangkan oleh guru, salah satunya adalah dengan menggunakan media *puzzle*. *Puzzle* berbentuk permainan edukatif teka-teki menyusun gambar.

2.1.2.1. Pengertian Media Pembelajaran *Puzzle*

Defi, R. dkk (2021) mendefinisikan *Puzzle* (susun gambar) ialah suatu kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model.

Rambe, A. H. dan Harahap, N. D. (2021) mendefinisikan Permainan *puzzle* merupakan permainan yang dilakukan dengan menyusun beberapa potongan gambar yang kemudian digabungkan atau disatukan akan membentuk sebuah gambar yang lengkap.

Soebachman dalam Febyanita, I. dan Wardhani, D. A. (2020) Mendefinisikan bahwa media *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar yang dapat melatih tingkat konsentrasi.

Yudha dalam Rumakhit, N. (2017) menyatakan bahwa *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan.

Soebachman dalam Mugianto, dkk (2022) mendefinisikan permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang 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.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan menyusun gambar yang memudahkan guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna. Media *puzzle* membangun semangat peserta didik untuk menyelesaikan permainan karena media tersebut menantang dan menarik yang menyebabkan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar.

2.1.2.2. Fungsi Media Pembelajaran *Puzzle*

Media pembelajaran *puzzle* membantu meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah. *Puzzle* memiliki sifat yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, Permainan *puzzle* sangat cocok untuk diterapkan pada siswa di Sekolah Dasar karena pada hakikatnya mereka membutuhkan benda konkret untuk dapat mengerti dan mengetahui arti penting dari pesan yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran.

Jamil dalam Rumakhit, N. (2017), mengemukakan bahwa media *puzzle* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama kelompok, meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk, melatih dan meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah.

Suciaty Al-Azizy dalam Winanti, S. (2014), mengemukakan bahwa media *puzzle* berfungsi untuk:

- 1) Mengasah otak.
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan.
- 3) Melatih nalar.
- 4) Melatih kesabaran dan pengetahuan.
- 5) Menyelesaikan suatu tantangan.

2.1.2.3. Kelebihan Media Pembelajaran *Puzzle*

Media *puzzle* memiliki kelebihan diantaranya adalah:

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- 2) Gambar bersifat konkret, karena melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu.

- 3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tidak semua objek, benda dapat di bawa ke dalam kelas.
- 4) Gambar dapat menarik minat atau perhatian siswa.
- 5) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 6) Melatih logika berpikir siswa.
- 7) Memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.
- 8) Melatih konsentrasi siswa dalam belajar.
- 9) Membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton.
- 10) Meningkatkan keterampilan sosial.
- 11) Media terbuat dari bahan yang awet dan tahan lama.

2.1.2.4. Langkah-langkah Penerapan Media *puzzle*

Vina dalam Andrijati (2014) 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:

- Guru menunjukkan gambar *puzzle* kepada siswa dan meminta siswa untuk menyusun *puzzle* agar menjadi suatu gambar utuh
- Guru menjelaskan materi pembelajaran.

(b) Kegiatan kelompok:

- Guru membagi siswa dalam bentuk kelompok
- Guru membagikan potongan *puzzle* kepada setiap kelompok sebanyak 4 *puzzle*
- Setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi tentang potongan gambar yang didapat oleh kelompok mereka masing-masing
- Perwakilan setiap kelompok akan menyusun *puzzle* bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya menjadi bentuk gambar yang utuh

- Guru memberikan bimbingan kepada kelompok yang membutuhkan
- Perwakilan kelompok melaporkan hasil kerjanya

(c) Kegiatan 3 (pemantapan)

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas.

3) Kegiatan Penutup, meliputi:

- (a) Siswa mengerjakan tugas individu melalui Lembar Tugas Siswa
- (b) Guru bersama siswa mengoreksi hasil jawaban tugas individu
- (c) Menyimpulkan materi
- (d) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

2.1.3. Model Pembelajaran Kooperatif

Peran guru dalam pengembangan potensi siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara. Seperti memberikan kesempatan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Memberikan kesempatan untuk bermain dan beraktivitas. Menciptakan suasana aman di dalam diri siswa, aktivitas tidak didominasi guru melainkan siswa, guru berfungsi sebagai fasilitator, pembimbing, pengarah dan pemberi motivasi. Selain itu, tugas utama guru adalah membantu siswa dalam belajar, yakni berupaya menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran melalui penerapan berbagai metode yang tepat. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi atau metode pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar peserta didik, Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif .

Lubis NA dan Harahap H (2016) menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif pertama kali diteliti pada tahun 1898, hampir 600 eksperimen dan lebih 100 penelitian yang relevan dengan pembelajaran kooperatif telah dilakukan Roger dan Jonson. Penekanan dalam pembelajaran kooperatif adalah aspek sosial, yaitu terciptanya aktivitas interaksi antar anggota kelompok, dan guru berupaya mengondisikannya dengan selalu memotivasi siswa agar selalu tumbuh rasa kebersamaan dan saling membutuhkan antar siswa dapat meningkatkan sikap saling tolong menolong dalam perilaku sosial dan dirancang khusus untuk

menolong peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Sumarni (2019) mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif berpartisipasi menemukan konsep dasar individu dengan pembelajaran kelompok. Setiap kelompok tersebut terdiri dari siswa-siswa berbagai tingkat kemampuan melakukan berbagai kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Jadi, Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang di dalamnya siswa belajar dan bekerja melalui kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok heterogen. Dalam belajar kooperatif siswa dimungkinkan terlibat secara aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas.

2.1.4. Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw*

Istarani (2011:1) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Guru berperan mengembangkan potensi siswa dengan memberikan kesempatan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memberikan kesempatan untuk bermain dan beraktivitas dan menciptakan suasana aman di dalam diri siswa. Guru memiliki tugas sebagai fasilitator, pembimbing, pengarah dan pemberi motivasi. Selain itu, tugas utama guru adalah membantu siswa dalam belajar, yakni berupaya menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran melalui penerapan berbagai metode yang tepat. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi atau metode pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar peserta didik, seperti halnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*

2.1.4.1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran yang berpusat pada siswa, melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan dan terjadi aktivitas fisik dan mental siswa karena anak akan berpikir selama melakukan, belajar menggali pikirannya untuk memecahkan masalah/masalah dalam pembelajaran.

Sulistiani, dkk, (2022) mendefinisikan Model pembelajaran *jigsaw* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memberikan kesempatan belajar yang adil kepada semua siswa dan juga memberikan kesempatan yang sama untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran *jigsaw* memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mempelajari bagian materi ajar sehingga ia akan menjadi ahli dibidangnya. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* siswa dikelompokkan menjadi 4 anggota tim. Setiap orang dalam tim diberikan materi yang berbeda. Anggota tim yang berbeda akan bertemu dalam kelompok baru (tim ahli) untuk mendiskusikan masalah mereka. Setelah berdiskusi dengan tim ahli, setiap anggota kembali ke kelompok semula dan secara bergiliran mengajar teman satu timnya dan anggota lainnya untuk mendengarkan. Setiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi dan guru memberikan evaluasi.

Sumarni (2019) menyatakan bahwa *jigsaw* adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan beberapa mahasiswa Universitas Texas. Model pembelajaran tersebut didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.

Lubis, N.A. dan Harahap, H. (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multifungsi kelompok belajar yang dapat digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok.

Sukarmini, dkk, (2016) mendefinisikan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model pembelajaran yang mampu membelajarkan siswa melalui pendekatan struktur serta meningkatkan keterampilan sosial dalam berbagai

kelompok dengan menitikberatkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar di bagiannya.

Slavin dalam Ismiyatun, dkk (2014) *jigsaw* disebut juga dengan gergaji silang adalah model pembelajaran yang tekniknya mengisyaratkan setiap anggota kelompok diberi tugas berbeda serta kemudian diharapkan dirinya untuk menceritakan kepada teman lainnya tentang sesuatu yang pernah dipelajarinya.

Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. *Jigsaw* dirancang untuk memberikan kesempatan belajar yang adil kepada semua siswa dan juga memberikan kesempatan yang sama untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran *jigsaw* memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mempelajari bagian materi ajar sehingga ia akan menjadi ahli dibidangnya. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* siswa dikelompokkan menjadi 4 anggota tim. Setiap orang dalam tim diberikan materi yang berbeda. Anggota tim yang berbeda akan bertemu dalam kelompok baru (tim ahli) untuk mendiskusikan masalah mereka. Setelah berdiskusi dengan tim ahli, setiap anggota kembali ke kelompok semula dan secara bergiliran mengajar teman satu timnya dan anggota lainnya untuk mendengarkan. Setiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi dan guru memberikan evaluasi.

2.1.4.2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut Rusman dalam Sukarmini, N., dkk, (2016) menjelaskan langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan dengan anggota kurang lebih 4-5 orang.
- 2) Tiap orang dalam tim diberikan materi atau tugas yang berbeda.
- 3) anggota dalam tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli).
- 4) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang sub bab yang mereka kuasai

- 5) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- 6) Pembahasan.
- 7) Penutup.

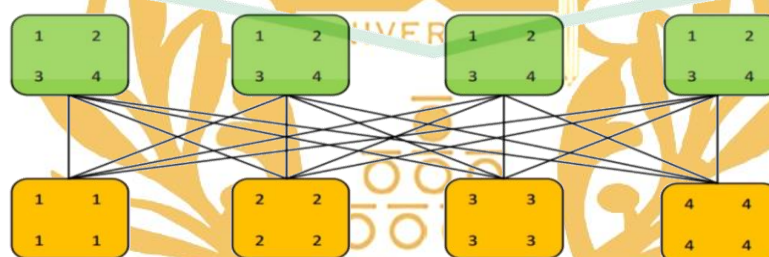
Menurut Aronson, E. dalam Lubis, N. dan Harahap, H. (2016) pelaksanaan kelas *jigsaw*, meliputi 10 tahap yaitu:

- 1) Membagi siswa ke dalam kelompok *Jigsaw* dengan jumlah 5-6 orang.
- 2) Menugaskan satu orang siswa dari masing-masing kelompok sebagai pemimpin, umumnya siswa yang dewasa dalam kelompok itu.
- 3) Membagi pelajaran yang akan dibahas ke dalam 5-6 segmen.
- 4) Menugaskan tiap siswa untuk mempelajari satu segmen dan untuk menguasai segmen mereka sendiri.
- 5) Memberi kesempatan kepada para siswa itu untuk membaca secepatnya segmen mereka sedikitnya dua kali agar mereka terbiasa dan tidak ada waktu untuk menghafal.
- 6) Membentuk kelompok ahli dengan satu orang dari masing-masing kelompok *jigsaw* bergabung dengan siswa lain yang memiliki segmen yang sama untuk mendiskusikan poin-poin yang utama dari segmen mereka dan berlatih presentasi kepada kelompok *jigsaw* mereka.
- 7) Setiap siswa dari kelompok ahli kembali ke kelompok *jigsaw* mereka.
- 8) Guru meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan segmen yang dipelajarinya kepada kelompoknya, dan memberi kesempatan kepada siswa-siswa yang lain untuk bertanya.
- 9) Guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lainnya, mengamati proses itu. Bila ada siswa yang mengganggu segera dibuat intervensi yang sesuai oleh pemimpin kelompok yang di tugaskan.
- 10) Pada akhir bagian beri ujian atas materi sehingga siswa tahu bahwa pada bagian ini bukan hanya *game* tapi benar-benar menghitung.

Jadi langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, yaitu:

- 1) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok asal (*home teams*) dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.

- 2) Guru membagikan lembar ahli kepada masing-masing siswa dan dalam satu kelompok terdiri dari beberapa topik.
- 3) Siswa dibagikan topik-topik yang sudah tertera di dalam lembar ahli.
- 4) Siswa diberikan tugas untuk membaca mengenai semua topik yang ada.
- 5) Setelah semua selesai membaca, siswa dari tiap kelompok yang memegang topik yang sama bertemu dalam satu kelompok yang disebut kelompok ahli (*expert group*) untuk mendiskusikan mengenai topik yang mereka terima.
- 6) Apabila para kelompok ahli sudah memahami atau mengerti mengenai topik yang ada, maka siswa harus kembali ke kelompok asal (*home teams*) dan bergantian mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka.
- 7) Selanjutnya siswa diuji dengan melakukan kuis individual, skor yang diperoleh masing-masing anggota akan menjadi skor kelompok mereka, kelompok tertinggi akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan.



Gambar 2.1 Sistem Pembentukan Kelompok dalam Pembelajaran Kooperatif
Tipe *Jigsaw*

2.1.5. Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Susanto dalam Rumakhit, N. (2017) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya berhubungan dengan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu pengamatan mengandung sejumlah materi yang sangat penting terhadap peristiwa alam di sekitar lingkungan. Semua itu merupakan bekal penting kehidupan siswa ke depannya.

IPA sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami konsep yang diperoleh selama tahapan pembelajaran. Dalam sikap ilmiah yang dapat dikembangkan untuk usia anak SD adalah sebagai berikut:

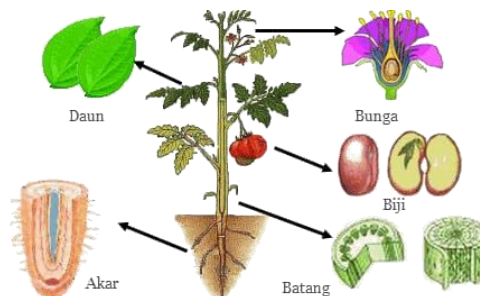
- a) Mencintai kebenaran yang obyektif, bersikap adil.
- b) Menyadari bahwa kebenaran ilmu tidak absolut.
- c) Tidak percaya pada takhayul.
- d) Ingin tahu lebih banyak.
- e) Tidak berpikir secara prasangka.
- f) Tidak mudah percaya begitu saja pada suatu kesimpulan tanpa bukti nyata.
- g) Optimis, teliti dan berani menyatakan kesimpulan yang menurut ilmiahnya benar.

Jadi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting untuk alam kehidupan manusia. IPA bukan hanya sekedar teori tapi IPA lebih menekankan proses di mana kita harus menemukan konsep dan menghubungkan dengan pengalaman yang sudah kita alami sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut adalah contoh materi pelajaran IPA dikelas IV SD yang dijadikan sebagai materi dalam media *puzzle* yang dikembangkan:

BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA

Tumbuhan merupakan makhluk hidup, karena tumbuhan dapat tumbuh dan berkembang. Seperti halnya makhluk hidup lain, tumbuhan juga memiliki bagian-bagian yang penting. Bagian-bagian tersebut memiliki fungsi masing-masing dalam proses kehidupannya. Bagian tersebut antara lain akar, batang, daun, bunga, buah dan biji.



gambar 2.2. Bagian-bagian Tumbuhan Lengkap

Tumbuhan merupakan makhluk hidup, karena tumbuhan dapat tumbuh dan berkembang. Seperti halnya makhluk hidup lain, tumbuhan juga memiliki bagian-

bagian yang penting. Bagian-bagian tersebut memiliki fungsi masing-masing dalam proses kehidupannya. Bagian tersebut antara lain akar, batang, daun, bunga, buah dan biji.

A. Akar



Gambar 2.3. Akar Tumbuhan

Akar merupakan bagian tumbuhan yang penting. Akar adalah bagian tumbuhan di dalam tanah yang arah tumbuhnya searah dengan gaya tarik bumi. Ada dua kelompok akar, yaitu akar serabut dan akar tunggang

- 1) Akar serabut adalah akar yang berukuran relatif kecil, tumbuh di pangkal batang, ukuran akar yang satu dengan yang lain hampir sama besar dan sama panjang. Contohnya pada tumbuhan kelapa, rumput, padi, tumbuhan hasil mencangkok dan sebagainya.
- 2) Akar tunggang adalah akar yang terdiri atas satu akar besar yang merupakan kelanjutan batang, sedangkan akar-akar yang lain merupakan cabang dari akar tunggang.

Fungsi atau kegunaan akar adalah sebagai berikut :

- 1) Menancapkan tumbuhan ke dalam tanah
- 2) Menyerap air dan mineral dari dalam tanah
- 3) Sebagai tempat menyimpan makanan, misalnya pada tanaman wortel, lobak, dan ubi kayu.
- 4) Untuk bernapas.

B. Batang



Gambar 2.4. Batang Tumbuhan

Batang merupakan bagian tumbuhan yang berada di atas tanah. Arah tumbuh batang berlawanan dengan gaya tarik bumi yang mengarah pada datangnya sinar matahari. Ada tiga jenis batang yaitu:

1. *Batang basah*, yaitu batang tumbuhan yang lunak dan berair, misalnya batang tanaman bayam.
2. *Batang berkayu*, yaitu batang tumbuhan yang terdiri dari kayu, misalnya batang pohon mangga.
3. *Batang rumput*, yaitu batang tumbuhan yang beruas-ruas dan berongga, misalnya batang padi dan rumput.

Batang mempunyai fungsi yaitu :

- Sebagai tempat tumbuh daun, bunga, dan buah
- Sebagai pengangkut air dan mineral dari akar ke daun
- Sebagai tempat menyimpan cadangan makanan.

C. Daun



Gambar 2.5. Daun

Daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh pada batang. Daun merupakan perubahan bentuk dari batang yang memipih. Daun pada umumnya berwarna

hijau. Ada daun yang berwarna hijau muda, ada yang berwarna hijau tua. Ada pula daun yang tidak berwarna hijau, misalnya daun pada tanaman puring.

Fungsi atau kegunaan daun adalah sebagai berikut:

- Untuk menyimpan cadangan air
- Tempat melakukan fotosintesis
- Sebagai tempat terjadinya transpirasi
- Tempat terjadinya penguapan

D. Bunga



Gambar 2.6. Bunga

Bunga merupakan alat perkembangbiakan pada sebagian besar tumbuhan.. Pada tumbuhan berbagai macam bentuk dan warnanya. Bunga dapat dibedakan menjadi dua, sebagai berikut:

1. Bunga tidak sempurna. Bunga yang hanya mempunyai benang sari saja atau putik saja. Bunga yang hanya mempunyai benang sari saja disebut *bunga jantan*. Bunga hanya mempunyai putik saja disebut *bunga betina*.
2. Bunga sempurna. Bunga yang mempunyai benang sari dan putik. Bunga sempurna terdiri dari bagian-bagian sebagai berikut :
 - 1) *Tangkai bunga*, yaitu bagian yang menghubungkan batang dengan bunga.
 - 2) *Kelopak bunga*, yaitu bagian yang gunanya untuk melindungi ketika bunga masih kuncup. Kelopak bunga berwarna hijau, bentuknya menyerupai daun. Kelopak bunga akan membelah bila bunga mekar.
 - 3) *Mahkota bunga*, yaitu bagian bunga yang indah. Mahkota biasanya bentuknya menarik dan berwarna-warni. Mahkota bunga berguna untuk menarik perhatian serangga.
 - 4) *Benang sari*, yaitu alat kelamin jantan bunga, berguna sebagai alat perkembangbiakan.

5) *Putik*, yaitu alat kelamin betina bunga. Berguna sebagai alat perkembangbiakan.

Fungsi atau kegunaan bunga adalah:

- Sebagai alat reproduksi
- Tempat berlangsungnya penyerbukan
- Untuk menghasilkan biji

E. Buah



Gambar 2.7. Buah

Buah merupakan bagian tumbuhan yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari bunga. Buah terdiri atas kulit, daging, dan biji. Fungsi bunga adalah:

- Menyimpan cadangan makanan
- Membungkus dan melindungi biji
- Pemencar biji pada tanaman berbunga

F. Biji



Gambar 2.8. Biji

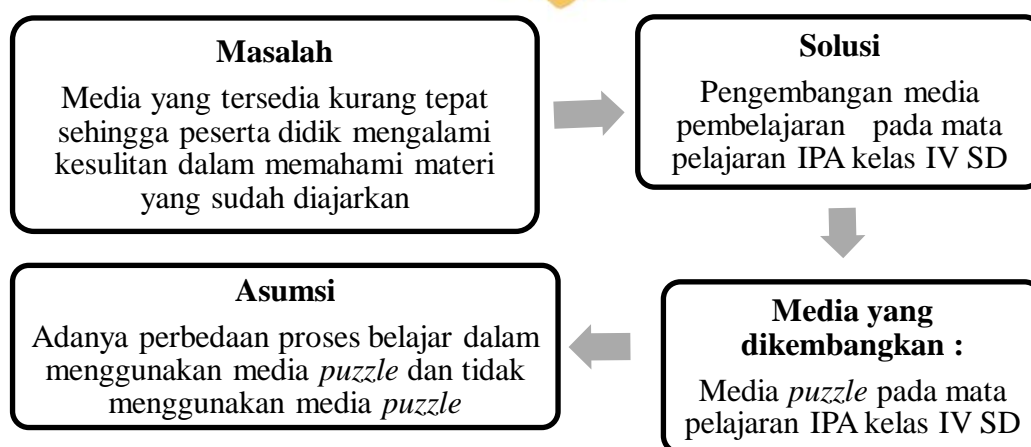
Biji pada tumbuhan digunakan untuk berkembang biak. Biji terdiri atas kulit biji keping biji dan Biji. Biji umumnya berasal dari bakal biji. Biji dibedakan menjadi dua jenis, yaitu biji terbuka dan biji tertutup. Biji berfungsi sebagai:

- Penyimpan cadangan makanan
- Alat perkembangbiakan
- Pembentukan tumbuhan baru.

2.2. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Guru mengalami banyak kendala dalam menarik perhatian dan fokus siswa. Dengan demikian, peneliti akan melakukan suatu penelitian pengembangan dalam mengatasi masalah tersebut, dengan mengembangkan media puzzle dalam pembelajaran IPA di SD kelas IV. Penggunaan media yang tepat dapat membantu proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Peneliti menggunakan media *puzzle* dengan mengombinasikannya dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* guna untuk menjawab permasalahan yang dialami peserta didik dan melibatkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif serta sebagai jalan alternatif bagi guru untuk menghindari kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Pengembangan media pembelajaran memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam menyampaikan Pembelajaran kepada peserta didik, yang dimana media pembelajaran tersebut tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan. Dengan pokok-pokok pikiran tersebut, muncullah asumsi untuk mengembangkan media *puzzle* dalam mata pelajaran IPA di SD. Kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan dalam skema berikut ini:



gambar 2.9. Skema Kerangka Berpikir

2.3. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Junita, S (2018) melakukan penelitian pengembangan media *puzzle* untuk pemahaman materi daur hidup hewan di sekolah dasar, yang dirancang dengan desain R&D (*research and development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* pada materi daur hidup hewan dikategorikan layak dengan persentase hasil validasi 88,8, maka diindikasikan bahwa media *puzzle* sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil angket memperoleh hasil yang tinggi dengan persentase 89,4 menyatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat melalui pengembangan media pembelajaran *puzzle*.
2. Manuarti, N.K.S.A dan Putra, M. (2021) melakukan penelitian pengembangan media *puzzle* materi struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan pada muatan pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar, menggunakan model ADDIE. Hasil validasi produk media *puzzle* pada pembelajaran IPA yang diperoleh mencapai kualifikasi sangat bagus dengan persentase sebesar 97,55%. Hasil validasi dari ahli media pembelajaran mencapai kualifikasi baik dengan persentase sebesar 83,33%. Hasil uji coba perorangan memperoleh kualifikasi baik dengan persentase sebesar 92,48%. Hasil tersebut menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *puzzle* layak digunakan oleh guru pada materi struktur struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan pada muatan pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.

2.4. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam proses transformasi informasi saat proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV SD.
2. Media *puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa teka-teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan membentuk kelompok tim asal dan tim ahli.