

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkah pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Waston dalam Moh. Suardi Syofrinanida (2019: 104) menyatakan “belajar adalah sebagai proses ineraksi antara situmulus dan repon, namun situmulus dan respon yang dimaksud harus dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur”.

Thorndike dalam Moh. Suardi Syofrinanida (2019: 103) menyatakan bahwa:

Belajar adalah proses intraksi antara sitimulus dan respon. Sitimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat di tangkap melalui alat indra. Respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika beklajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan ataaau gerak/tindakan.

Behavioristik dalam Moh. Suardi Syofrinansida (2019: 91) menyatakan bahwa:

Belajar adalah perubahan tingkah sebagai akibat dari adanya intraksi antara situmulus dan repon. Dalam kata lain belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil intraksi antara situmulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia daapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahawa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam

keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa dan memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar peserta didik memperoleh sejumlah pengalaman.

Andri Hakim dalam Maswan Abdullah (2022: 23) menyatakan “mengajar adalah suatu bentuk komunikasi yang memiliki tingkatan kompleksitas tinggi. Mengajar termasuk bagian dari seni”.

Raymond H. Sinamora dalam Musawan Abdullah (2022: 24) menyatakan “mengajar adalah bentuk perilaku yang kompleks. Prilaku dalam mengajar tersebut diinterpretasikan sebagai penggunaan secara integratif antara komponen pengajar dengan tindakan mengajar yang di dalamnya berisi penyampaian pesan pengajaran”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan mengajar adalah penyampain ilmu pembelajaran kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menerima ilmu pengetahuan dan pengalaman, sehingga peserta didik dapat mengubah sikap atau keterampilan dan mendapatkan penghargaan.

2.1.3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar.

Susanto, Ahmad (2013: 18-19) menyatakan bahwa :

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar.

Suyono & Hariyanto (2014:183) menyatakan “pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri”. Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengotimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun sosio emosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan.

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Hamka dalam Septy Nurfadillah (2021: 13) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Tafonao dalam Septy Nurfadillah (2021: 14) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi atau hasil belajar siswa serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pada setiap pembelajaran perlu adanya media untuk membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar.

2.1.5 Pengertian Media Puzzle

Media permainan *puzzle* merupakan media gambar yang masuk kedalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas siswa dalam membaca permulaan. Siswa akan lebih mudah untuk mengeluarkan ide-idenya menjadi bisa membaca permulaan. Manfaat bagi guru dalam penggunaan media *puzzle* adalah suatu tindakan inovasi baru karena dalam karena daalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle*.

Rumakhit (2017: 6) menyatakan “media *puzzle* adalah inovasi atau variasi media-media yang sudah ada. Dengan menggunakan media *puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran”. Sedangkan Patmonodewo (Misbach, Muzamil 2010: 1) menyatakan “media *puzzle* bersal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang,

media teka-teki merupakan media sederhana yang dimaikan dengan bongkar pasang”.

Jadi, dapat disimpulkan media *puzzle* adalah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar, huruf, kata dan kalimat menjadi satu gambar yang utuh yang melibatkan psikomotorik anak dan penalarannya dalam menyusun *puzzle* tersebut.

2.1.6 Manfaat Media *Puzzle*

Ada pun manfaat dalam permainan media *puzzle* yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan kosentrasi. Dalam bermain *puzzle* anak dapat melatih kemampuan sel otaknya dengan menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* menjadi utuh.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan dengan menyusun kepingan *puzzle* menjadi utuh.
- c. Meningkatkan kemampuan kongnitif yang berkaitan dengan kemampuan belajar memecahkan masalah.
- d. Belajar bersosialisasi, permainan *puzzle* yang dilakukan kelompok dapat meningkatkan intraksi sosial anak, dengan bekerja sama mencari jalan keluar dalam permainan media *puzzle*.
- e. Melatih kesabaran.

Manfaat *puzzle* menurut Muliawan:

- a. Melatih nalar konstruktif benda dalam ddiri anak.
- b. Melatih ingatan.
- c. Merangsang imajinasi anak.
- d. Mengajari anak rancang bangun sederhana.
- e. Mengenalkan anak pada bentuk-bentuk atau pola-pola tertentu yang baru.

2.1.7 Jenis Media *Puzzle*

Media permainan termasuk media permainan *puzzle* sangat banayak 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 kosakata:

- a. *Spelling Puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosakata yang benar.
- b. *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.
- c. *The Thing Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijumlahkan.
- d. *The Letter (s) Readiness puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- e. *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.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Kelebihan bermain media *puzzle*, yaitu:

- a. Merangsang fungsi pancra indera anak
- b. Meningkatkan ketangkasan
- c. Meningkatkan kecerdasan berbahasa
- d. Meningkatkan intraksi sosial antara anak dengan guru atau orang tua dan temannya
- e. Meningkatkan sistem imun atau pencegahan tubuh anak terhadap lingkungan luar, sehingga anak menjadi lebih terbiasa dengan berbagai kondisi lingkungan
- f. Meningkatkan daya kreativitas dan membesakan anak dari stress
- g. Melatih anak untuk lebih percaya diri
- h. Mengembangkan otak anak kanan.

Kelemahan dari media *puzzle*, yaitu:

- a. Membuat siswa hanya ingin bermain-main
- b. Kondisi kelas yang menyenangkan, menjadi tidak kondusif.

2.1.9 Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Langkah-langkah penggunaan media gambar *puzzle* bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*. Langkah-langkah penggunaan media *puzzle*, yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan keping-kepingan *puzzle* dari tempatnya
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
- c. Mintalah anak-anak untuk menyusun kembali kepingan *puzzle*
- d. Berikan tantangan pada anak-anak menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau di stopwatch.

Selain langkah-langkah penggunaan media *puzzle* diatas. Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran.

- a. Pendidik memberikan informasi dan menjelaskan kepada siswa bagaimana proses dalam permainan *puzzle*
- b. Selanjutnya pendidik membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk menyusun permainan *puzzle*
- c. Selanjutnya pendidik mengacak potongan-potongan *puzzle* di dalam setiap kelompok
- d. Setelah potongan-potongan *puzzle* di acak, pendidik memberikan aba-aba kepada siswa untuk memulai menyusun permainan *puzzle*,

- e. Kegiatan berlangsung pendidik mengamati setiap kelompok dan bagi kelompok siapa yang terlebih dahulu siap menyusun potongan-potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh, maka kelompoknya lah yang menjadi pemenang, kelompok yang menyusun potongan-potongan dengan tepat akan dinyatakan berhasil dalam permainan menyusun potongan-potongan *puzzle*.

2.1. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pembelajaran yang di sekolah dasar (SD) yang dinilai suatu pengetahuan siswa terhadap lingkungan sekitarnya dengan menggunakan teori nasional dan objektif agar siswa mampu mengerti dengan pelajaran IPS. Menurut Dr. Ahmad Susanto M.Pd. “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah”.

2. Materi Indonesiaku Kaya Budaya

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan 17.508 pulau yang dihuni lebih dari 360 suku bangsa. Hal ini membuat indonesia kaya akan keragaman budaya dan tradisi serta memiliki pemandangan alam yang sangat indah, dilengkapi dengan aneka kuliner yang mengunggah selera.

Batik adalah salah satu budaya Indonesia. Pada mulanya kegiatan membatik ini merupakan tradisi yang turun-temurun, sehingga kadang kala satu motif dapat dikenali berasal dari batik keluarga tertentu. Batik merupakan kearifan lokal dan arisan budaya. Tidak hanya batik saja, masih banyak kearifan lokal dan warisan budaya yang kita miliki.

A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari. Dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam, dan lain sebagainya. Bisa juga berupa hukum adat yang disepakati bersama. Berikut adalah contoh keberagaman kearifan lokal atau kebiasaan warisan turun temurun di daerah:

1. Simalungun : Yaitu pakaian adat tradisional simalungun disebut Hiou/Suri-suri. Penutup kepala laki-laki disebut Gotong, penutup kepala perempuan disebut Bulang, sedangkan yang kain yang disandang ataupun kain samping disebut suri-suri.
2. Melayu : Yaitu pakaian adat Baju Kurung. Baju kurung merupakan jenis pakaian yang dipakai oleh laki-laki maupun perempuan. Dalam masyarakat Melayu, pakaian tidak semata-mata berfungsi untuk melindungi tubuh dari panas dan dingin. Lebih dari itu, pakaian berfungsi untuk menutup malu, menjemput budi, menjunjung adat, menolak bala, dan menjunjung bangsa.
3. Jawa : Yaitu pakaian adat Paes Ageng Kanigaran. Pakaian adat kanigaran umumnya terbuat dari bahan beludru yang berkualitas tinggi.
4. Batak Toba: yaitu pakaian adat Ulos. Pakaian adat batak toba terbuat dari kain ulos atau kain tenun tradisional, mulai dari bagian atas sampai bawah. Pakaian adat pria bagian atas disebut ampe-ampe dan bagian bawah disebut singkot. Sementara untuk perempuan, bagian atas berupa hoba-hoba dan bagian bawah adalah haen.
5. Tanah Karo: Yaitu pakaian adat Uis Gara. Pakaian adat yang digunakan dalam kegiatan adat dan budaya Suku Karo dari Sumatra Utara. Selain digunakan sebagai pakaian resmi dalam kegiatan adat dan budaya, pakaian ini sebelumnya digunakan pula dalam kehidupan sehari-hari masyarakat tradisional Karo.

6. Pakpak: Yaitu pakaian adat Baju Merapi-api. Dengan didominasi warna hitam. Berbahan dasar katun, dan dikenakan dengan oles atau tenunan khas Pakpak. Pada laki-laki Pakpak, baju merapi-api menyerupai pakaian model melayu dengan leher bulan dan dihiasi dengan manik-manik atau api-api.

B. Kekayaan Budaya Indonesia

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keanekaragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda.

Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu samudera Hindia dan samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang kenegara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain.

Menurut data Badan pusat Statistik (BPS) tahun 2010, terdapat 1340 suku bangsa yang ada di tanah air kita. Suku bangsa ini terbesar di berbagai pulau yang ada di Indonesia. Dalam satu pulau saja kita dapat menemukan lebih dari dua suku bangsa yang berbeda karakteristiknya. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras.

C. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

Kita harus bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Kebudayaan yang kita miliki merupakan identitas bangsa Indonesia dan perlu kita lestarikan. Caranya dengan menjaga persatuan dan kesatuan. Kita dapat saling mengenal satu sama lain walaupun berasal dari daerah yang berbeda. Toleransi dalam keberagaman perlu kita bangun agar bangsa semakin kuat, aman, dan damai.

2.1.10 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang di capai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kongnitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh murid sekolah dasar setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenan dengan materi suatu mata pelajaran. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar. Berdasarkan hasil belajar, guru dapat membuat kesimpulan urutan-urutan murid yang berprestasi dan yang tidak berprestasi. Kemudian dengan melihat hasil belajar yang rendah atau kurang memuaskan maka perlu berupaya mengadakan perbaikan proses pembelajaran.

Kunandar dalam Rusydi Ananda (2014: 62) menyatakan bahwa:

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kongnitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga bisa diartikan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan siswa. Selanjutnya Kunandar berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Sopiatin dan Sahrani dalam Rusydi Ananda (2012: 6) menyatakan bahwa:

Hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan dari ragu menjadi yakin, sehingga salah satu kriteria keberhasilan belajar diantaranya ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar.

Nurmawati dalam Rusydi Ananda (2016: 53) menyatakan “hasil belajar adalah segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, hal ini adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

2.1.11 Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Nurdin (2015: 67) menjelaskan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain :

- a. faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu anatara lain: (1) kondisi fisiologis/jasmani, dan (2) kondisi psikologis, hal ini meliputi bakat, minat, motivasi, sikap, intelektual mahasiswa.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu antara lain: (1) lingkungan sosial yaitu teman, asrama, kost.

2.2. Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah dalam kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok, ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai anak didik, sehingga belajar tidak hanya sebatas perubahan tingkah laku tetapi mencakup suatu intraksi dengan lingkungannya seperti pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Anggapan sebagian besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran IPS ini sulit dipahami karena benar terbukti dari hasil perolehan. Dengan demikian guru harus menerapkan menggunakan media bervariasi dalam mengajar. Media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPS adalah media *puzzle*.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dapat menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga penggunaan media *puzzle*, diharapkan mampu meningkatkan pelaksanaan

dan aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran IPS serta dapat memotivasi dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2023/2024.

2.3. Hipotesis Penelitian

Sugiono (2019: 99) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Jadi yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media *puzzle* mata pelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2023/2024.

2.4. Defenisi Operasional

- a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
- b. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses mengajar di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi atau belajar siswa serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap.
- c. Media *puzzle* adalah media pembelajaran yang berupa potongan-potongan gambar, huruf, kata dan kalimat menjadi satu gambar yang utuh yang melibatkan psikomotorik anak dan penalarannya dalam penyusunan *puzzle* tersebut.
- d. Belajar adalah sebagai proses intraksi antara stimulus dan respon.
- e. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja tetapi, segala aspek yang berhubungan dengan proses pembelajaran.
- f. Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya.