BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dari hasil pengalaman dan latihan (Fadillah, 2016; Mansur, 2018). Belajar merupakan suatu kewajiban bagi manusia. Sebagai usaha untuk membangun, mengembangkan, dan mempertahankan eksistensi dirinya. Tanpa belajar manusia akan mengalami kesulitan, baik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan maupun kesulitan memenuhi tuntutan hidup dan kehidupan yang selalu berubah. Secara psikologis, belajar dapat didefinisikan sebagai hasil suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Ihsana (2017:7) mengemukakan "Belajar adalah dikenal dengan adanya perubahan, yaitu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya aktivitas tertentu".

Suardi Syofrinanisda (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 Syofrinanisda (2019: 103) .

Thorndike dalam Moh. Suardi Syofrinanisda (2019: 103) menyataakan 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 ataau gerak/tindakan.

Behavioristik dalam Moh. Suardi Syofrinansida (2019: 91) mengemukakan 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.

Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Dalam proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai siswa. Dengan adanya proses belajar, maka akan membawa perubahan dan perkembangan perilaku seseorang siswa.

Seseorang mengatakan telah melakukan kegiatan belajar apabila adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang tersebut, tingkah laku memiliki unsur objektif dan unsur subjektif. Unsur objektif adalah unsur motorik atau unsur jasmaniah (tampak), sedangkan unsur subjektif adalah unsur rohaniah (tidak tampak). Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah: pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, etika, dan sikap. Jika seseorang telah melakukan perbuatan belajar, maka terjadi perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut. Belajar dapat diartikan sebagai aktivitas mental atau psikis yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

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 memproleh 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 diinterpresentasikan sebagai penggunaaan 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 pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah perubahan, maka hakikat pembelajaran adalah pengaturan.

Menurut Rusman (2015:12) mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran”. Sedangkan menurut Daryanto (2015:38) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.

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

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya hubungan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran serta sarana yang memungkinkan membantu proses belajar peserta didik dalam proses proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan komponen dalam pendidikan yang merupakan indikator pencapaian tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar. Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Kholis, 2014).

Terkait hasil belajar peserta didik, berhasil atau tidaknya pembelajaran tidak terlepas dari tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung pada tujuan pendidikan (Sobandi, 2017). Tujuan pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang diperoleh berupa skor nilai. Skor diperoleh siswa dari berbagai tes yang menggambarkan hasil pencapaian dari proses belajar yang dilakukan (Lestari & Siswanto, 2015). Keberhasilan proses pembelajaran siswa dapat dilihat dari hasil belajar (Haslinda, 2020).

Arikunto (Ruswandi, 2013) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Perlu diketahui bahwa hasil belajar juga dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak.Penilaian hasil belajar sangat berguna bagi kelancaran kegiatan pengelolaan interaksi belajar mengajar, karena penilaian hasil belajar merupakan komponen dari program pengajaran.

Bloom (Sudijono, 2011:50) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah kemampuan seorang untuk mengingat-ingatkembali. Comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah diketahui dan diingat. *Application* (penerapan) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, rumus-rumus dan sebagainya Analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan, dan mampu memahami hubungan. Sintesis adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis, dan evaluasi (menilai). Domain efektif adalah sikap menerima, memberikan respon, nilai, organization (organisasi), dan karakterisasi.Sedangkan domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Aspek dalam penelitian ini, lebih difokuskan pada pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis. Tipe hasil belajar pengetahuan adalah tingkatan yang paling rendah tapi tipe belajar ini penting sebagai prasarat untuk menguasai dan mempelajari tipe hasil belajar lain yang lebih tinggi. Tipe hasil belajar pemahaman adalah kemampuan untuk mengungkapkan makna atau arti dari suatu konsep. Tipe hasil belajar penerapan adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru .

Gagne mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotor. Kemampuan pertama disebut keterampilan intelektual, keterampilan ini merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Kemapuan kedua yaitu penggunaan strategi kognitif, dimana siswa mampu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam menerapkan sebuah konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ketiga yaitu sikap, sikap yang ditunjukkan melaui perilaku yang dapat mencerminkan tindakan yang saling menghargai. Kemampuan keempat hasil belajar menurut M. Robert Gagne ialah informasi verbal, hasil belajar yang diperoleh dari membaca buku, mendengar radio dan media lainnya. Dan yang terakhir adalah keterampilan motorik yang meliputi kegiatan fisik.

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut serta membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode, strategi, alat, media dan sumber belajar serta dalam menentukan alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *puzzle* dalam pembelajaran PKN.

2.1.5 Media Pembelajaran

Menurut Gearlach dan Ely (2011) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. media berasal dari bahasa latin medius, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium

yang secara harfiah berarti perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar yaitu siswa dan isi pelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya.

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 ddidik dengan utuh serta menarik minat pesrta 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 dunuia 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.

1. Fungsi media pembelajaran

Levie & Lentz dalam buku Azhar Arsyad (2018 : 5) menemukakan empat fungsi media pembelajaran, khusunya media visual yaitu:

1. Fungsi Atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik.
2. Fungsi Afektif yaitu dapat meningkatkan kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

3. Fungsi Kognitif, yaitu dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
4. Fungsi Kompensatoris, yaitu dapat membantu peserta didik dalam memahami isi teks, serta membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingat kembali.

2. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar intraksi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efesien. Akan tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

c. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperahatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip yang dimaksud dikemukakan oleh Nana Sudjana sebagai berikut:

1. Menentukan jenis media dengan tepat artinya, sebaiknya guru memilih

terlebih dahulu media msiswaah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.

2. Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan .
3. Menyajikan media dengan tepat artinya, tekhnik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode waktu dan sarana.
4. Menetapkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana waktu mengajar media tersebut digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pengajaran, tanpa kepentingan yang jelas.

2.1.6 Pengertian Media *Puzzle*

Puzzle dalam bahasa Prancis kuno Apose, yang berarti "membingungkan". Sedangkan dalam Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, *puzzle* berarti teka-teki. Dilihat dari asal usul kata, teka-teki yang dimaksud dalam permainan menyusun keping-keping potongan bentuk atau gambar yang tidak utuh menjadi bentuk atau gambar yang utuh.Puzzle adalah permainan yang berupa teka-teki akan tetapi pada prinsipnya menekankan pada keserasian, keindahan, ketersalingan dan kelengkapan atau melengkapi yang kontruktif (Fauzan, 2007: 6).

Menurut Yudha (2017:33), *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 tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan *puzzle* (Gilli & Dalle, 2019). Media *puzzle* adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotakkotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu

sehingga
siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Maulida, Maulida, & Zulfitria, 2018). Bermain *puzzle* merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesababaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potonganpotongan puzzle sehingga menjadi bentuk yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* peserta didik harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan (Husna, Sari, & Halim, 2017).

Media *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa serta mampu memberikan visualisasi materi yang lebih menarik karena dapat melakukan pembelajaran dengan diimbangi permainan, dengan ini dapat menambah minat siswa untuk belajar dan menjadikan siswa bersemangat serta antusian dalam menjalankan kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman materi siswa menjadi baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Widiana et al., 2019).

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dan efektif diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswanya dalam memahami materi dan dapat membantu guru dalam pembelajaran. *Puzzle* bersifat bongkar pasang dengan itu *puzzle* merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman berpikir melalui permainan dengan tujuan agar siswa lebih tertarik. Media *puzzle* bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa keaktifan dan menghidupkan rasa ingin tahu sehingga pengetahuan siswa akan semakin bertambah (Siti et al, 2020).

meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, siswa-siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi

satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. *Puzzle* juga melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi *puzzle* yang berbentuk manusia akan melatih nalar siswa- siswa. Saat bermain *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

2.1.7 Kelebihan dan Kelemahan Media *Puzzle* Kelebihan media puzzle antara lain:

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
2. Memperkuat daya ingat
3. Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan
4. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).

Kelemahan media *Puzzle* antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lebih panjang
2. Menuntut kreatifitas pengajar
3. Kelas menjadi kurang terkendali
4. Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

2.1.8 Manfaat Media *Puzzle*

1. Mengasah otak

Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak siswa, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

2. Melatih koordinasi mata dan tangan

Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata siswa. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.

logika.

2. Melatih kesabaran

Puzzle juga dapat melatih kesabaran siswa dalam menyelesaikan suatu tantangan.

3. Pengetahuan

Dari *puzzle*, siswa akan belajar. Misalnya, *puzzle* tentang warna dan bentuk maka siswa dapat belajar tentang warna-warna bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mangesankan bagi siswa dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Siswa juga akan belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alfabet, dan lain-lain.

2.1.9 Jenis Media

Puzzle Media permainan termasuk media permainan puzzle sangat banayak jenisnya mulai dari gambar-gambar berwarna yang termasuk huruf atau 13 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 memehami kosakata:

1. Splling *Puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar.
2. Jigsaw *Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban yang paling akhir.
3. The Thing *Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.
4. The Latter (s) Readiness *puzzle*, yaitu *puzzle* yamg berupa gambargambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
5. Crosswords *puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawban tersubut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun verbal.

2.1.10 Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Langkah-langkah penggunaan media gambar *puzzle* bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenagkan 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:

1. Lepaskan keping-kepingan *puzzle* dari tempatnya
2. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
3. Mintalah anak-anak untuk menyusunkan kembali kepingan *puzzle*
4. 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.

1. Pendidik memberikan informasi dan menjelaskan kepada siswa bagaimana proses dalam permainan *puzzle.*
2. Selanjutnya pendidik membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk menyusun permainan *puzzle.*
3. Selanjutnya pendidik mengacak potongan-potongan *puzzle* di dalam setiap kelompok.
4. Setelah potongan-potongan *puzzle* di acak, pendidik memberikan abaaba kepada siswa untuk memulai menyusun permainan *puzzle*.
5. Kegiatan berlangsung pendidik mengamati setiap kelompok dan bagi kelompok siapa yang terlebih dahulu siap menyusun potonganpotongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh, maka kelompoknya lah yang menjadi pemenang, kelompok yang menuyusun potonganpotongan dengan tepat akan dinyatakan berhasil dalam permainan menyusun potongan-potongan *puzzle.*

2.1.11 Mata Pelajaran PKN

A. Pengertian PKn

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajinan suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus-penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Menurut Lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang dikutip oleh Parawangsa, dkk, dikemukakan bahwa:

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang dikutip oleh Parawangsa, dkk, dikemukakan bahwa:

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945

Menurut (Suwadi:2007) Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu usaha sadar pemerintah dalam menanamkan konsep kebangsaan yang multi dimensional yang berkaitan dengan dasar-dasar pengetahuan tentang penanaman nilai-nilai kewarganegaraan (civic values)atau nilai kebangsaan, sosiologi politik/masyarakat politik, demokrasi dan persiapan anak bangsa untuk berparti sipasi dalam proses politik secara menyeluruh) agar menjadi warga negara yang baik.

Menurut (Magdalena:2020) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng- Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hokum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut".

Beberapa pengertian pendidikan kewarganegaraan menurut para ahli di atas, maka dapat diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengembil keputusan politik secara nasional, sehingga dapat mempersiapkan warga Negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis.

B. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga Negara yang baik. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan sebagai partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga Negara yang taat kepada nilai- nilai dan prinsip prinsip-dasar demokrasi konstitusional Indonesia.Partisipasi warga Negara yang efektif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta .partisipasi yang efektif dan bertanggung jawab itupun ditingkatkan lebih lanjut melalui pengembangan disposisi atau watak watak tertentu yang meningkatkan kemampuan individu berperan serta dalam proses politik dan mendukung berfungsinya system politik yang sehat serta perbaikan masyarakat.

Tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar:

1. Mampu berpikir secara kritis, rasional, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun kewarganegaraannya di negaranya. Isu
2. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan

bertanggung secara cerdas dalam semua kegiatan. Tanggung jawab, sehingga bisa bertindak.

3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis. sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini karena jika siswa sudah memiliki nilai norma yang baik, maka tujuan untuk mencapai warga Negara yang baik akan mudah terwujudkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat diketahui bahwa Tujuan PKn di Sekola Dasar adalah untuk menjadikan warga Negara yang baik, yaitu warga Negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, diharapkan kelak dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas dan bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

2.1.12 Hak dan Kewajiban

Hak merupakan sesuatu yang mutlak menjadi milik seseorang dan penggunaannya tergantung pada diri sendiri. Contohnya untuk memilih memeluk dan menjalankan agama dan kepercayaan masing-masing yang dipercayai, hak mendapatkan pengajaran atau pendidikan, hak mengeluarkan pendapat, dan hak mendapatkan perlindungan hukum. Sedangkan kewajiban merupakan sesuatu yang harus dilakukan seseorang dengan penuh rasa tanggung jawab. Contohnya: melaksanakan tata tertib di sekolah, membayar spp atau melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya dan lain sebagainya.

Hak dan kewajiban warga Negara Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Perbuatan manusia yang tidak dapat bertanggung jawab terhadap alam justru akan merugikan manusia itu sendiri. Misalnya hanya demi mengejar keuntungan melalui jual beli kayu, manusia menebangi hutan secara membabi buta.Pohon yang menjadi pelindung tanah, penyerap air, dan penyuplai udara bersih sudah tidak ada lagi. Hal tersebut kemudian akan memicu terjadinya tanah longsor,

kekeringan, dan banjir.

Hak: Merupakan sesuatu yang secara sah dimiliki atau diperoleh seseorang, yang memberikan hak kepada individu untuk memperoleh atau melakukan sesuatu. Contohnya termasuk hak untuk mendapatkan pendidikan, hak atas kebebasan berbicara, dan hak untuk memiliki properti.

Kewajiban: Adalah tanggung jawab atau tugas yang harus dipenuhi oleh seseorang. Kewajiban seringkali merupakan imbalan dari hak yang dimiliki seseorang. Misalnya, kewajiban membayar pajak sebagai tanggung jawab warga negara, atau kewajiban mematuhi hukum yang berlaku.

Hak dan kewajiban dapat mencakup berbagai aspek, termasuk definisi, jenis, serta hubungan antara keduanya. Berikut adalah rangkuman materi terkait:

1. Definisi

a. Hak: Kewenangan atau kebebasan yang diakui dan dilindungi oleh hukum atau norma sosial yang memberikan kesempatan kepada individu untuk melakukan atau memperoleh sesuatu.
b. Kewajiban: Tanggung jawab atau tugas yang harus dipenuhi oleh individu sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku.

2. Jenis-jenis Hak

a. Hak Asasi Manusia (HAM): Hak dasar yang dimiliki setiap orang sejak lahir, seperti hak hidup, hak kebebasan berpendapat, dan hak atas pendidikan.
b. Hak Ekonomi dan Sosial: Hak terkait dengan kesejahteraan ekonomi dan sosial, seperti hak atas pekerjaan yang layak, hak kesehatan, dan hak untuk mendapatkan standar hidup yang memadai.
c. Hak Politik: Hak yang terkait dengan partisipasi dalam pemerintahan dan politik, seperti hak memilih dan dipilih dalam pemilu.

3. Jenis-jenis Kewajiban

a. Kewajiban Hukum: Kewajiban yang diatur oleh undang-undang, seperti kewajiban membayar pajak, mematuhi peraturan lalu lintas, dan memenuhi kontrak.
b. Kewajiban Moral: Tanggung jawab yang bersumber dari norma-norma

sosial dan etika, seperti kewajiban menghormati orang lain dan berbuat baik.

c. Kewajiban Sosial: Tugas yang harus dipenuhi sebagai anggota masyarakat, seperti berkontribusi dalam kegiatan sosial dan menjaga lingkungan.
d. Hak Asasi Manusia (HAM): Hak dasar yang dimiliki setiap orang sejak lahir, seperti hak hidup, hak kebebasan berpendapat, dan hak atas pendidikan.
e. Hak Ekonomi dan Sosial: Hak terkait dengan kesejahteraan ekonomi dan sosial, seperti hak atas pekerjaan yang layak, hak kesehatan, dan hak untuk mendapatkan standar hidup yang memadai.
f. Hak Politik: Hak yang terkait dengan partisipasi dalam pemerintahan dan politik, seperti hak memilih dan dipilih dalam pemilu.

4. Jenis-jenis Kewajiban

a. Kewajiban Hukum: Kewajiban yang diatur oleh undang-undang, seperti kewajiban membayar pajak, mematuhi peraturan lalu lintas, dan memenuhi kontrak.
b. Kewajiban Moral: Tanggung jawab yang bersumber dari norma-norma sosial dan etika, seperti kewajiban menghormati orang lain dan berbuat baik.
c. Kewajiban Sosial: Tugas yang harus dipenuhi sebagai anggota masyarakat, seperti berkontribusi dalam kegiatan sosial dan menjaga lingkungan.

5. Hubungan antara Hak dan Kewajiban

a. Hak dan kewajiban seringkali saling terkait; hak yang dimiliki seseorang sering kali disertai dengan kewajiban tertentu. Misalnya, hak untuk berbicara bebas disertai kewajiban untuk tidak menyebarkan kebencian atau fitnah.
b. Kewajiban juga merupakan syarat untuk dapat menikmati hak-hak tertentu. Misalnya, untuk mendapatkan perlindungan hukum, seseorang harus mematuhi hukum yang berlaku.

6. Konflik dan Penegakan

Kadang-kadang hak dan kewajiban bisa bertentangan. Misalnya, hak kebebasan berbicara dapat berbenturan dengan kewajiban untuk menghormati privasi orang lain. Penegakan hak dan kewajiban sering kali dilakukan melalui lembaga hukum, seperti pengadilan, atau melalui mekanisme sosial dan etika.
Materi ini dapat diperluas dengan studi kasus, peraturan spesifik, dan contoh penerapan hak dan kewajiban dalam berbagai situasi kehidupan.

Tentang hak dan kewajiban anak mencakup pengertian dasar serta berbagai aspek yang berkaitan dengan perlindungan dan tanggung jawab anak. Berikut adalah ringkasan materinya:

1. Definisi Hak dan Kewajiban Anak

a. Hak Anak: Hak-hak yang dimiliki oleh anak sesuai dengan peraturan perundang-undangan dan konvensi internasional, seperti Konvensi Hak Anak (*Convention on the Rights of the Child, CRC*) yang diadopsi oleh PBB. Hak ini memastikan kesejahteraan dan perlindungan anak.
b. Kewajiban Anak: Tanggung jawab yang diharapkan untuk dipenuhi oleh anak sesuai dengan usia, perkembangan, dan kemampuan mereka. Kewajiban ini biasanya dikaitkan dengan pembelajaran dan berperilaku baik dalam lingkungan keluarga dan sekolah.

2.Hak Anak

a. Hak untuk Hidup dan Kesehatan: Hak untuk mendapatkan perlindungan hidup, kesehatan, dan akses terhadap fasilitas kesehatan.
b. Hak Pendidikan: Hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan berkualitas, serta kesempatan untuk belajar dan berkembang.
c. Hak untuk Perlindungan: Hak untuk dilindungi dari kekerasan, eksploitasi, dan perlakuan buruk.
d. Hak untuk Partisipasi: Hak untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang sesuai dengan usia mereka dan menyampaikan pendapat serta keinginan mereka.
e. Hak untuk Identitas: Hak untuk memiliki nama, kewarganegaraan, dan identitas pribadi.

3. Kewajiban Anak

a. Kewajiban Terhadap Keluarga: Menerima dan menghormati orang tua atau pengasuh, serta berkontribusi dalam lingkungan keluarga sesuai dengan kemampuan mereka.
b. Kewajiban Terhadap Sekolah: Mengikuti pendidikan, mematuhi aturan sekolah, dan berusaha keras dalam belajar.
c. Kewajiban Sosial: Berperilaku baik dalam masyarakat, menghormati orang lain, dan mematuhi norma-norma sosial.

4. Perlindungan dan Penegakan Hak Anak

a. Lembaga Perlindungan Anak: Berbagai lembaga pemerintah dan non-pemerintah yang bertugas melindungi hak anak, seperti komisi perlindungan anak dan lembaga sosial.
b. Kebijakan dan Undang-Undang: Peraturan perundang-undangan yang melindungi hak anak, termasuk UU Perlindungan Anak dan ratifikasi Konvensi Hak Anak oleh negara.

5. Peran Keluarga dan Masyarakat

Peran Keluarga: Keluarga berperan penting dalam memenuhi hak anak, mendidik mereka tentang kewajiban, dan menyediakan lingkungan yang aman dan mendukung.

Peran Masyarakat: Masyarakat berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung hak dan kewajiban anak melalui berbagai program sosial dan pendidikan.

Materi ini penting untuk memastikan bahwa hak anak dihormati dan kewajiban mereka dipahami dalam konteks perkembangan usia dan kebutuhan mereka.

Gagne mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotor. Kemampuan pertama disebut keterampilan intelektual, keterampilan ini merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Kemapuan kedua yaitu penggunaan strategi kognitif, dimana siswa mampu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam menerapkan sebuah konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ketiga yaitu sikap, sikap yang

ditunjukkan melaui perilaku yang dapat mencerminkan tindakan yang saling menghargai. Kemampuan keempat hasil belajar menurut M. Robert Gagne ialah informasi verbal, hasil belajar yang diperoleh dari membaca buku, mendengar radio dan media lainnya. Dan yang terakhir adalah keterampilan motorik yang meliputi kegiatan fisik.

Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut serta membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode, strategi, alat, media dan sumber belajar serta dalam menentukan alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *puzzle* dalam pembelajaran PKN.

2.1.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa antara lain sebagai berikut:

1. faktor internal

Didalam faktor internal ini, terdapat beberapa faktor yaitu faktor jasmaniah, dan faktor psikologi.

a. Faktor jasmaniah

Proses belajar seseorang akan terganggu, jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.

b. Faktor psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologi yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas belajar siswa antara lain; inteligensi, perhatian, minat, bakat, motivasi dan kematangan.

2. Faktor Eksternal

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu faktor keluarga, sekolah dan faktor masyarakat.

a. Faktor keluarga

Dalam lingkungan keluarga lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar seperti sifat orang tua, ketegangan keluarga, letak rumah, relasi antar anggota keluarga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Yang termasuk kedalam faktor sekolah yang mempengaruhi belajar yaitu keadaan gedung serta letak sekolah, alat-alat belajar, metode mengajar, dan disiplin sekolah.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor yang mempengaruhi belajar, karena keberadaan siswa dalam lingkungan masyarakat seperti tetangga serta teman-teman sepermainan disekitar perkampungan siswa tersebut.

d. Faktor pendekatan

belajar Yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

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 sesoarang denga lingkunganya. Oleh karena itu ,belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana 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 mencangkup suatu intraksi dengan lingkungannya seperti pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Pembelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran PKn 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 PKn 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 PKn adalah media *puzzle*.

Pembelajaran PKn dengan menggunakan media *puzzle* dapat menimbulkan aktivitas belajar yang menyenagkan bagi siswa, sehingga penggunaan media *puzzle*, diharapkan mampu meningkatkan pelaksanaan 20 dan aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran PKn serta dapat memotivasikan dan dapat meningkatkan hasil belajar Pkn pada siswa di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang Tahun Pelajaran 2024/2025.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang memerlukan pengujian penelitian untuk kebenaranya. Seperti yang di kemukakan oleh (Sugiyono 2019;96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

H_O :Tidak ada pengaruh yang signifikan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban kelas III SD Negeri 067243 Medan selayang Tahun Pelajaran 2024/2025

H_a:Terdapat pengaruh yang signifikan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi Hak dan Kewajiban kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang Tahun Pelajaran 2024/2025

2.4 Defenisi Operasional

Defenisi Operasional pada penelitian ini untuk memudahkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini,maka penulis perlu menejelaskan sebagai berikut :

1. Pengaruh adalah suatu kekuatan atau kemampuan yang dimiliki oleh seseorang, kelompok, atau factor lain yang memengaruhi atau mengubah pemikiran, sikap atau tindakan orang lain.
2. Belajar adalah segala aktivitas dan proses aktif yang melibatkan penerimaan pemahan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang diselenggarakan guru dan peserta didik melalui tahap-tahap tertentu pada mata pelajaran PKn Hak dan Kewajiban

3. Pembelajaran adalah pembelajaran adalah segala usaha atau proses yang terencana antara peserta didik dan pendidik, yang beorientasi pada guru yang didalamnya terdapat intraksi positif yang menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan pada mata pelajaran PKn pada materi Hak dan kewajiban.
4. *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi dalam mata pelajaran PKn dengan materi Hak dan Kewajiban.
5. Hasil belajar adalah suatu proses pencapaian serta perubahan oleh siswa, selama mengikuti kegiatan belajar melalui kemampuan belajar, afekti, kognitif, dan psikomotor pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban.
6. Media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.
7. PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan dalam pembentukan warga Negara yang memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajiban unutk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang Diamanatkan oleh pancasila dan UUD.