

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan karena hampir seluruh usaha pendidikan diarahkan agar peserta didik dapat mengalami proses belajar dan pada akhirnya memperoleh perubahan yang berarti. Secara umum, belajar dapat dipahami sebagai suatu proses perubahan perilaku, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, yang terjadi melalui pengalaman, latihan, dan interaksi individu dengan lingkungannya. Proses ini tidak hanya berlangsung secara pasif, melainkan membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengolah informasi, berinteraksi dengan lingkungan, serta membangun pemahaman dari pengalaman nyata yang diperoleh.

Slameto (2010:2), berpendapat belajar adalah usaha seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi ini menegaskan bahwa belajar tidak terbatas pada penguasaan aspek kognitif semata, tetapi juga melibatkan dimensi afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai, serta dimensi psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan. Dengan kata lain, belajar mencakup perubahan yang menyeluruh dalam diri individu.

Sejalan dengan itu, Hamalik (2011:36) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Artinya, belajar timbul karena adanya dorongan untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitar. Perubahan yang terjadi melalui proses belajar bersifat relatif permanen, sehingga hasilnya tidak mudah hilang meskipun memerlukan penguatan agar lebih bertahan lama.

Sementara itu, (Suprijono, 2012:3) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana suatu organisme mengalami perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman. Dalam pandangan ini, hasil belajar harus dapat diamati dan diukur melalui indikator tertentu, misalnya peningkatan skor tes, kemampuan berpikir

kritis, atau keterampilan praktis yang dimiliki siswa. Dengan demikian, belajar dipandang sebagai aktivitas yang menghasilkan perubahan nyata dan dapat dibuktikan secara empiris.

Piaget Dahar (2011:112), menyatakan belajar merupakan proses aktif yang dialami individu dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sesuai dengan tahap perkembangan kognitif. Anak tidak hanya menerima informasi dari luar, tetapi juga membangun pemahamannya berdasarkan pengalaman.

Melalui penguatan (*reinforcement*), siswa dapat terdorong untuk mengulangi perilaku yang diharapkan. Dalam konteks pembelajaran, pemberian media yang menarik seperti *puzzle* edukatif dapat menjadi stimulus yang membangkitkan motivasi dan respons positif berupa meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang berlangsung secara sadar dan sistematis, di mana individu mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain, belajar merupakan aktivitas kompleks yang tidak hanya berhubungan dengan perolehan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan yang mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Dalam konteks penelitian ini, belajar dimaknai sebagai proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mengenai siklus hidup hewan melalui penggunaan media *puzzle*, sehingga terjadi perubahan positif yang dapat diamati dalam hasil belajarnya.

### **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”. Selanjutnya menurut Slameto (2015:29) menyatakan “mengajar

adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang dirancang secara sadar oleh pendidik untuk membantu peserta didik mencapai tujuan tertentu. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Secara teoritis, pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan, yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Tujuan utama dari pembelajaran adalah terjadinya perubahan perilaku peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) melalui pengalaman belajar yang dirancang secara sistematis. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi, pengalaman, serta refleksi. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses yang menekankan pada aktivitas dua arah, yaitu peran pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek utama belajar.

Ngalimun (2016:29) menyatakan “pembelajaran adalah sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui peroses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran”. Selanjutnya menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:297) menyatakan “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Ihsana El Khuluqu (2017:51) menyatakan

“pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya hubungan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan baik secara aktif dalam pengembangan potensi peserta didik yang didukung oleh ketersediaan media atau sumber belajar.

## **2.1.4 Hasil Belajar**

### **2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar**

Pendidikan mempunyai tujuan yang telah direncanakan dan direalisasikan dalam bentuk proses belajar mengajar. Bentuk dari pencapaian tujuan pendidikan adalah hasil belajar yang diikuti oleh siswa. Dari hasil belajar itulah diketahui tingkat keberhasilan seseorang guru dalam proses belajar mengajar. Dalam penilaian hasil belajar.

Sudjana (2005:22), menyatakan hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari segi proses belajar dan dari segi hasil belajar. Proses belajar menunjukkan bagaimana siswa terlibat dalam kegiatan belajar, sedangkan hasil belajar adalah pencapaian nyata yang diperoleh sebagai akibat dari proses tersebut.

Selanjutnya, Purwanto (2011:38) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan suatu program belajar. Perubahan ini terjadi karena adanya interaksi siswa dengan sumber belajar maupun lingkungan belajar, sehingga pengetahuan, sikap, dan keterampilan berkembang sesuai tujuan pembelajaran.

Damiyanti dan Mudjiono (2006:121) menambahkan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai sejauh mana seorang siswa mampu menguasai materi pembelajaran setelah proses belajar mengajar berlangsung. Keberhasilan tersebut umumnya ditunjukkan dengan simbol tertentu, seperti angka, huruf, maupun keterangan lain yang telah ditentukan oleh lembaga pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Hasil belajar biasanya ditunjukkan dalam bentuk perubahan perilaku maupun pencapaian yang dinyatakan dengan angka, huruf, atau simbol tertentu sebagai bukti keberhasilan belajar.

#### **2.1.4.2 Faktor - faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar seorang siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar dirinya. Secara umum faktor-faktor tersebut dapat dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

##### **1. Faktor Internal (dari dalam diri siswa)**

Faktor internal adalah faktor-faktor yang muncul dari dalam diri siswa dan dapat memengaruhi tingkat keberhasilan dalam belajar.

- a) Slameto (2010:54) menyebutkan bahwa faktor internal yang memengaruhi hasil belajar meliputi kondisi jasmani, kondisi psikologis (minat, motivasi, bakat, intelegensi), serta faktor kelelahan.
- b) Purwanto (2011:102) menambahkan bahwa aspek internal yang paling berpengaruh adalah kemampuan intelektual, minat terhadap pelajaran, serta sikap belajar siswa.
- c) Dimiyati dan Mudjiono (2006:239) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan pendorong utama yang menentukan kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Semakin tinggi motivasi, semakin besar pula kemungkinan siswa mencapai hasil belajar yang baik.

Dengan demikian, faktor internal mencakup kondisi fisik, psikologis, motivasi, minat, bakat, intelegensi, dan sikap belajar siswa yang secara langsung memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran.

##### **2. Faktor Eksternal (dari luar diri siswa)**

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

- a) Slameto (2010:60) menyebutkan bahwa faktor eksternal meliputi faktor keluarga (cara orang tua mendidik, suasana rumah, ekonomi keluarga),

sekolah (metode mengajar, kurikulum, sarana prasarana, hubungan guru dan siswa), serta masyarakat (lingkungan pergaulan, media massa).

- b) Sudjana (2005:28) menegaskan bahwa keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya kemampuan guru dalam memilih metode, media, serta strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- c) Purwanto (2011:104) juga mengemukakan bahwa lingkungan sosial dan budaya memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar, sebab kondisi lingkungan yang kondusif akan membantu siswa berkembang optimal.

Faktor eksternal dengan demikian mencakup kondisi keluarga, sekolah, masyarakat, serta lingkungan sosial-budaya yang berperan penting dalam mendukung atau menghambat pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (kondisi fisik, psikologis, motivasi, minat, bakat, intelegensi, dan sikap belajar) serta faktor eksternal (keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan). Kedua faktor ini saling berhubungan dan berkontribusi terhadap tinggi rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.

### **2.1.5 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. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Latuheru (2017:144) menyatakan “media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna”. Muinnah (2019:6) menyatakan

“media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik”. Munadi (2014:38) menyatakan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

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 focus.

#### **2.1.6 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memberikan banyak mamfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik terutama bagi kelancaran dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Melalui media pembelajaran pendidik dan peserta didik sama-sama memperoleh keuntungan yaitu memudahkan penyampain dan penerimaan pesan melalui media pembelajaran. Nasution (2013:2) dalam Susanti (2021:59) mamfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Menjadikan bahan untuk pembelajaran lebih bermakna sehigga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memudahkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.
3. Memungkinkan inplementasi metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik tidak jenuh dan pendidik tetap energik.
4. Mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan tetapi aktif melakukan kegiatan seperti mendemonstrasikan, mengamati, mempraktekkan dan lain sebagainya.

Sementara itu Dewi (2018:6) menyatakan fungsi media pembelajaran adalah

1. Alat bantu mengantarkan materi pembelajaran.
2. Mengonkretkan informasi atau materi Pelajaran.
3. Mengefektifkan penyampaian materi pembelajaran.
4. Memberi stimulus bagi pembelajar.
5. Memusatkan perhatian pembelajar.
6. Mengakomodasi penyampaian materi-materi yang bersifat khusus dan membutuhkan penafsiran.
7. Mengakomodasi berbagai gaya belajar pembelajar.

Berbagai pandangan para ahli dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pendidikan. Media tidak sekadar berfungsi sebagai pelengkap, melainkan unsur pokok yang mampu menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman peserta didik, memperkaya strategi pembelajaran, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa. Di sisi lain, media juga membantu pendidik dalam mengelola kelas secara lebih terarah karena pesan pembelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas, konkret, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh sebab itu, media pembelajaran dapat dipandang sebagai penghubung antara guru, materi, dan siswa sehingga tercipta pengalaman belajar yang efektif, efisien, menyenangkan, serta bermakna.

### **2.1.7 Pengertian Media *Puzzle***

*Puzzle* dalam sejarahnya berasal dari bahasa Prancis kuno *apose* yang berarti “membingungkan”. Secara umum, *puzzle* dipahami sebagai permainan menyusun kembali potongan-potongan gambar yang acak menjadi satu kesatuan gambar yang utuh. Sebagai salah satu bentuk media visual, *puzzle* menyampaikan pesan melalui rangsangan indera penglihatan. Visualisasi potongan gambar yang disusun mampu menarik perhatian sekaligus memusatkan konsentrasi siswa. Dengan karakteristik tersebut, *puzzle* tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga melatih penalaran, mengembangkan kreativitas, serta membantu siswa terutama pada tahap membaca permulaan, karena dari aktivitas menyusun gambar, mereka terdorong untuk mengeluarkan ide dan gagasannya.

Bagi guru, penggunaan *puzzle* dapat menjadi inovasi pembelajaran yang memberikan variasi baru dalam penyampaian materi. *Puzzle* menghadirkan media gambar dengan format yang lebih menantang, yaitu dalam bentuk kepingan yang perlu disusun. Penggunaan *puzzle* dalam kegiatan belajar juga memberikan suasana kelas yang lebih hidup, karena siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses menemukan bentuk atau pola dari gambar yang diacak. Dengan demikian, *puzzle* dapat dimanfaatkan guru sebagai media kreatif yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkaya metode pengajaran yang digunakan.

Rahmawati Matondang, dkk (2021:145) menyatakan bahwa *puzzle* merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan merangkai atau membongkar pasang potongan gambar sehingga terbentuk pola gambar yang utuh. Media ini menggabungkan unsur gambar dan permainan, sehingga memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Senada dengan itu, Rumakhit (2017:6) menegaskan bahwa *puzzle* merupakan inovasi atau variasi dari media pembelajaran yang telah ada. Melalui media *puzzle*, siswa didorong untuk tertarik, fokus, serta berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Selanjutnya, Patmonodewo (dalam Misbach & Muzamil, 2010:1) menyebut *puzzle* sebagai media sederhana yang berasal dari bahasa Inggris dengan arti teka-teki, yang dimainkan melalui aktivitas bongkar pasang gambar.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah media pembelajaran berupa gambar yang dipotong kecil-kecil untuk melatih daya pikir, menumbuhkan kesabaran, dan membiasakan kerja sama. *Puzzle* termasuk permainan edukatif karena selain hiburan juga berfungsi melatih otak, kecepatan berpikir, serta koordinasi pikiran dan tangan. Dengan demikian, *puzzle* diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang.

### 2.1.7.1 Manfaat Media *Puzzle*

Media *puzzle* memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik. *Puzzle* bukan hanya permainan sederhana, melainkan sarana edukatif yang melatih kemampuan berpikir kritis, daya ingat, konsentrasi, serta strategi pemecahan masalah. Melalui aktivitas menyusun kepingan *puzzle*, siswa belajar mengenali pola, menganalisis keterkaitan bagian, sekaligus menumbuhkan sikap sabar, tekun, serta meningkatkan koordinasi mata dan tangan yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus. Selain itu, *puzzle* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memperluas wawasan sesuai tema yang ditampilkan.

Sudjana dan Rivai dalam Darmawan, (2012:22), menyatakan media pembelajaran berfungsi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menumbuhkan motivasi, serta memperjelas makna materi agar lebih mudah dipahami siswa. Penggunaan media juga memungkinkan guru menghadirkan variasi metode pembelajaran, tidak terbatas pada komunikasi verbal, tetapi diperkaya dengan pengalaman visual dan aktivitas langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien.

Lebih jauh, media mendorong keterlibatan aktif siswa, dari mengamati, mendemonstrasikan, hingga mengkomunikasikan kembali pengetahuan yang diperoleh. Keterlibatan ini menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna karena siswa mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret. *Puzzle*, dalam hal ini, berperan sebagai media yang mengintegrasikan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial sehingga pembelajaran lebih utuh dan seimbang.

Sanjaya (2016:17) menegaskan bahwa tujuan utama penggunaan media adalah menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, membantu pemahaman, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mencegah kesalahpahaman konsep. Dengan demikian, *puzzle* dapat disimpulkan sebagai media strategis yang mampu memperjelas materi, menarik perhatian, menjaga motivasi, serta menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

### 2.1.7.2 Jenis Media *Puzzle*

*Puzzle* sebagai media permainan memiliki variasi bentuk, mulai dari bergambar berwarna hingga dua dan tiga dimensi sederhana. Media ini dirancang untuk mendukung *learning through play*, sehingga proses belajar menjadi interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dalam pembelajaran bahasa, *puzzle* efektif meningkatkan pemahaman kosakata, konsentrasi, serta kemampuan berpikir logis siswa.

1. *Jigsaw Puzzle*, yaitu soal atau pertanyaan yang jawabannya menghasilkan huruf-huruf tertentu yang kemudian disusun menjadi kata kunci.
2. *The Thing Puzzle*, berupa deskripsi kalimat yang dipasangkan dengan gambar benda yang sesuai.
3. *The Letter(s) Readiness Puzzle*, yaitu gambar yang dilengkapi huruf nama gambar tersebut namun tidak lengkap, sehingga siswa melengkapinya.
4. *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang), berupa pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya diisi ke dalam kotak mendatar maupun menurun

Hamdani (2011), menyatakan media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) media visual, ditangkap melalui penglihatan seperti *puzzle* gambar atau ilustrasi; (2) media audio, berupa suara seperti *puzzle* musik; dan (3) media audiovisual, seperti *puzzle* digital interaktif yang memadukan gambar, teks, dan suara. Dengan demikian, *puzzle* tergolong media fleksibel yang dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan bentuk serta fungsi penggunaannya, *puzzle* juga memiliki kategori yang lebih spesifik.

1. *Jigsaw Puzzle (Puzzle Potongan)*, merupakan *puzzle* tradisional yang terdiri atas potongan gambar yang saling melengkapi hingga menjadi gambar utuh. *Puzzle* ini bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan visual-spasial, konsentrasi, serta kesabaran siswa.
2. *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang), sebagaimana penelitian Dyah Widya dkk. (2015), efektif meningkatkan aktivitas serta hasil belajar IPA karena melatih kosakata, pemahaman konsep, dan ketelitian.



5. Mengasah kemampuan berimajinasi dan keterampilan menyimpulkan suatu konsep.
6. Membantu meningkatkan daya ingat siswa.
7. Dengan memilih gambar atau bentuk tertentu, siswa dilatih untuk berpikir matematis (mengaktifkan otak kiri).
8. Mengembangkan kapasitas anak dalam melakukan pengamatan maupun eksperimen sederhana.
9. Menumbuhkan keterampilan dalam memecahkan masalah.
10. Praktis untuk disajikan dalam proses pembelajaran.
11. Mudah dibawa, ringan, serta fleksibel penggunaannya.

Adapun kekurangan media *puzzle* Rahmawati, dkk (2021) dan Rahmawati Matondang, antara lain:

aspek sensorik lain.

1. Lebih dominan menekankan pada indera penglihatan (visual) sehingga kurang melibatkan aspek sensorik lain.
2. Tidak efektif apabila digunakan dalam waktu yang terlalu lama.
3. Kurang optimal ketika diterapkan pada kelompok siswa dengan jumlah besar.
4. Proses penggunaannya terkadang memerlukan waktu yang relatif panjang.

#### **2.1.7.4 Langkah - langkah Penggunaan Media *Puzzle***

Sadiman (2014:102), menyatakan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran memiliki prosedur yang bersifat sistematis dan terstruktur sehingga dapat membantu guru maupun peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Melalui tahapan penggunaan yang jelas, media *puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga mampu menjadi alat bantu yang mendorong pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Adapun langkah-langkah penggunaan media *puzzle* dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a) *Guru*: menyiapkan *puzzle* sesuai materi, memastikan kelengkapan, menyusun modul ajar, dan menata kelas untuk kerja kelompok.
  - b) *Siswa*: dibagi ke dalam kelompok kecil (3–5 orang), diberi pemahaman tentang aturan permainan, serta dipersiapkan untuk mengikuti pembelajaran.
2. Tahap Pelaksanaan
- a) Pembukaan: guru menjelaskan tujuan, memperkenalkan *puzzle*, dan memberi contoh cara menyusunnya.
  - b) Kegiatan Inti: siswa menyusun *puzzle* secara berkelompok, berdiskusi, mengidentifikasi konsep dari gambar, lalu mempresentasikan hasilnya. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberi arahan dan motivasi.
  - c) Diskusi & Refleksi: guru memandu diskusi, mengaitkan hasil *puzzle* dengan materi, serta menegaskan kembali konsep inti.
3. Tahap Evaluasi
- a) Penilaian Proses: mencakup kerjasama, partisipasi.
  - b) Penilaian Hasil: meliputi ketepatan penyusunan *puzzle* dan pemahaman konsep, disertai umpan balik dari guru.
4. Tahap Penutup
- a) Kesimpulan: guru bersama siswa merangkum materi, melakukan refleksi, dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
  - b) Tindak Lanjut: pemberian tugas, penyimpanan *puzzle* untuk digunakan kembali, serta perencanaan variasi penggunaan *puzzle* di pertemuan berikutnya.

#### Keunggulan Media *Puzzle*

Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat utama, yaitu:

1. Meningkatkan konsentrasi siswa.
2. Mengembangkan kerjasama kelompok.
3. Melatih kesabaran dan ketekunan.

4. Merangsang kemampuan berpikir logis dan analitis.
5. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

### 2.1.8 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relevansi dengan Penelitian Sekarang
1	Dewi, Marhardi, & Nanda (2022)	Media <i>puzzle</i> Daur hidup hewan untuk menstimulasi peningkatan hasil belajar kongnitif siswa	Media sangat layak terhadap meningkatkan hasil belajar siswa	Relevan karena menilai efektivitas <i>puzzle</i> pada materi daur hidup hewan
2	Rahayu (2021)	Penggunaan media <i>puzzle</i> dalam pembelajaran IPA kelas III	Media <i>puzzle</i> meningkatkan hasil belajar IPA, terutama pada materi siklus hidup mahluk hidup	Sama sama membahas <i>puzzle</i> sebagai media belajar IPA di kelas III

### 2.1.9 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Kurikulum IPAS memuat pemahaman konsep IPA-IPS serta keterampilan proses melalui pengamatan, analisis, dan pemecahan masalah. Sejalan dengan

Bruner (dalam Dahar, 2011:112), IPAS mendorong siswa menemukan pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, IPAS berperan strategis dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis-kreatif, peduli lingkungan, serta mendukung terbentuknya Profil Pelajar Pancasila.

### **2.1.9.1 Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

#### **(IPAS)**

Sammel (2014:12), menyatakan ilmu pengetahuan bersifat dinamis dan selalu berkembang, sehingga perlu ditanamkan kepada peserta didik sejak dini melalui pembelajaran terpadu antara IPA dan IPS yang dikenal dengan (IPAS). Yanitaky (2017:10) menambahkan bahwa masalah kehidupan modern tidak dapat diselesaikan hanya dengan sudut pandang ilmu alam atau sosial saja, melainkan memerlukan pendekatan holistik agar solusi lebih komprehensif.

Dengan demikian, IPAS berfungsi sebagai acuan dalam merancang pembelajaran yang mengintegrasikan aspek alam dan sosial. Tujuannya tidak hanya memberi pengetahuan konseptual, tetapi juga melatih peserta didik untuk berpikir kritis, adaptif, dan mampu melihat persoalan secara menyeluruh.

### **2.1.9.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Tujuan Pembelajaran IPAS Sunendar (2022:18) berpendapat ada beberapa point yaitu:

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterhubungan mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi fenomena alam maupun sosial di sekitarnya, memahami keteraturan alam semesta, serta relevansinya dengan kehidupan manusia.
2. Membangun kesadaran ekologis melatih siswa agar mampu berpartisipasi aktif dalam menjaga, melestarikan, dan mengelola sumber daya alam secara bijaksana serta berkelanjutan.
3. Menginternalisasi identitas diri dan realitas sosial membantu peserta didik mengenali jati dirinya, memahami lingkungan sosial tempat ia berada, serta memaknai dinamika perubahan masyarakat dari waktu ke waktu.

4. IPAS dan Menguasai konsep mengimplementasikannya tidak hanya memahami materi saja dan konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.
5. Berpikir ilmiah Mengembangkan kemampuan dan inkuiri membiasakan siswa mengidentifikasi masalah, merumuskan pertanyaan, serta menyelesaikan persoalan melalui pendekatan ilmiah dan aksi nyata.
6. Meningkatkan kesadaran sosial dan kontribusi global dan mempersiapkan peserta didik agar mampu berperan sebagai anggota masyarakat, bangsa, maupun dunia dengan memberikan kontribusi positif dalam menyelesaikan permasalahan sosial dan lingkungan.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan teoritis, tetapi juga pada pembentukan sikap ilmiah, keterampilan berpikir kritis, serta kesadaran ekologis dan sosial. Melalui IPAS, peserta didik diharapkan tumbuh menjadi individu kreatif, adaptif, dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, serta lingkungan. Dengan demikian, IPAS memiliki peran strategis dalam membentuk generasi berkarakter, berdaya saing, dan siap menghadapi tantangan global secara bijaksana.

#### **2.1.10 Siklus Hidup Hewan**

Secara umum, siklus hidup hewan adalah rangkaian tahapan perubahan yang dialami oleh seekor hewan sejak ia berada dalam bentuk awal (biasanya telur), menetas atau lahir, tumbuh menjadi dewasa, berkembang biak, hingga akhirnya mati. Nugroho (2019:45), siklus hidup merupakan proses biologis yang dialami setiap organisme sebagai upaya mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Sementara itu, Fitriani (2020:63) menjelaskan bahwa siklus hidup hewan tidak hanya mencakup pertumbuhan fisik, melainkan juga perubahan bentuk dan fungsi organ tubuh, yang dikenal dengan istilah metamorfosis. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa siklus hidup hewan adalah proses berkesinambungan yang bersifat alami dan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Adapun jenis-jenis siklus hewan perhatikan gambar sebagai berikut



Gambar 2.2 Siklus Hidup Hewan

Sumber: <https://id.theasianparent.com/>

Adapun istilah - istilah dan defenisi yang selalu terkait dengan siklus hidup hewan antara alain:

### 1. Telur

Telur merupakan tahap awal dari siklus hidup sebagian besar hewan ovipar (bertelur). Di dalam telur terdapat embrio yang akan berkembang menjadi individu baru. Lingkungan yang sesuai (suhu, kelembaban, dan tempat) sangat mempengaruhi keberhasilan menetasnya telur.

Contoh: telur kupu-kupu diletakkan di daun muda, telur katak di air, dan telur burung di dalam sarang

### 2. Larva

Larva adalah fase awal setelah telur menetas pada hewan tertentu, khususnya hewan dengan metamorfosis sempurna. Bentuk larva biasanya sangat berbeda dengan hewan dewasanya. Larva berfungsi sebagai tahap pertumbuhan awal dengan banyak makan untuk menambah energi sebelum berubah ke fase berikutnya.

Contoh: ulat pada kupu-kupu, berudu pada katak, jentik pada nyamuk.

### 3. Pupa / Kepompong

Pupa atau kepompong adalah fase peralihan antara larva dan imago pada hewan dengan metamorfosis sempurna. Pada fase ini, hewan biasanya diam (tidak aktif

makan), tetapi terjadi perubahan besar di dalam tubuhnya. Organ-organ larva mengalami rekonstruksi menjadi organ dewasa.

Contoh: ulat berubah menjadi kepompong sebelum menjadi kupu-kupu.

#### 4. Nimfa

Nimfa adalah bentuk muda hewan pada metamorfosis tidak sempurna. Bentuk nimfa mirip dengan hewan dewasa, namun ukurannya lebih kecil dan beberapa organ tubuhnya belum berkembang sempurna. Perubahan dari nimfa menjadi imago biasanya melalui pergantian kulit (molting).

Contoh: nimfa belalang yang belum memiliki sayap, nimfa capung yang masih hidup di air.

#### 5. Imago

Imago adalah tahap dewasa dalam siklus hidup hewan. Pada fase ini, hewan sudah memiliki organ tubuh yang sempurna, termasuk organ reproduksi, sehingga mampu berkembang biak untuk melanjutkan keturunan.

Contoh: kupu-kupu dewasa, katak dewasa, capung dewasa.

#### 6. Metamorfosis

Metamorfosis adalah proses perubahan bentuk tubuh hewan selama pertumbuhannya. Tidak semua hewan mengalami metamorfosis; beberapa hanya mengalami pertumbuhan tanpa perubahan bentuk yang mencolok.

##### A. Metamorfosis sempurna (*Holometabola*)

1. Ciri: perubahan bentuk sangat drastis antara fase awal (larva) dan dewasa (imago).
2. Tahapan: Telur → Larva → Pupa → Imago.
3. Contoh: kupu-kupu, nyamuk, lalat, katak.

##### B. Metamorfosis tidak sempurna (*Hemimetabola*)

1. Ciri: perubahan bentuk tidak terlalu mencolok, nimfa mirip dengan induknya.
  2. Tahapan: Telur → Nimfa → Imago.
  3. Contoh: belalang, capung, kecoa.
4. Pembagian Siklus Hidup Hewan
- a. Hewan dengan Metamorfosis Sempurna

metamorphosis sempurna perhatikan sebagai gambar berikut :



Gambar 2. 3 Metamorfosis Sempurna

Sumber: <https://www.pelajaran.co.id/metamorfosis-sempurna/>

Tahapan: Telur → Larva → Pupa → Imago (dewasa).

Metamorfosis sempurna (*holometabola*) adalah perubahan bentuk yang sangat drastis antara tahap awal dan tahap dewasa. Pada fase ini, setiap tahap menunjukkan bentuk tubuh dan fungsi yang berbeda. Tahap larva biasanya berfungsi untuk mencari makan dan menimbun energi, sedangkan fase pupa merupakan masa istirahat dimana terjadi rekonstruksi organ tubuh sebelum mencapai fase imago. Hewan dewasa (*imago*) kemudian berfungsi untuk berkembang biak dan melanjutkan keturunan.

1. Kupu-kupu: Telur diletakkan di daun → menetas menjadi ulat (larva) yang aktif makan → berubah menjadi kepompong (pupa) → bermetamorfosis menjadi kupu-kupu dewasa.
2. Katak: Telur berada di air → menetas menjadi berudu (larva) dengan insang → tumbuh kaki dan mengalami perubahan organ pernapasan → menjadi katak muda dan akhirnya katak dewasa.
3. Nyamuk: Telur menetas di air → menjadi jentik (larva) → berubah ke kepompong (pupa) → kemudian menjadi nyamuk dewasa.

Ciri utama: setiap tahap berbeda sangat mencolok, bahkan kadang sulit dikenali sebagai hewan y

## b. Hewan dengan Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorphosis tidak sempurna perhatikan sebagai gambar berikut :



Gambar 2. 4 Metamorfosis Tidak Sempurna

Sumber: <https://www.gramedia.com/>

Tahapan: Telur → Nimfa → Imago (dewasa).

Metamorfosis tidak sempurna (hemimetabola) terjadi ketika hewan mengalami pertumbuhan bertahap tanpa perubahan bentuk yang drastis. Nimfa yang menetas dari telur sudah menyerupai bentuk dewasa, tetapi ukurannya lebih kecil dan organ tertentu, seperti sayap atau organ reproduksi, belum berkembang. Hewan muda akan mengalami beberapa kali pergantian kulit (molting) sebelum akhirnya menjadi imago.

1. Belalang: Telur → nimfa belalang kecil tanpa sayap → imago belalang dewasa dengan sayap.
2. Kecoa: Telur → nimfa kecoa dengan ukuran kecil → kecoa dewasa dengan organ reproduksi matang.
3. Capung: Telur di air → nimfa air (masih hidup di perairan) → imago capung dewasa dengan sayap.

Ciri utama: perubahan tidak terlalu mencolok, hanya terjadi pertumbuhan ukuran tubuh dan pematangan organ.

Hewan Tanpa Metamorfosis

Tahapan: Telur → Anak → Dewasa.

Hewan yang tidak mengalami metamorfosis akan langsung menetas menjadi anak yang bentuknya menyerupai induk, kemudian tumbuh menjadi dewasa hanya melalui peningkatan ukuran tubuh dan pematangan organ. Tidak ada perubahan bentuk tubuh yang signifikan.

Contoh: ayam, bebek, burung, ikan, kucing, anjing, sapi.

Ciri utama: bentuk anak dan dewasa relatif sama, hanya berbeda ukuran dan fungsi organ.

Fungsi dan Pentingnya Mempelajari Siklus Hidup Hewan (Ringkasan)

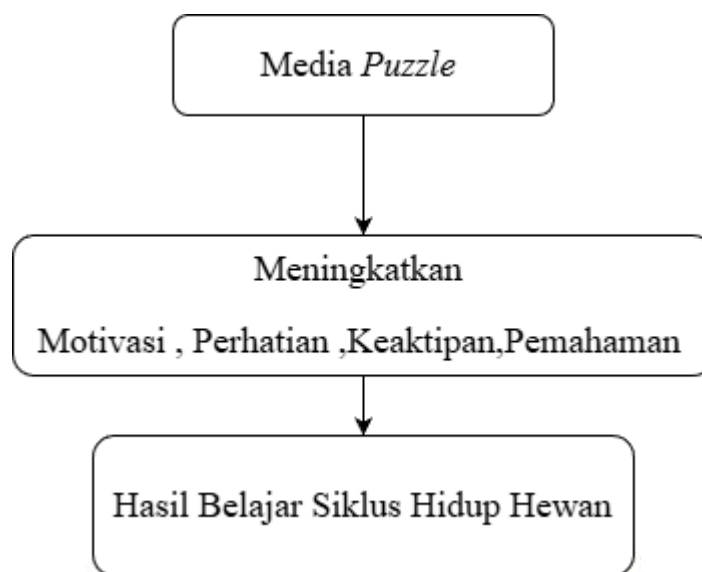
1. Memahami reproduksi hewan, yaitu cara makhluk hidup berkembang biak dan melestarikan spesiesnya.
2. Mengidentifikasi peran ekologis, sebab setiap tahap kehidupan hewan memiliki fungsi tertentu dalam ekosistem.
3. Menunjang pendidikan, sebagai materi dasar IPA yang mengajarkan perubahan dan perkembangan makhluk hidup.
4. Bermanfaat bagi pertanian dan kesehatan, misalnya dalam pengendalian hama serta pencegahan penyakit menular.
5. Meningkatkan kesadaran ekologis, yakni mendorong manusia menjaga keseimbangan lingkungan agar siklus hidup hewan tidak terganggu.

Kesimpulan:

Siklus hidup hewan terbagi menjadi tiga jenis—metamorfosis sempurna, metamorfosis tidak sempurna, dan tanpa metamorfosis. Pemahaman tentang siklus hidup sangat penting, baik untuk memperluas pengetahuan ilmiah maupun untuk kepentingan praktis di berbagai bidang.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada pemaparan teori-teori pada kerangka teoritis, kerangka berpikir pada penelitian yang dituangkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 5 Bagan Kerangka Berpikir

Hasil belajar adalah ukuran sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Hasil belajar mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan dengan adanya perubahan siswa, dan dapat diukur dengan adanya perubahan pada siswa, dan dapat diukur melalui berbagai alat evaluasi seperti tes, kuis, atau tugas. Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN 060914 Sunggal ditemukan bahwa banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep pada pembelajaran IPAS dengan hasil belajar yang tergolong rendah.

Setelah wawancara dilakukan pada wali kelas III SDN 060914 Sunggal pada pembelajaran IPAS dilakukan dengan media pembelajaran konvensional seperti buku paket dengan model pembelajaran ceramah. Karena itu siswa diarahkan untuk membaca buku paket, kemudian guru menjelaskan materi di depan kelas. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang sering digunakan di kelas III SDN 060914 Sunggal kurang aktif mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya nilai hasil belajar siswa.

Pada materi siklus hidup hewan di kelas III, siswa sering mengalami kesulitan memahami tahapan perubahan yang dialami makhluk hidup. Jika hanya dijelaskan secara verbal, informasi cenderung bersifat abstrak dan sulit dipahami

anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa.

Salah satu media yang dianggap efektif adalah puzzle edukatif. Puzzle tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melatih konsentrasi, daya ingat, berpikir kritis, serta keterampilan motorik halus siswa. Melalui kegiatan menyusun puzzle, siswa dapat memahami tahapan siklus hidup hewan secara lebih nyata karena mereka melihat dan menghubungkan setiap bagian menjadi gambaran utuh. Dengan demikian, puzzle berfungsi sebagai media visual sekaligus aktivitas langsung yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Secara teoritis, jika media puzzle digunakan dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi siklus hidup hewan, maka siswa akan lebih mudah memahami konsep, lebih termotivasi, dan lebih aktif. Hal ini diharapkan akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Sebaliknya, tanpa media yang menarik, pembelajaran cenderung monoton sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif, motivasi menurun, dan hasil belajar tidak maksimal.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian pada penelitian ini adalah ada pengaruh yang sangat signifikan terhadap media puzzle edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, konkret, dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi, aktif, dan mudah memahami materi siswa kelas III SDN 060914 Sunggal T.P 2025/2026.

### **2.4 Defenisi Operasional**

Pada bagian ini akan dijelaskan defenisi oprasional terkait kerangka teoritis yang sudah dipaparkan

1. Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memahami, menguasai, dan menerapkan materi pelajaran IPAS pada materi siklus hidup hewan. Hasil belajar ini diukur melalui tes tertulis berupa 10 soal esai yang diberikan setelah pembelajaran, dengan skor 0–100. Siswa dinyatakan

tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq$  Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 60.

2. Kesulitan belajar ditunjukkan oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS, khususnya dalam memahami tahapan siklus hidup hewan.

Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil evaluasi yang belum mencapai KKTP 60, sehingga siswa dikategorikan mengalami kesulitan belajar.

3. Model pembelajaran yang digunakan guru berupa metode ceramah dan penggunaan buku paket.

Siswa diarahkan untuk membaca buku paket, kemudian guru menjelaskan materi di depan kelas tanpa adanya media konkret pendukung.

4. Puzzle edukatif adalah media pembelajaran berupa potongan gambar yang dapat disusun menjadi satu kesatuan utuh. Pada penelitian ini, puzzle berisi tahapan siklus hidup hewan yang disusun oleh siswa sehingga mereka dapat memahami konsep secara visual, konkret, dan menyenangkan.

5. Aktivitas belajar siswa adalah keterlibatan siswa secara fisik maupun mental selama proses pembelajaran dengan media puzzle edukatif. Hal ini dapat dilihat dari perhatian, keaktifan dalam menyusun puzzle, kerjasama dengan teman, serta keterlibatan dalam diskusi kelas.

6. Motivasi belajar siswa adalah dorongan yang muncul dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran IPAS dengan antusias. Motivasi ini tampak dari semangat siswa dalam menyelesaikan puzzle, rasa ingin tahu terhadap materi, dan kegigihan dalam memahami tahapan siklus hidup hewan.