

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman dan latihan yang dilakukan secara terus-menerus. Proses ini melibatkan interaksi aktif antara individu dan lingkungannya yang menghasilkan peningkatan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kebiasaan yang diperoleh dari pengalaman tersebut. Menurut Crow dan Crow (1958), belajar adalah proses memperoleh kebiasaan baru, pengetahuan, dan sikap yang didapat dari pengalaman hidup. Witharington (1952) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan pada kepribadian seseorang yang tercermin melalui keterampilan, sikap, kebiasaan, dan pengetahuan baru. Hilgard (1962) mengartikan belajar sebagai proses dimana munculnya atau perubahan perilaku seseorang terjadi sebagai respon terhadap situasi tertentu.

Secara luas, belajar dianggap sebagai kegiatan aktif yang tidak hanya sekedar pengumpulan informasi, tetapi juga pengembangan potensi individu melalui pengalaman bermakna dan interaksi sosial yang terus menerus.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Shilphy A. Octavia (2020:71) “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk untuk mencapai tujuan belajar”. Menurut Arikunto (2020) “Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa dalam mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru”. Dan sedangkan menurut Ananda dan Hayati (2020:51) “hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik oleh karena adanya usaha sadar yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh perubahan, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan maupun sikap.”

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil adalah sesuatu yang kita peroleh ketika melakukan suatu kegiatan. Belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk mencapai perubahan sifat yang lebih baik lagi, baik itu dalam pengetahuan maupun keterampilan, juga tingkah laku yang positif dari berbagai pembelajaran yang telah ia pelajari.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, “Pembelajaran adalah proses intraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar lainnya. Menurut Arikunto (2013) menyatakan bahwa “Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan”. Sedangkan Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses intraksi antara siswa dengan guru untuk memperoleh pengetahuan, dalam menguasai keterampilan dan sikap mereka untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah salah satu kompetensi pokok yang harus dimiliki oleh guru, yang mencakup kemampuan untuk membangkitkan perhatian siswa terhadap pelajaran yang diberikan dan mengarahkan terjadinya perubahan perilaku siswa secara positif. Proses mengajar diartikan sebagai segala usaha yang dilakukan guru untuk menciptakan kondisi lingkungan belajar yang kondusif agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara maksimal.

Menurut Slameto (2015:29), mengajar merupakan salah satu komponen penting

dalam kompetensi guru yang harus dikuasai dan dilaksanakan dengan terampil. Sementara itu, Oemar Hamalik (2014:44) menyatakan mengajar sebagai kegiatan penyampaian pengetahuan kepada siswa. Ahmad Susanto (2016:26) menambahkan bahwa mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana belajar yang membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan terencana dan sengaja dilakukan oleh pengajar untuk menanamkan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal. internal meliputi motivasi belajar, disiplin, minat, kemampuan intelektual, serta kondisi fisik dan psikologis siswa. Faktor-faktor ini sangat penting karena memengaruhi bagaimana siswa fokus dan mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik.

Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar siswa seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dukungan dari keluarga, kualitas pengajaran guru, sarana dan prasarana belajar, serta suasana kelas yang kondusif sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa disiplin dan lingkungan belajar yang mendukung secara signifikan memperbaiki hasil belajar siswa.

Selain itu, metode pengajaran yang dipakai juga berkontribusi besar dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Penggunaan metode yang tepat akan meningkatkan motivasi dan daya serap siswa. Interaksi antara faktor internal dan eksternal ini saling mempengaruhi sehingga keberhasilan belajar merupakan hasil dari keseimbangan kedua faktor tersebut.

2.2 Hakikat Pembelajaran Permainan Puzzle

2.2.1 Pengertian Permainan

Permainan puzzle merupakan aktivitas edukatif yang melibatkan penyusunan potongan-potongan gambar, simbol, atau elemen menjadi bentuk utuh bermakna, dirancang untuk melatih kemampuan berpikir logis, kritis, konsentrasi,

serta kreativitas peserta didik. Dalam konteks pendidikan, puzzle berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang mengubah proses belajar menjadi pengalaman menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep.

Puzzle edukatif biasanya terdiri dari fragmen tipis yang disusun secara bertahap, menuntut kesabaran, ketekunan, dan kerja sama kelompok untuk mencapai solusi akhir. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, puzzle dikenal sebagai teka-teki yang melatih daya pikir aktif, cocok untuk anak usia dini hingga sekolah dasar.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Permainan Puzzle

Fungsi permainan puzzle dalam pendidikan meliputi penguatan proses belajar melalui tantangan logis yang merangsang pemrosesan informasi, sementara manfaatnya mencakup peningkatan kognitif, motorik, dan sosial siswa. Permainan puzzle berfungsi sebagai media interaktif untuk melatih pemecahan masalah dan pengenalan pola, sebagaimana dijelaskan oleh Dhiya'Ulhaq (2025) dalam konteks pembelajaran Pancasila. Fungsi lainnya adalah memperkuat retensi pengetahuan melalui pengulangan visual dan spasial, sesuai penelitian di Jurnal Teknologi Pendidikan Madako(2025).

Manfaat Permainan Puzzle

1. Memajukan fungsi kognitif dan daya ingat, terbukti efektif bagi anak usia dini menurut analisis Bebeclub (2025).
2. Mengasah ketekunan dan kolaborasi tim, seperti pada aplikasi puzzle IPAS dari Pusdikra Publishing (2025).
3. Mengoptimalkan koordinasi mata-tangan serta inovasi berpikir, berdasarkan Ervianti et al. (2025) terkait pelaporan capaian belajar digital.

2.2.3 Karakteristik Permainan Puzzle

Permainan puzzle memiliki ciri khas berupa unsur visual seperti fragmen gambar atau simbol yang dirangkai menjadi pola lengkap, dibuat secara iteratif untuk mengasah ketabahan, ketelitian, dan kemampuan menyelesaikan permasalahan secara otonom. Puzzle belajar bersifat sistematis dengan gradasi

tantangan progresif, memikat perhatian lewat keragaman warna dan topik, serta memungkinkan permainan solo atau beramai-ramai, sebagaimana diungkap Handriani (2025). Ramadhani (2025) melengkapi bahwa sifatnya mencakup penguatan koordinasi halus, sikap sportif, dan persaingan positif yang memicu inovasi pada anak usia dini.

2.2.4 Langkah Langkah Penerapan Permainan Puzzle

Proses penerapan permainan puzzle dalam pengajaran dilaksanakan secara terstruktur untuk memaksimalkan partisipasi siswa, mencakup tahap persiapan hingga penilaian, seperti yang dijelaskan Saputri et al. (2024) dan Handriani (2025).

Tahap Perencanaan

Pendidik menyiapkan puzzle bertema sesuai topik IPAS dan mengelompokkan siswa menjadi tim kecil (3-5 orang), serta memaparkan sasaran dan ketentuan permainan dengan tegas. Tunjukkan contoh permainan puzzle tebak fase pada Daur hidup kupu kupu yaitu untuk meningkatkan keyakinan siswa.

Tahap Penerapan

Sediakan fragmen puzzle pada tiap kelompok, arahkan siswa merangkai sambil menguraikan materi pelajaran, selanjutnya tampilkan hasil sambil mengaitkan dengan contoh praktis. Guru membimbing, mengawasi kerjasama, dan menolong bila terdapat kesulitan.

Tahap Penilaian

Adakan refleksi kelas guna mengulas proses serta hasil puzzle yang terkait tujuan pembelajaran, apresiasi keterlibatan lewat pengamatan, dan taksir kemajuan melalui ujian lisan atau tulisan.

2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Puzzle

Permainan puzzle memberikan keunggulan utama berupa peningkatan fokus, ketepatan, dan retensi memori siswa lewat aktivitas menantang yang interaktif, walaupun terdapat kelemahan seperti durasi penerapan yang memakan waktu dan kemungkinan ketidakseimbangan keterlibatan peserta

A. Kelebihan Permainan Puzzle

1. Mengasah berpikir analitis, logika, serta ingatan secara nyata, sebagaimana dijelaskan Sukri (2025) terkait aplikasi puzzle Android untuk pengembangan kognitif anak.
2. Menghadirkan lingkungan belajar berbasis kerjasama yang menyenangkan serta memicu motivasi siswa, sesuai Ramadhani (2025).
3. Mempercepat kemajuan koordinasi halus dan imajinasi, terbukti melalui Satriani (2025) pada pengajaran IPAS.

B. Kekurangan Permainan Puzzle

1. Memerlukan waktu persiapan ekstensif dan ongkos pembuatan alat, seperti tertuang dalam penelitian ALSYS (2025).
2. Berpotensi salah perakitan dan pembagian peran tidak rata pada kelompok luas, sebagaimana diungkap Marfilinda et al. (2024).
3. Kurang optimal bagi siswa berkecepatan berpikir lambat tanpa pendampingan ketat, menurut analisis Ramadhan (2025)

2.3 Hakikat Pembelajaran IPAS

Hakikat pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah suatu proses pembelajaran yang mengintegrasikan aspek ilmu alam dan ilmu sosial, yang bertujuan memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa mengenai lingkungan dan kehidupan sosial secara terpadu. Pembelajaran ini bukan sekadar menghafal fakta, melainkan juga melibatkan siswa secara aktif dalam menyelidiki, mengamati, merencanakan, dan mengevaluasi fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Dengan demikian, proses pembelajaran IPAS menuntut keterlibatan fisik dan mental siswa, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan secara ilmiah dan kontekstual.

Selain itu, pembelajaran IPAS berorientasi pada pengembangan keterampilan proses yang meliputi kemampuan mengamati, bertanya, memprediksi, melakukan penyelidikan, menganalisis data, merefleksi, dan mengkomunikasikan hasilnya. Pembelajaran ini juga mendorong pengembangan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, berpikir kritis, sistematis,

dan bertanggung jawab. Integrasi antara ilmu alam dan sosial dalam pembelajaran IPAS memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mempersiapkan

2.3.1 Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar menurut beberapa jurnal penelitian dijelaskan bahwa pendekatan ini menggabungkan IPA dan IPS dalam satu mata pelajaran terpadu yang memberikan pengalaman belajar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Ramadhan (2024) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan kedua ilmu tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan semangat belajar, dengan guru yang perlu dilatih agar dapat mengimplementasikan materi secara efektif dan menyenangkan. Zahra (2024) menambahkan bahwa dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa, walaupun masih menghadapi kendala seperti keterbatasan sumber daya dan perlunya pelatihan lebih lanjut bagi guru. Penelitian dari Unismuh (2025) menunjukkan bahwa penerapan IPAS dengan pendekatan yang fleksibel berdampak positif, walaupun masih ada hambatan terkait fasilitas, sehingga penggunaan sumber belajar lingkungan sangat dianjurkan

A. Materi Pembelajaran

1. Pembelajaran IPAS di SD

(Dikutip dari buku IPAS SD Kelas III)

Daur Hidup Kupu-Kupu (Metamorfosis Sempurna)

Daur hidup kupu-kupu merupakan proses metamorfosis lengkap yang terdiri dari empat fase berurutan mulai telur sampai dewasa, dengan setiap tahap menampilkan transformasi bentuk serta fungsi tubuh yang menyeluruh. Bimbel Pandu (2025) menyatakan daur hidup kupu-kupu sebagai siklus biologis perkembangan dari telur kecil sebagai permulaan, melalui perubahan drastis hingga mencapai bentuk terbang dewasa. Detik Edu (2022) mengartikannya sebagai metamorfosis sempurna melalui tahapan telur, larva (ulat), pupa (kepompong),

serta imago. Proses ini bersifat holometabola dengan perubahan total, berlangsung 3-8 minggu sesuai jenis, melibatkan restrukturisasi jaringan diam pada stadium pupa. Siklus berulang lewat reproduksi, sesuai materi IPAS kelas 3 SD.

Untuk lebih memahami apa itu Daur Hidup Kupu-kupu berikut ini tahap-tahap Daur Hidup Kupu-kupu terdiri dari 4 tahap, yaitu :

1. Telur

Tahap awal berupa telur kecil berbentuk lonjong atau bulat yang diletakkan pada daun inang, menetas setelah 3-8 hari menjadi larva.



Gambar 2.2 Telur

2. Larva (Ulat)

Ulat menetas dari telur, makan dedaunan secara rakus untuk tumbuh (berganti kulit 4-5 kali), dan memakan hingga 100 kali berat awalnya dalam 1-3 minggu.



Gambar 2.3 Larva (Ulat)

3. Pupa (Kepompong)

Ulat membentuk kepompong dari sutra air liur, di mana terjadi reorganisasi tubuh total selama 8-15 hari tanpa makan.



Gambar 2.4 Pupa (Kepompong)

4. Kupu-kupu (Dewasa)

Kupu-kupu keluar dari kepompong, keringkan sayapnya selama beberapa jam, lalu terbang mencari nektar dan pasangan untuk memulai siklus baru



Gambar 2.5 Kupu-kupu (Dewasa)

2.4 Kerangka Berpikir

Permainan puzzle edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan menyusun puzzle, siswa akan dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan fokus, serta mengasah keterampilan kognitif dan motorik halus mereka. Berdasarkan teori perkembangan kognitif, stimulasi yang diberikan melalui permainan edukatif mampu memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep siswa. Dalam pelajaran IPAS, penerapan media puzzle edukatif tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan permainan puzzle edukatif diperkirakan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu dalam mata pelajaran IPAS.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah dipaparkan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Permainan puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Tahun Ajaran 2025/2026

2.4 Definisi Operasional

Berdasarkan Latar belakang masalah yang ditemukan, maka peneliti menyampaikan definisi operasional dari permasalahan tersebut.

a. Permainan Puzzle Edukatif

Permainan puzzle edukatif adalah media pembelajaran berbentuk permainan bongkar pasang gambar atau potongan informasi yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, serta memperkuat pemahaman konsep pelajaran. Dalam konteks penelitian ini, puzzle digunakan sebagai alat bantu belajar pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) agar siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan atau pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui tes atau penilaian tertentu. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diukur melalui nilai tes setelah menggunakan media puzzle edukatif pada pembelajaran IPAS.

c. Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Mata pelajaran IPAS adalah bidang studi pada jenjang sekolah dasar yang menggabungkan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membentuk pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitar dan fenomena kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, materi IPAS menjadi konteks pembelajaran yang diperkaya dengan penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

