

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah memiliki nama *medius* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, menurut Azhari, media memiliki makna perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Arsyad, kata media lebih khususnya dalam proses belajar mengajar dapat diartikan dengan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Secara umum, media menurut Junaidi merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang mampu dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan bagi orang yang belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar¹. Berdasarkan pendapat Gerlach dan Edy, secara umum media dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan suasana yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran merupakan semua sarana yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan sebuah materi. Menurut

¹ Syamsiani, Syamsiani. "Transformasi media pembelajaran sebagai penyalur pesan." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 2.3 (2022): 35-44.

Umar dalam (Kuswanto dan Radiansah) media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi dalam proses pembelajaran di sekolah. Secara umum, media pembelajaran memiliki gambaran bahwa media adalah semua hal yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi².

Dari pemaparan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Bukan hanya itu, media pembelajaran juga dapat membantu agar suasana di dalam kelas dapat berjalan dengan menyenangkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting, karena dengan adanya media pembelajaran pendidik menyampaikan materi menjadi lebih mudah dan bermakna. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi yang dapat dirasakan dalam pembelajaran, yaitu :

a. Media Sebagai Sumber Belajar

Belajar adalah proses yang melibatkan partisipasi aktif dan konstruktif melalui pengalaman untuk mendapatkan informasi.

Dalam proses ini, media pembelajaran berfungsi sebagai salah

² Akbar, Muh Rijalul, Mulyadi Mulyadi, and Shutan Arie Shandi. "Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Pendidikan Bahasa* 11.2 (2021): 46-56.

satu sumber pengetahuan bagi siswa. Dengan kata lain, melalui media, peserta didik bisa menerima pesan dan informasi yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengetahuan baru.

b. Fungsi Semantik

Semantik berhubungan dengan makna atau arti dari kata, istilah, tanda, atau simbol tertentu. Media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan kosakata (simbol verbal) yang makna dan tujuannya dapat dipahami secara mendalam oleh para siswa. Simbol itu sendiri memiliki arti sebagai sesuatu yang digunakan untuk atau dianggap sebagai representasi dari sesuatu yang lain.

c. Fungsi Manipulatif

Merupakan kemampuan yang dimiliki media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi tujuan dan sarannya.

d. Fungsi Fiksatif

Merupakan fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang telah lama terjadi.

e. Fungsi Distributif

Media pembelajaran dalam satu kali penggunaan dari suatu materi, objek, atau peristiwa bisa diakses oleh banyak siswa

secara bersamaan dan dalam jangkauan yang luas, sehingga mampu meningkatkan efektivitas waktu dan biaya.

f. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran dalam segi psikologis memiliki beberapa fungsi seperti, fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif dan fungsi motivasi.

g. Fungsi Sosio-Kultural

Dalam menggunakan media pembelajaran, dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar siswa. Dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin jika peserta didik memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama mengenai suatu topik pembelajaran³.

Menurut McKnow pada buku karyanya “*Audio Visual Aids To Intruction*” beliau menyebutkan bahwa media memiliki empat fungsi, yaitu⁴ :

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal,
- b. Membangkitkan motivasi belajar,
- c. Memberikan kejelasan,
- d. Memberikan stimulus belajar.

³ Anang Silahuddin, “Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati”. *Idaaratul ‘Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, Volume 4, No.2, Desember 2022, hal. 162-175.

⁴ Ani Daniyati, dkk. “Konsep Dasar Media Pembelajaran”. *Journal of Student Research (JSR)* Vol.1, No.1 Januari 2023. Hal-287.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar yang diberikan kepada peserta didik agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan mudah dimengerti, dan juga dapat meningkatkan pemahaman pada materi yang telah disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Media Puzzle

1. Pengertian Media Puzzle

Kata “*puzzle*” menurut Rosdijati berasal dari bahasa Inggris yang berarti “teka-teki” atau “bongkar pasang”, dengan kata lain media puzzle adalah media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Teka-teki merupakan sebuah permainan, masalah, atau mainan yang menguji kecerdikan atau pengetahuan seseorang⁵. Menurut Rahmanelli menyatakan bahwa “*puzzle*” merupakan sebuah permainan dengan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.

Puzzle merupakan sebuah media pembelajaran yang menekankan pada permainan, kebebasan dan kemandirian belajar peserta didik⁶. Konsep Montessori adalah dasar dari *puzzle*, Gettman menunjukkan gagasan Montessori yang menempatkan teorinya pada kebebasan anak,

⁵ Karunia, Putri. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Subtema Tugasku Sehari-Hari Di Rumah Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Banda Aceh." *Jurnal Edukasi El-Ibtida'i Sophia* 1.1 (2022): 23-30.

⁶ Hidayat, W., Maulana, A., Sa'adah, E. R., Ihsan, M., & Entin, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MIS Tigaherang-Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 149-159.

dengan tujuan mengedepankan kebebasan dari pengaruh luar dan memberi ruang bagi siswa untuk membuat pilihan sendiri. Pemikiran tentang perkembangan ini mendukung kemandirian anak. Metode Montessori adalah cara pengajaran yang menekankan kebebasan anak dalam beraktivitas serta memberi mereka kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Permainan *puzzle* dijelaskan oleh Sobachman (dalam Masruroh) merupakan sebuah permainan yang di dalamnya terdiri dari kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi. Jadi *puzzle* merupakan suatu permainan merangkai potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi⁷.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwasannya *puzzle* adalah suatu permainan dengan kepingan atau potongan-potongan abstrak dari gambar tertentu yang melatih kreativitas dan konsentrasi peserta didik. Bukan hanya itu, *puzzle* juga merupakan suatu permainan yang teorinya memfokuskan pada kebebasan peserta didik, dengan maksud bebas untuk kreatif dan berpartisipasi langsung pada proses pembelajaran.

2. Manfaat dan Tujuan Media Puzzle

Menurut Rosdijati media *puzzle* memiliki manfaat sebagai berikut :

⁷ Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran IPS bagi guru di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82-90.

- a) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran,
- b) Melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar,
- c) Memperkuat daya ingat,
- d) Mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan
- e) Dengan memilih gambar atau bentuk dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).

Tujuan media puzzle menurut Raisatun Nisak adalah sebagai berikut :

- a) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa,
- b) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa,
- c) Melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa,
- d) Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa,
- e) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa,
- f) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa,
- g) Menghibur siswa di dalam kelas⁸.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Media merupakan salah satu pendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya, begitupun dengan media *puzzle*.

- a. Hamid Bahari memberikan pendapatnya mengenai kelebihan media *puzzle*, antara lain :

⁸ Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran IPS bagi guru di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82-90.

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran
 - 2) Memperkuat daya ingat
 - 3) Mengenalkan siswa pada sistem dan juga konsep hubungan dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk menggunakan otak kirinya
 - 4) Terbuat dari bahan yang mudah digunakan dan mudah dimainkan
 - 5) Membuat anak berkembang lebih pesat dikarenakan bentuk yang menarik dan aman
 - 6) Melatih kemampuan motorik halus ataupun kecerdasan lainnya⁹
- b. Adapun kekurangan media *puzzle* adalah sebagai berikut :
- 1) Membutuhkan waktu yang lebih panjang
 - 2) Menuntut kreatifitas guru
 - 3) Kelas menjadi kurang kondusif
 - 4) Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalamkelompok besar

Menurut Kemas Mas'ud Ali, kekurangan media *puzzle* antara lain :

- 1) Lebih menekankan pada indera penglihatan (visual)
- 2) Suasana kelas menjadi sedikit ribut
- 3) Tidak semua materi pembelajaran dapat diselesaikan dengan menggunakan media *puzzle*

4. Langkah-Langkah Penggunaan Media Puzzle

⁹ Dahniar, M. A. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN PAI. *JURNAL AZKIA: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 20(1), 40-50.

Berikut merupakan langkah-langkah penggunaan media *puzzle* sebagai berikut:

- a. Peserta didik dibagi menjadi 3-4 kelompok
- b. Setiap kelompok akan diberi kosakata materi *daily activity* menggunakan flashcard
- c. Mereka akan menyusun *puzzle-puzzle* yang tersedia sesuai flashcard yang mereka bawa
- d. Satu *puzzle* akan disusun oleh satu orang per kelompok, dan akan menuliskan kosakata tersebut di papan tulis sesuai kosakata yang mereka susun
- e. Kelompok siapa yang paling cepat menyusun habis *puzzle-puzzle* yang sesuai dengan flashcard mereka, maka kelompok tersebut yang akan jadi pemenangnya.

C. Pembelajaran Bahasa Inggris

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa adalah satu-satunya media untuk menyampaikan emosi, pemikiran, keinginan, gagasan, dan perasaan, serta hal-hal lainnya. Bahasa yang paling umum digunakan oleh banyak orang adalah bahasa Inggris, baik sebagai bahasa utama maupun sebagai bahasa kedua. Dengan demikian, bahasa Inggris dikenal sebagai bahasa global. Bahasa Inggris merupakan satu-satunya atau bahasa yang lebih dominan dan juga memiliki peran di beberapa negara seperti negara Inggris, Amerika Serikat, Selandia Baru dan lain sebagainya¹⁰.

¹⁰ Kusuma, C. S. D. (2018). Integrasi bahasa inggris dalam proses pembelajaran. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 43-50.

Pada era saat ini, penguasaan bahasa Inggris sangat penting karena keberagaman masyarakat yang mencakup aspek geografi, agama, dan budaya. Sharifian menyatakan bahwa belajar bahasa Inggris dibutuhkan sebagai alat untuk berkomunikasi antar individu. Dengan demikian, sangat penting bagi siswa untuk mempelajari bahasa Inggris.

Bukan hanya itu, ketika kita sudah paham dan mengerti bahasa Inggris maka wawasan dan pengetahuan kita menjadi luas. Dikarenakan bahasa Inggris memberikan wacana yang lebih luas sebagai bagian dari komunikasi global masyarakat dunia. Richey mengatakan bahwa pada bidang tertentu, bahasa Inggris mutlak sangat diperlukan.

Pada kalangan masyarakat Indonesia, bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa yang asing, termasuk diantara kalangan para pelajar. Hanya mendengar bahasa Inggris saja sudah menjadi ketakutan bagi mereka karena dinilai sebagai bahasa yang sulit untuk dipahami. Perbedaan struktur bahasa dan pengucapan menjadi tantangan bagi siswa. Untuk itu perlu untuk meningkatkan kemampuan belajar pada bahasa Inggris. Di sekolah dasar masih banyak siswa yang kesulitan untuk mempelajari bahasa Inggris. Namun mereka harus mempersiapkan diri untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan yang selanjutnya¹¹.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran bahasa Inggris siswa diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan

¹¹ Munisah, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa melalui Program Teras Belajar di Desa Kota Negara Iilir. *Edukasi Lingua Sastra*, 19(1), 24-30.

baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Inggris. Dengan pembelajaran bahasa Inggris siswa diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a) Siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa Inggris dengan baik dan benar serta dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien secara lisan maupun tulisan dengan etika yang berlaku
- b) Siswa bangga dengan menghargai bahasa Inggris sebagai bahasa Negara dan bahasa persatuan bangsa Inggris
- c) Siswa mampu memahami bahasa Inggris serta dapat menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- d) Siswa mampu menggunakan bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial¹²

Materi *daily activity* yang ada pada kelas IV semester II bahasa Inggris kurikulum merdeka diberikan berbagai kosakata kebiasaan sehari-hari. *Daily activity* merupakan kegiatan yang dilakukan sehari-hari atau bisa disebut sebagai rutinitas sehari-hari¹³.

¹² MASANI, A. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI BAHASA INGGRIS MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL SMPN 4 MATARAM. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 238-244.

¹³ Aini, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Materi Daily Activity Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa. *Jurnal Kinerja Kependidikan (JKK): Facilities of Educator Career and Educational Scientific Information*, 4(3), 632-647.

Berikut adalah capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) dari materi *daily activity*, yaitu :

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Materi *Daily Activity*

Capaian Pembelajaran
Pada akhir fase B, peserta didik memahami dan merespon beberapa jenis teks lisan, tulisan dan visual sederhana dalam Bahasa Inggris dengan alat bantu visual dan komunikasi nonverbal. Dalam mengembangkan keterampilan berbahasanya, peserta didik berinteraksi dengan orang lain menggunakan Bahasa Inggris sederhana dalam situasi sosial sehari-hari dan konteks kelas untuk merespon instruksi, pertanyaan sederhana dalam Bahasa Inggris dan/atau membagikan informasi dengan kosakata sederhana.

Tabel 2.2 Tujuan Pembelajaran Materi *Daily Activity*

Tujuan Pembelajaran
1. Melalui media PUDATY, peserta didik mampu memahami kosakata dengan baik.
2. Melalui media PUDATY, peserta didik mampu membaca kosakata dengan tepat.
3. Melalui media PUDATY, peserta didik mampu menulis kosakata dengan baik dan benar.
4. Melalui media PUDATY, peserta didik mampu mempresentasikan kosakata dengan baik dan benar.

D. Hasil Belajar

Menurut Susanto, proses belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu dengan kesadaran untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau informasi baru yang dapat mengakibatkan perubahan perilaku yang cukup konsisten dalam pola pikir, perasaan, serta tindakan individu tersebut. Dimiyati dan Mujiono menambahkan bahwa belajar merupakan suatu perilaku atau tindakan yang kompleks yang dilakukan oleh

para siswa, dan sebagai tindakan, belajar hanya dapat dirasakan oleh siswa. Tindakan belajar yaitu mengenai sesuatu yang tampak sebagai perilaku belajar sehingga mendapatkan hasil belajar dan pengalaman hidup¹⁴.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan suatu pengetahuan. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu tindakan kompleks yang dilakukan oleh siswa. Kemudian hasil dari tindakan tersebut dapat menghasilkan hasil belajar atau pengalaman.

Menurut Sagala dalam Sulistyorini terdapat syarat yang harus dimiliki siswa agar berhasil dalam belajar, yakni :

- 1) Kemampuan untuk berpikir yang tinggi
- 2) Menimbulkan minat yang tinggi terhadap mata pelajaran
- 3) Bakat dan minat dapat dikembangkan oleh siswa sesuai dengan potensi yang dimiliki
- 4) Menguasai bahan dasar yang dibutuhkan untuk meneruskan pelajaran di sekolah yang menjadi lanjutannya
- 5) Menguasai salah satu bahasa asing, terutama bahasa Inggris
- 6) Stabilitas psikis (kesehatan jasmani, lingkungan yang tenang, kehidupan ekonomi yang cukup, dan menguasai teknik belajar di sekolah dan luar sekolah)

Dampak dari belajar adalah hasil belajar. menurut Susanto hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa, yang mneyangkut aspek

¹⁴ Hidayana, A. F. (2021). Pengaruh Kelengkapan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Mi Nurul Ulum Madiun. *Jurnal Paradigma*, 11(1), 187-201.

kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara sederhana, hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan siswa setelah melalui kegiatan belajar.

Hasil belajar adalah dua istilah yang berbeda dengan arti yang berbeda juga, sehingga akan dibahas masing-masing istilah tersebut. Belajar adalah aktivitas utama dalam proses pengajaran di sekolah. Keberhasilan atau kegagalan suatu tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses pembelajaran siswa. Menurut Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu setelah melakukan aktivitas tertentu.

Oleh sebab itu, pembelajaran adalah aspek yang paling penting untuk memperoleh pengetahuan. Setelah menjalani proses belajar, siswa akan mendapatkan hasil dari pembelajaran tersebut. Tohirin menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diraih siswa setelah melaksanakan aktivitas pembelajaran. Mulyono Abdurrohman juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar¹⁵. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian atau kemampuan yang didapat setelah melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar tersebut dapat memberikan suatu ilmu pengetahuan yang setelahnya siswa dapat memperoleh hasil belajar.

¹⁵ Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2).

Ketika proses pendidikan berlangsung, siswa pasti memperoleh hasil yang dicapai, yang disebut dengan keberhasilan belajar. Keberhasilan belajar bisa diukur melalui adanya indikator-indikator yang digunakan sebagai patokan untuk menilai apakah proses belajar mengajar telah berhasil atau tidak. Indikator hasil belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah dan aswan Zain yaitu : (1) peserta didik yang mencapai prsetasi tinggi dalam menyerap pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) peserta didik mampu mencapai perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK), baik secara individual maupun kelompok¹⁶.

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah dalam tujuan pendidikan, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik¹⁷.

Tabel 2.3 Indikator Hasil Belajar

No.	Ranah	Indikator
1	Ranah Kognitif	
	a. Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali

¹⁶ Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

¹⁷ Turrohmah, M. (2017). *Hubungan kompetensi profesional guru Qur'an hadist dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di Ma Nurul Ulum Tulungagung Kec Gading Rejo Kab Pringsewu* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

	b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>)	2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri
	c. Penerapan (<i>Application</i>)	1.1 Dapat memberikan contoh 1.2 Dapat menggunakan secara tepat
	d. Analisis (<i>Analysis</i>)	4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan/memilah
	e. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>)	1.1 Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru 1.2 Dapat menyimpulkan 1.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)
	f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	6.1 Dapat menilai 6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan 6.3 Dapat menyimpulkan
2.	Ranah Afektif	
	a. Penerimaan (<i>Receiving</i>)	1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak
	b. Sambutan	2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 Kesiediaan memanfaatkan
	c. Sikap menghargai (<i>Apresiasi</i>)	1.1 Menganggap penting dan bermanfaat 1.2 Menganggap indah dan harmonis 1.3 Mengagumi
	d. Pendalaman (<i>Internalisasi</i>)	1.1 Mengakui dan meyakini 1.2 Mengingkari
	e. Penghayatan (<i>Karakterisasi</i>)	1.1 Melembagakan atau meniadakan

		1.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3.	Ranah Psikomotorik	
	a. Keterampilan bergerak dan bertindak	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, dan anggota tubuh yang lainnya
	b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	1.1 Kefasihan melafalkan/mengucapkan 1.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani

Dari beberapa indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang tuntas berupa sebuah pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan dengan nilai yang baik.

E. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD/MI

Menurut Piuas Partanto, istilah karakteristik diambil dari kata karakter yang berarti sifat atau perilaku, serta ciri atau kebiasaan yang dimiliki oleh seseorang yang cenderung stabil. Sementara menurut Moh. Uzer Usman, karakteristik merujuk pada karakter, cara hidup, serta nilai-nilai individu yang berkembang secara berkelanjutan sehingga perilakunya menjadi lebih teratur dan mudah untuk diperhatikan. Menurut Sudirman, karakteristik siswa merupakan seluruh tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari pembawaan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya¹⁸.

¹⁸ Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku dan karateristik peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105-117.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik adalah setiap tingkah laku, kebiasaan atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu. Karakteristik peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar yang ada di lingkup peserta didik.

Terdapat beberapa strategi memahami karakteristik peserta didik yang dapat dilakukan oleh guru agar tercapainya tujuan pembelajaran, diantaranya¹⁹ :

1. Mengenal siswa lebih jauh, tidak hanya berarti mengetahui mereka, tetapi proses ini memerlukan waktu yang cukup lama dan harus dilakukan dengan bijak. Para guru bisa mengenal siswa melalui pendekatan psikologis, melakukan wawancara, mengadakan diskusi, bertanya tentang hal-hal pribadi, serta menawarkan solusi dan metode lainnya.
2. Memperlakukan siswa dengan cara yang setara. Guru harus menunjukkan cinta dan kepedulian kepada semua siswa, bukan hanya kepada mereka yang memiliki latar belakang yang serupa. Selain itu, mereka juga harus memperlakukan setiap siswa tanpa membedakan jenis kelamin dan faktor sosial.
3. Dapat menjadi teman bagi mereka, sehingga guru dapat memahami potensi dan sifat yang dimiliki oleh siswa. Bermain bersama selayaknya seperti cara bermain mereka agar bisa memberikan rasa nyaman kepada siswa.

¹⁹ Pasaribu, N. H. (2021). Penerapan Coaching dalam Program Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1928-1939.

Jean Piaget merupakan ahli biologi dan psikologi yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kemampuan kognitif. Menurut Piaget, teori perkembangan kognitif mengemukakan asumsi tentang perkembangan cara berpikir individu dan kompleksitas perubahannya melalui perkembangan neurologis dan perkembangan lingkungan. Dalam teori Piaget ini, perkembangan kognitif dibangun berdasarkan sudut pandang aliran strukturalisme dan konstruktivisme, yaitu terlihat dari intelensi yang berkembang melalui tahap perkembangan yang ditandai oleh pengaruh kualitas struktur kognitif dan terlihat pada kemampuan kognitif yang dibangun melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.

Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia menjadi 4 tahap menurut usianya, yaitu :

1. Tahap Sensori (sensori motor)

Perkembangan ini terjadi pada usia 0-2 tahun. Pada tahap ini, bayi bergerak melalui tindakan *reflex in stinktif* pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Pada tahap ini pemikiran anak mulai melibatkan indranya, seperti penglihatan, pendengaran, pergeseran dan persentuhan serta selera.

2. Tahap pra-Operasional

Fase perkembangan kemampuan kognitif ini terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis

dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik. Cara berpikir anak pada tahap ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis.

3. Tahap Operasional Konkrit

Tahap operasi konkrit ini terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak sudah dapat berpikir secara logis tentang peristiwa-peristiwa yang konkrit dan dapat mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda. Akan tetapi, pada tahap ini anak masih belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.

4. Tahap Operasi Formal

Tahap ini terjadi pada rentang usia 11 tahun-dewasa. Fase ini juga dikenal dengan masa remaja yang berpikir dengan cara lebih abstrak, logis dan lebih idealistic. Selain memiliki kemampuan abstraksi, pemiki operasional formal juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisi dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan. Pada fase ini juga menyatakan bahwa anak dapat mengembangkan hipotesis deduktif tentang cara untuk memecahkan problem dan mencapai kesimpulan secara sistematis²⁰.

Rentang usia anak pada tingkat kelas IV SD/MI adalah 9-10 tahun.

Anak usia 7-11 tahun berada pada tahap pemikiran yang konkrit yaitu masa

²⁰ Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.

dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek atau peristiwa yang nyata. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik kelas IV MI Miftahul Falah pada perkembangan kognitifnya ditandai dengan kemampuan mengungkapkan pikiran atau gagasan dalam bentuk apapun. Pada tahap rentang usia ini, mereka juga belum bisa memecahkan masalah yang masih berbentuk abstrak. Oleh karena itu, peserta didik dengan karakteristik operasional konkrit khususnya di MI Miftahul Falah membutuhkan media pembelajaran. Maka dari itu, peneliti membuat media berupa *puzzle*.