

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Pada kurikulum 2013 terdapat perubahan terutama pada permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 yang berisi tentang keterampilan abad ke 21. Perubahan tersebut adalah tentang keterampilan yang sangat diperlukan keterlibatan semua pihak terutama pihak sekolah dalam menyiapkan anak-anak bangsa agar memiliki sejumlah keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan di abad 21.<sup>2</sup>

Keterampilan abad 21 diantaranya yaitu: *Communication* (Komunikasi), *Collaborative* (Kolaborasi), *Critical Thinking and Problem Solving* (Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah), *Creativity and Innovation* (Kreativitas dan Inovasi) atau biasa disingkat 4C. Untuk bisa berperan secara bermakna pada era globalisasi di abad 21 ini maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman. Semua keterampilan tersebut bisa dimiliki oleh peserta didik apabila pendidik mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang

---

<sup>1</sup> Suteja dan Akhmad Affandi, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Cirebon: CV ELSI PRO), hal 9.

<sup>2</sup> Resti Septikasari dan Rendy Nugraha Frasandy, "Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar", *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, Vol. VIII No. 2, 2018, hal 108.

menantang peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Keterampilan berpikir kritis mencakup kompetensi yang mampu mengidentifikasi kemampuan untuk mencari, memilih, mengevaluasi, mengatur, dan mempertimbangkan pilihan dan menafsirkan informasi. Seseorang harus mampu menemukan solusi yang beragam dari sudut pandang yang berbeda-beda dalam memecahkan masalah yang kompleks. Pemecahan masalah membutuhkan kerja sama tim, kolaborasi yang kreatif dari pendidik dan peserta didik yang akan memperoleh pengetahuan, dan mengelola sejumlah besar informasi, dapat mendefinisikan dan mengenali faktor-faktor yang terkandung di dalam kepercayaan, memahami sumber informasi dan strategi yang diperlukan dalam mengatasi masalah. Pendidik juga harus mampu menerapkan alat atau media pembelajaran yang tepat secara efektif untuk menyelesaikan masalah.<sup>3</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dibentuk oleh pendidik yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan peserta didik terhadap pengetahuan yang baru agar peserta didik mampu menerima dan menguasai pengetahuan.<sup>4</sup> Pembelajaran tematik merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikembangkan di dalam kurikulum 2013. Tematik merupakan sebuah pembelajaran yang memadukan antara beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan.<sup>5</sup> Salah satu mata pelajaran yang menjadi bagian dari tematik yaitu muatan pelajaran IPS. IPS dalam pembelajaran merupakan hasil belajar yang mengacu 2 kemampuan yakni kemampuan memahami konsep IPS dan kemampuan mengaplikasikan

---

<sup>3</sup> Ibid, hal 108.

<sup>4</sup> Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar, hal 181.

<sup>5</sup> Dhea Ayu Maharani, dkk, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team *Quiz* dan Media Teka-Teki Silang", *Jurnal Internasional Pendidikan Dasar*, Vol. 3 No. 2, 2019, hal 153.

pemahaman IPS, seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan dalam menyelesaikan masalah, serta kemampuan mengambil keputusan.<sup>6</sup> Berpikir kritis merupakan proses kognitif untuk mengasah keruntutan cara berpikir peserta didik ketika terjadi masalah, juga membedakan masalah yang dihadapi secara cermat dan teliti, serta mengidentifikasi dan menyusun informasi untuk membuat rencana pemecahan masalah.<sup>7</sup>

Berdasarkan paparan di atas, tujuan pembelajaran IPS yaitu mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, melatih belajar mandiri, dan memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.<sup>8</sup> Pembelajaran IPS memiliki karakteristik yang berbasis kontekstual yaitu pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata sehingga dapat dikatakan pandangan kontekstual memfokuskan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, supaya materi yang dijadikan acuan pembelajaran dapat dipahami secara keseluruhan.<sup>9</sup> Selain itu yang membedakan mata pelajaran IPS dengan ilmu-ilmu yang lainnya yaitu pembelajaran yang berisi materi dari gabungan unsur ilmu geografi, sejarah, ekonomi, kewarganegaraan, sosiologi, hukum dan politik dengan standar kompetensi dasar yang disesuaikan sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema.<sup>10</sup> Dari tujuan dan karakteristik diatas maka dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS yang bersifat kontekstual menjadikan

---

<sup>6</sup> Tri Ulfa & Erni Munastiwi, "Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial", *Jurnal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, Vol. 4 No. 1, 2021, hal 51.

<sup>7</sup> Ibid, hal 51.

<sup>8</sup> Supardi, *Dasar-dasar Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Ombak, 2011), hal 186-187.

<sup>9</sup> Noor Rofiq, dkk, "Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)", *Jurnal DIRASAH*, Vol. 3 No. 2, 2020, hal 104.

<sup>10</sup> Henni Endayani, "Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS", *Ittihad*, Vol. 11 No. 2, 2018, hal 121.

pembelajaran IPS memiliki materi yang beragam dengan teks bacaan yang panjang sehingga peserta didik merasa jenuh dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dari permasalahan tersebut pendidik perlu memanfaatkan media pembelajaran agar peserta didik memiliki gambaran mengenai suatu materi yang disampaikan.

Hasil dari observasi dan wawancara peneliti di MI Nurul Islam Bareng Jombang peserta didik di kelas VI mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPS khususnya materi Negara-Negara Tetangga (ASEAN), peserta didik mengalami kesulitan pada materi ASEAN dikarenakan mengenal karakteristik geografis, kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik yang ada di negara ASEAN, dan materi hanya diberikan dari buku dengan bacaan yang begitu panjang serta banyak istilah asing di materi tersebut. Permasalahan lain yang ada di sekolah ini yaitu tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Data yang peneliti dapat bahwasannya hasil belajar peserta didik pada materi ASEAN di tahun-tahun sebelumnya terutama di tahun 2021 sampai 2022 nilai yang dimiliki peserta didik masih 40-60 nilai yang didapatkan jadi di tahun sebelumnya mereka juga mengalami rendahnya nilai dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Hasil belajar merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapai keberhasilan tujuan. Hasil belajar adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik dengan pendidik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dimana

hasil belajar yang ideal bagi peserta didik untuk menguasai sebuah materi adalah peserta didik mampu memahami materi yang sedang diajarkan pendidik dan mampu mengerjakan soal atau bentuk penilaian yang diberikan guru.<sup>11</sup>

Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wayan Widiana, Ndara Tanggu Rendra dan Ni Wayan Wulantari dengan hasil persentase penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media sebesar 88% (layak), ahli materi sebesar 97,14% dan hasil dari seluruh respon peserta didik memperoleh persentase penilaian sebesar 87,33% (baik). Secara keseluruhan hasil penilaian terhadap media pembelajaran Puzzle sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada tingkat valid/layak. Pembelajaran menggunakan media Puzzle yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan semangat dan antusias peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajarpun meningkat.<sup>12</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut pendidik perlu memberikan inovasi dalam pembelajaran salah satunya yaitu melalui media pembelajaran diharapkan pendidik menjadi kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran selain itu media pembelajaran juga memudahkan pendidik dalam penyampaian materi dikelas sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi dan peserta didik akan tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akan mempengaruhi tingkat keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik.

---

<sup>11</sup> Homroul Fauhah dan Brilian Rosy, "Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9, No. 2, 2021, hal 236-237.

<sup>12</sup> Wayan Widiana, Ndara Tanggu Rendra, Ni Wayan Wulantari, "Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA", *Jurnal Of Educational Research and Review*, Vol. 2 No. 3, 2019, hal 354.

Media Pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan informasi materi.<sup>13</sup> Media berfungsi sebagai perantara yang dapat membantu pendidik memberikan bekal pengetahuan tentang materi pembelajaran. Melalui penggunaan media, memperoleh pengetahuan tidak hanya terfokus pada pendidik, tetapi dapat kesadaran pada para peserta didik. Dan dengan cara penggunaan media dapat mengatasi situasi peserta didik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu merangsang dan merencanakan pembelajaran IPS dengan cara menciptakan media pembelajaran di dalam proses pembelajarannya.<sup>14</sup>

Pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *puzzle* pada mata pelajaran IPS. *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipotong dalam beberapa bagian.<sup>15</sup> Sedangkan *puzzle* juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar.<sup>16</sup> *Puzzle* juga dapat diartikan sebagai sarana permainan akademik yang dapat merangsang kemampuan penilaian anak yang baik, yang dilakukan dengan cara membongkar pasangan-pasangan kepingan berdasarkan pasangannya.<sup>17</sup> Melalui permainan *puzzle* maka peserta didik dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi

---

<sup>13</sup> Septy Nurfadhillah, dkk, *Media Pembelajaran SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021), hal 9.

<sup>14</sup> Rahma Intan Talitha dan Tiara Cempakasari, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 2, 2016, hal 233.

<sup>15</sup> Andang Ismail, *Education Games*, (Jogjakarta: Pro U Media, 2011), hal 199.

<sup>16</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI, 2011), hal 23.

<sup>17</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta, PT Grasindo, 2000), hal 28.

mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah.<sup>18</sup>

Pada permainan ini cara bermain *puzzle* yaitu peserta didik diminta untuk mengingat dan membayangkan sebuah gambar yang mereka susun menjadi sebuah gambar yang sempurna, media *puzzle* yang akan dikembangkan pada penelitian ini berisi media yang dilengkapi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab peserta didik dengan cara memilih diantara keping-keping *puzzle* yang sudah disusunnya. Pertanyaan terdapat pada bendera ASEAN yang berukuran panjang 20 cm dan lebar 12 cm. Bendera tersebut terbuat dari kertas brosur yang dicetak gambar bendera ASEAN dan dibalik bendera terdapat tulisan pertanyaan.

Soal yang terdapat pada bendera ASEAN merupakan jenis soal HOTS. Soal HOTS merupakan model evaluasi untuk menguji kemampuan berpikir tingkat tinggi, menciptakan pola pikir kritis dan kreativitas siswa.<sup>19</sup> Diharapkan jenis soal HOTS yang diberikan pendidik dapat meningkatkan *Critical Thinking and Problem Solving* (Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah). Media *puzzle* ini berisi materi pelajaran IPS kelas VI Semester 2 yang memperkenalkan materi tentang negara-negara ASEAN yang dapat membantu peserta didik untuk mengetahui lebih jauh tentang negara-negara ASEAN. Media *Puzzle* ini berukuran panjang 43 cm dan lebar 30 cm, terdapat 6 buah *puzzle*. Media *Puzzle* ASEAN ini terbuat dari MDF (serat kayu yang dipadatkan) yang mana bisa dibuat untuk jangka panjang. Dari paparan media yang akan dikembangkan tersebut peneliti mengasumsikan bahwa media tersebut dapat menarik,

---

<sup>18</sup> Yuliani, Rani, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Askara, 2008), hal 43.

<sup>19</sup> *Ibid*, 45.

menyenangkan, tidak membosankan dan dapat memudahkan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif serta dari soal HOTS tersebut dapat meningkatkan cara berfikir kritis peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang dilakukan di MI Nurul Islam Bareng Jombang dengan judul **“Pengembangan Media *Puzzle* ASEAN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Materi ASEAN Kelas VI Semester 2 Di MI Nurul Islam Bareng Jombang”**

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media *Puzzle* ASEAN untuk meningkatkan Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Semester 2 Di MI Nurul Islam Bareng Jombang?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Semester 2 di MI Nurul Islam Bareng Jombang?

#### **C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan**

1. Untuk mengembangkan media *Puzzle* ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Semester 2 Di MI Nurul Islam Bareng Jombang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS materi ASEAN kelas VI Semester 2 di MI Nurul Islam Bareng Jombang.

#### **D. Spesifikasi Produk**

1. Media *Puzzle* ASEAN ini terbuat dari MDF (serat kayu yang dipadatkan).

2. Media *Puzzle* ini masing-masing berukuran panjang 43 cm dan lebar 30 cm, terdapat 6 buah *puzzle*.
3. Media ini dilengkapi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab peserta didik dengan cara memilih diantara keping-keping *puzzle* yang sudah disusunnya.
4. Pertanyaan terdapat pada bendera ASEAN berukuran panjang 20 cm dan lebar 12 cm.
5. Bendera berasal dari kertas brosur yang dicetak gambar bendera ASEAN dan dibalik bendera terdapat soal pertanyaan.
6. Pertanyaan yang diberikan tergolong soal HOTS.
7. Dilengkapi dengan pedoman penggunaan media *Puzzle* ASEAN.

#### **E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan**

1. Bagi Peserta Didik: Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Bagi Pendidik: Dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran ataupun media pembelajaran di kelas.
3. Bagi Sekolah: Dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi Peneliti: Sebagai wadah pengembangan pola pikir dan pemahaman di bidang media pembelajaran.

#### **F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan Dalam Penelitian Ini Adalah Sebagai Berikut:

- a. Pemanfaatan Media *Puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS bagi peserta didik dalam bentuk permainan dan juga dapat dengan mudah memahami materi ASEAN yang disampaikan oleh pendidik.
  - b. Media *Puzzle* diharap dapat melatih cara berfikir kritis peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ASEAN.
2. Keterbatasan Pengembangan.
- a. Pengembangan Media *Puzzle* ini dikembangkan untuk pembelajaran IPS Kelas VI Semester 2 pada tema 8 “Bumiku” materi ASEAN pada mata pelajaran IPS.
  - b. Objek media *puzzle* yang dikembangkan ini terbatas pada peserta didik kelas VI Semester 2 MI Nurul Islam Bareng Jombang.

#### **G. Orisinalitas Penelitian**

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini perlu dipaparkan. Paparan penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Hasil penelitian terdahulu yang setopik dengan penelitian Pengembangan Media *Puzzle* ASEAN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi ASEAN Kelas VI Semester 2, bisa dilihat di tabel 1.1 berikut ini:

**Tabel 1.1: Perbedaan Penelitian Sekarang dan Penelitian Sebelumnya**

<b>No.</b>	<b>Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Orisinalitas Penelitian</b>
1.	Serli Utami, Sumardi, Rosarina Giyartini, Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi ASEAN Dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD, Tahun 2021	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan media puzzle.</li> <li>2. Sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS mengenai ASEAN.</li> <li>3. Sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan pada jenjang kelas VI SD/MI.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan tidak sama. Dalam penelitian ini menggunakan metode Design Based Research (DBR). Penelitian yang sekarang menggunakan metode RnD.</li> <li>2. Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan media puzzle berbasis Make A Match. Penelitian sekarang menggunakan media Puzzle ASEAN.</li> </ol>	Penelitian ini akan mengkonstruksikan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan mencoba mengembangkan produk media Puzzle ASEAN mata pelajaran IPS yang baru yang mana untuk meningkatkan cara berfikir kritis pada siswa jenjang kelas VI Semester 2 di MI Nurul Islam Bareng Jombang dan juga untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.
2.	Wayan Widiana, Ndara Tanggu Rendra, Ni Wayan Wulantari, Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA, Tahun 2019	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan media pembelajaran puzzle.</li> <li>2. Sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan pada jenjang SD/MI.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaan terletak pada metode penelitian yang digunakan tidak sama. Penelitian sekarang menggunakan metode RnD.</li> <li>2. Materi dalam penelitian ini membahas mata pelajaran IPA. Penelitian sekarang membahas mata pelajaran IPS.</li> </ol>	

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
			3. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD. Sasaran penelitian sekarang peserta didik kelas VI SD.	
3.	Abil Hasan Asy Syadili, Adzimatnur, Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Tahun 2021	1. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D).	1. Perbedaannya terletak pada media yang digunakannya tidak sama. Penelitian ini menggunakan media puzzle 3D. Penelitian sekarang menggunakan media Puzzle ASEAN. 2. Materi yang digunakan adalah kenampakan alam daratan dan perairan. Di penelitian sekarang menggunakan materi ASEAN. 3. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD. Sasaran penelitian sekarang peserta didik kelas VI SD.	
4.	Lutfi Andi Darmawan, Fine Reffiane dan Sunan Baedowi, Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem,	1. Sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan pada jenjang	1. Perbedaannya terletak pada media yang digunakannya tidak sama.	

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Tahun 2019	SD/MI.	<p>Penelitian ini menggunakan media puzzle susun kotak. Penelitian sekarang menggunakan media Puzzle ASEAN.</p> <p>2. Materi yang digunakan adalah ekosistem. Penelitian sekarang menggunakan materi ASEAN.</p> <p>3. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD. Sasaran penelitian sekarang peserta didik kelas VI SD.</p>	
5.	Ni Made Intan Asri Devi, Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan, Tahun 2020	1. Sama-sama menggunakan media pembelajaran puzzle.	<p>1. Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan adalah lambang bilangan. Penelitian sekarang menggunakan materi ASEAN.</p> <p>2. Sasaran penelitian dan pengembangan ini adalah anak usia dini. Sasaran penelitian sekarang peserta didik kelas VI SD.</p>	

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
6.	Ervina Hafidah, Sumardi, dan Yusuf Suryana, Pengembangan Media Puzzle Tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar, Tahun 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan media pembelajaran puzzle.</li> <li>2. Sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS</li> <li>3. Sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan pada jenjang SD/MI.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan tidak sama. Dalam penelitian ini menggunakan metode Design Based Research (DBR). Penelitian sekarang menggunakan metode RnD.</li> <li>2. Materi yang digunakan adalah kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Penelitian sekarang menggunakan materi ASEAN.</li> </ol>	
7.	Musabihatul Kudsiah dan Mijahamuddin Alwi, Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Tahun 2020	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama melakukan penelitian dan pengembangan pada jenjang SD/MI.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan adalah Matematika. Penelitian sekarang menggunakan mata pelajaran IPS.</li> <li>2. Materi yang digunakan adalah Penjumlahan Matematika. Materi yang digunakan penelitian sekarang adalah ASEAN.</li> <li>3. Sasaran dalam</li> </ol>	

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
			penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD. Sasaran penelitian sekarang adalah peserta didik kelas VI SD.	

H.

## I. Definisi Operasional

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pelajaran atau materi pelajaran SD/MI dari pendidik kepada peserta didik agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD/MI untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pendidik kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>20</sup>

### 2. *Puzzle*

*Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Pada permainan ini, peserta didik dituntut untuk berpikir dengan cara mengingat dan membayangkan suatu gambar yang mereka susun sehingga terbentuk suatu gambar yang sempurna. *Puzzle* merupakan pengembangan dari media gambar. Perbedaan

<sup>20</sup> Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal 4.

antara keduanya adalah pada saat digunakan. Media gambar disajikan hanya berupa gambar utuh, tetapi dengan media *puzzle* peserta didik ditantang untuk menyusun potongan-potongan gambar untuk menjadi gambar secara utuh sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>21</sup>

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dimana hasil belajar yang ideal bagi peserta didik untuk menguasai sebuah materi adalah peserta didik mampu memahami materi yang sedang diajarkan pendidik dan mampu mengerjakan soal atau bentuk penilaian yang diberikan pendidik. Hasil belajar seringkali digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang sudah diajarkan sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta, PT Grasindo, 2000), hal 20.

<sup>22</sup> Homroul Fauhah dan Brilian Rosy, "Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9, No. 2, (2021), hal 236-237.

