

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media *Puzzle* Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Amanda, dkk., (2024: 305) menyatakan bahwa guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu memaparkan atau menyampaikan pengajaran. Selain itu, media pembelajaran pun dapat membantu dan mempermudah siswa dalam menerima pengajaran yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salsabila, dkk.,(2025:2370) mengatakan bahwa sebagai seorang pengajar guru seharusnya mengembangkan inovasinya dalam mengajar, hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini yang ingin mendeskripsikan penggunaan media *puzzle* interaktif pada pembelajaran IPAS khususnya pada pengetahuan sosial materi keragaman budaya nusantara di kelas IV SDN 07 Sintang. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam

mendukung keberhasilan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Pengertian Media *Puzzle* Interaktif

Nurpratiwiningsih dan Mumpuni (2019: 2) menjelaskan *puzzle* adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Media *puzzle* bermanfaat untuk kreativitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah.

Neteria, dkk., (2020:89) menekankan media *puzzle* bersifat sederhana, mudah dibuat dan digunakan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media *puzzle* mempunyai manfaat seperti melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran dan memperkuat daya ingat.

Kedua pendapat di atas menunjukkan bahwa media *puzzle* memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keragaman budaya Nusantara. Media *puzzle* dapat membantu siswa memahami keragaman budaya Indonesia melalui visualisasi yang konkret. Ritonga, dkk., (2026:2098) menyatakan penggunaan media *puzzle* dapat memungkinkan siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dengan demikian media *puzzle* interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu pemahaman materi secara konkret, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

c. Karakteristik Media *Puzzle* Interaktif

Media *puzzle* interaktif memiliki beberapa karakteristik utama yang mendukung pembelajaran IPAS:

1. Visualisasi Konkret: Media *puzzle* interaktif menyajikan gambar-gambar konkret tentang keragaman budaya Nusantara yang dapat dilihat dan dimanipulasi langsung oleh siswa. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang memerlukan objek konkret untuk memahami konsep abstrak.
2. Mendorong Kolaborasi: Kegiatan menyusun *puzzle* secara berkelompok mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Rizkiyah dan Awiria (2023:112) menegaskan pentingnya kerja sama tim dalam pembelajaran berbasis proyek.
3. Pembelajaran yang Menyenangkan: Media *puzzle* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

4. Melatih Berpikir Logis: Proses menyusun potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh melatih siswa untuk berpikir logis, sistematis, dan memecahkan masalah.

d. Manfaat Media *Puzzle* Interaktif dalam Pembelajaran

Penggunaan media *puzzle* interaktif dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa:

1. Meningkatkan Konsentrasi dan Ketelitian: Neteria, dkk., (2020: 89) menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran siswa. Hal ini penting dalam pembelajaran IPAS pada pengetahuan sosial yang memerlukan ketelitian dalam mengidentifikasi dan membedakan berbagai budaya daerah.
2. Memperkuat Daya Ingat: Media *puzzle* membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Siswa akan lebih mudah mengingat keragaman budaya Nusantara setelah menyusun *puzzle* tentang rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah.
3. Mengembangkan Kreativitas dan Keaktifan: Nurpratiwiningsih dan Mumpuni (2019: 2) menegaskan bahwa media *puzzle* bermanfaat untuk kreativitas siswa dan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam menyusun *puzzle* akan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

4. Menghidupkan Rasa Ingin Tahu: Media *puzzle* dapat menghidupkan rasa ingin tahu siswa tentang keragaman budaya Nusantara, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah secara alami melalui eksplorasi dan penemuan.

e. Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Puzzle* Interaktif

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS memerlukan perencanaan yang matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Perencanaan ini menjadi sangat penting karena akan menentukan keberhasilan implementasi media *puzzle* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kartini (2023: 304) menyatakan guru selaku pendidik harus mampu mengusahakan agar proses belajar mengajar mengalami kemajuan dan perubahan. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu merancang pembelajaran yang inovatif dengan memilih media dan metode yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Dalam penelitian ini, perencanaan pembelajaran mencakup:

1. penyusunan modul ajar yang mengintegrasikan media *puzzle* interaktif
2. pemilihan dan persiapan media *puzzle* yang sesuai dengan materi keragaman budaya Nusantara

3. perancangan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif
4. penyusunan instrumen penilaian untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran menggunakan media *puzzle* interaktif merupakan proses sistematis yang meliputi penyusunan modul ajar lengkap, pemilihan dan persiapan media *puzzle* yang sesuai karakteristik siswa dan materi, integrasi dengan model pembelajaran yang tepat, serta perancangan instrumen penilaian yang komprehensif. Perencanaan yang matang akan memfasilitasi guru dalam mendeskripsikan penggunaan media *puzzle* interaktif secara optimal pada pembelajaran IPAS.

f. Hambatan dalam Penggunaan Media *Puzzle* Interaktif

Siska (2016:22) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS tingkat sekolah dasar menjadi penting ketika kita melihat situasi dan maraknya informasi tanpa batas yang perkembangan dalam bidang sosial tidak bisa kita bendung memberikan tantangan tersendiri dalam menghadapi kondisi tersebut. Meskipun media *puzzle* interaktif memiliki banyak manfaat, dalam implementasinya terdapat beberapa hambatan yang perlu diantisipasi oleh guru. Rozaqi, dkk., (2025: 221) menegaskan bahwa dalam implementasi media pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* ini memiliki beberapa hambatan.

Salah satunya kemampuan dan kreativitas guru atau pengajar yang berbeda-beda. Guru juga memerlukan pelatihan yang dapat menunjang penggunaan media *puzzle*, keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media *puzzle*, dimana beberapa peserta didik mungkin tidak memiliki minat terhadap media *puzzle* ini, dan yang terakhir ketergantungan teknologi dimana jika media *puzzle* ini diintegrasikan dengan teknologi sehingga jika terdapat kendala atau teknologi yang tidak memadai maka hal tersebut dapat menjadi hambatan tersendiri dalam pengimplementasian media belajar dengan *puzzle*.

Hambatan-hambatan tersebut perlu dipahami oleh guru agar dapat mengantisipasi dan mencari solusi yang tepat. Dalam penelitian ini, hambatan-hambatan tersebut menjadi pertimbangan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan media *puzzle* interaktif, termasuk dalam memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa agar tetap terlibat aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, hambatan dalam penggunaan media *puzzle* interaktif terutama berkaitan dengan keterbatasan kompetensi guru, waktu, pengalaman, minat siswa, dan sarana pendukung pembelajaran. Pemahaman terhadap hambatan-hambatan ini penting agar guru dapat melakukan antisipasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran.

g. Upaya Mengoptimalkan Penggunaan Media *Puzzle* Interaktif

Untuk mengatasi hambatan yang ada dan mengoptimalkan penggunaan media *puzzle* interaktif, guru perlu melakukan berbagai

upaya strategis. Nurpratiwiningsih dan Mumpuni (2019:4) menegaskan penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran bergantung pada kreasi dan inisiatif dari pengajar. Kreativitas dapat berkembang dengan baik menuju titik optimal jika ditunjang dua faktor utama yaitu lingkungan, sarana dan prasarana.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media *puzzle* interaktif sangat bergantung pada kreativitas dan inisiatif guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru perlu terus mengembangkan kompetensinya melalui pembelajaran mandiri, pelatihan, atau berbagi pengalaman dengan sesama guru.

Penggunaan media *puzzle* yang dirancang secara kreatif dapat membantu siswa memahami materi IPAS secara konkret. Hal ini menegaskan pentingnya kemampuan guru dalam memilih, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.

Dengan demikian, upaya mengoptimalkan penggunaan media *puzzle* interaktif dilakukan melalui peningkatan kompetensi guru, perencanaan yang baik, penggunaan model pembelajaran yang tepat, penyediaan sarana prasarana yang memadai, serta evaluasi berkelanjutan. Upaya-upaya ini sangat penting untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *puzzle* interaktif.

2. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Peningkatan hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan siswa ke arah yang lebih baik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Peningkatan ini tidak hanya ditunjukkan oleh perolehan nilai, tetapi juga oleh berkembangnya pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa.

Vahira, dkk., (2024:220-229) menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat mengubah persepsi siswa terhadap suatu mata pelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Pendapat ini menegaskan bahwa hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini yang ingin mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* interaktif pada pembelajaran IPAS.

Faizah dan Kamal (2024:472) menyatakan bahwa pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Belajar dan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami konsep belajar dan pembelajaran, serta mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode pembelajaran yang efektif dan efisien dapat

membantu siswa untuk belajar dengan baik dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan kemampuan siswa untuk mengalami perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara menyeluruh sebagai hasil dari proses pembelajaran yang efektif.

b. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Hasil belajar siswa mencakup tiga aspek utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Aspek Kognitif (Pengetahuan): Siska (2016:16) dalam penelitiannya menyatakan peningkatan kognitif dalam hal ini tidak hanya terbatas makin meningkatnya pengetahuan sosial, melainkan pula peningkatan nalar sosial dan kemampuan mencari alternatif-alternatif pemecahan masalah sosial. Oleh karena itu, materi yang dibahas dalam pembelajaran IPAS, tidak hanya terbatas pada kenyataan, fakta dan data sosial, melainkan juga mengangkat masalah sosial yang terjadi sehari-hari.
2. Aspek Afektif (Sikap) : Siska (2023:96) menyatakan bahwa ranah afektif mencakupi watak, perilaku, seperti perasaan, minat, sikap emosi, dan nilai. Aspek afektif dalam pembelajaran keragaman budaya Nusantara mencakup sikap menghargai keberagaman, toleransi terhadap perbedaan, rasa bangga terhadap budaya Indonesia, dan kemampuan kerjasama dalam kelompok.

3. Aspek Psikomotor (Keterampilan): Siska (2023:112) menyatakan bahwa aspek psikomotorik adalah aspek dalam keterampilan atau kemampuan melakukan pola – pola laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencakup hasil tertentu. meliputi kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan fisik dan praktis. Dalam penelitian ini, aspek psikomotor meliputi keterampilan menyusun *puzzle*, berkomunikasi dengan baik, mempresentasikan hasil karya, dan bekerja sama dalam kelompok.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari lingkungan belajar (faktor eksternal). Rizkiyah dan Awiria (2023:112) menyatakan terdapat dorongan kuat untuk menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga inspiratif dan berdampak pada perkembangan signifikan siswa.

Salah satu pendekatan yang diadopsi adalah Pembelajaran Berbasis Proyek, di mana siswa tidak hanya belajar konsep tetapi juga terlibat dalam pemecahan masalah praktis dan kerja sama tim. Pendapat ini sangat relevan dengan penggunaan media *puzzle* interaktif dalam penelitian ini. Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek yang bermakna.

Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, dimana media pembelajaran menjadi faktor eksternal yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menjadi dasar pemikiran dalam penelitian ini untuk menggunakan media *puzzle* interaktif sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Puzzle Interaktif

a. Pengertian Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan siswa ke arah yang lebih baik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Putri, dkk., (2024: 32) Secara umum, hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oktaviani, dkk., (2025:1) Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN 1 Parungponteng, di mana rata-rata nilai pretest sebesar 53,8 meningkat

menjadi 80 pada posttest dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ setelah menggunakan media *puzzle*

Puzzle sebagai media pembelajaran memiliki banyak keuntungan, di antaranya:

1. Interaktivitas: *Puzzle* memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi.
2. Motivasi dan Minat: Permainan *puzzle* cenderung menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam konteks ini, belajar melalui *puzzle* membuat materi pelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
3. Meningkatkan Keterampilan Kognitif: *Puzzle* merangsang keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Ini sangat penting dalam pengembangan keterampilan kognitif anak, seperti kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi.

b. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media interaktif

Nailu dan Haerudin (2025:91) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk mencari dan mengolah informasi secara mandiri. Ramadhani, dkk., (2025:152) dalam penelitiannya bahwa melalui aktivitas menyusun *puzzle*, siswa dilatih untuk menggunakan logika dan penalaran, mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan fokus dan ketekunan. Selain itu, *puzzle* dapat merangsang keaktifan belajar karena mengajak siswa untuk berpikir, menganalisis bagian-bagian gambar, dan membuat keputusan yang tepat dalam proses penyusunan.

4. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran IPAS di SD

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya pada ilmu sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial, budaya, dan lingkungan masyarakat. Kurnia dan Yulieaningsih (2024: 34) Dalam penelitiannya salah satu tujuan utama dalam mempelajari pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah mengembangkan keterampilan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dengan menjalin hubungan yang harmonis antara anggota masyarakat. Pembelajaran IPAS bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan sikap sosial yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat.

Siska (2016:19) pendidikan IPAS khususnya pada ilmu sosial merupakan kajian ilmu yang terintegrasi dalam disiplin ilmu-ilmu sosial yang bersifat menyeluruh (holistik) yang materinya diambil dari rumpun ilmu sosial, seperti bidang ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik, ekonomi, psikologi dan filsafat yang dikonsepsi menjadi pembelajaran terpadu

Nurpratiwiningsih dan Mumpuni (2019:3) menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan muatan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah, terutama mempelajari hubungan-hubungan antar manusia dalam budaya dan daerahnya. Dengan demikian, pembelajaran IPAS berperan penting dalam membentuk pengetahuan dan sikap sosial siswa sejak dini.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dirancang untuk memperkenalkan siswa pada berbagai aspek kehidupan sosial dan budaya masyarakat, termasuk keragaman budaya Indonesia. Siska (2018:20) menegaskan bahwa pendidikan IPAS diharapkan tidak kehilangan berbagai fungsi diembannya, apalagi jika dikaitkan secara langsung dengan pencapaian tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat memahami dan menghargai perbedaan yang ada dalam masyarakat, serta mengembangkan sikap toleransi dan saling menghormati.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki beberapa tujuan utama yang ingin dicapai Hopeman, dkk., (2022:143) menegaskan bahwa pendidikan sosial bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pendidikan Ilmu pengetahuan sosial dimaksudkan mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya

c. Karakteristik Pembelajaran IPAS di SD

Hopeman dkk. (2022: 144) Dalam hal ini teori belajar yang mendukung pembelajaran IPAS SD yaitu teori belajar yang konstruktivis. Dalam konstruktivisme, belajar adalah suatu proses yang aktif untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Maka dari itu pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki karakteristik khusus yang harus diperhatikan oleh guru

1. Materi yang konkret: Materi IPAS di SD bersifat konkret dan dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sehingga mudah dipahami dan bermakna bagi siswa.
2. Memerlukan media visual: Karakteristik siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret memerlukan media visual untuk memudahkan pemahaman konsep-konsep yang dipelajari. Vahira dkk. (2024: 220-229) menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat mengubah persepsi siswa terhadap suatu mata pelajaran.
3. Pengalaman belajar bermakna: Pembelajaran IPAS menekankan pada pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan yang

melibatkan siswa secara aktif, seperti diskusi, kerja kelompok, dan proyek.

4. Integrasi berbagai aspek: Pembelajaran IPAS khususnya pada ilmu sosial mengintegrasikan berbagai aspek kehidupan sosial dan budaya masyarakat, sehingga siswa mendapat pemahaman yang utuh dan komprehensif.

d. Penggunaan Media *Puzzle* Interaktif dalam Pembelajaran IPAS

Penggunaan media *puzzle* interaktif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keragaman budaya Nusantara, merupakan inovasi pembelajaran yang sangat tepat dan relevan. Ali dkk. (2025: 4) menyatakan bahwa media interaktif berperan besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan mereka.

Pernyataan ini sangat mendukung penggunaan media *puzzle* interaktif dalam penelitian ini, karena media *puzzle* interaktif dapat memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran IPAS Nurpratiwiningsih dan mumpuni (2019:2) menyatakan bahwa media *puzzle* menggunakan gambar untuk mengkomunikasikan dengan peserta didik. Kelebihan dari gambar antara lain sebagai berikut:

1. gambar sifatnya konkrit lebih realis menunjukkan pada pokok masalahmasalah bila dibandingkan dengan verbal semata.

2. gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, artinya tidak semua benda, objek peristiwa dapat dibawa ke kelas dan pembelajar dapat membawa objek tersebut.
3. gambar dapat mengatasi keterbatasan panca indera
4. memperjelas suatu sajian masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja

Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* interaktif dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Nusantara sangat relevan dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan penggunaan media *puzzle* interaktif dan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 07 Sintang.

5. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

a) Pengertian Respon Siswa

Respon siswa merupakan reaksi atau tanggapan yang diberikan siswa terhadap stimulus yang diterimanya selama proses pembelajaran. Fadhillah dan Rifayanti (2024:54) menyatakan Interaksi individu dengan lingkungannya menyebabkan proses belajar. Oleh karena itu, pembelajaran dapat terjadi di mana saja agar mencapai hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran, respon siswa menunjukkan bagaimana

siswa menanggapi media, metode, dan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Respon siswa terhadap media pembelajaran dapat bersifat positif maupun negatif.

Respon positif ditunjukkan dengan adanya minat, perhatian, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Sebaliknya, respon negatif ditandai dengan kurangnya minat, perhatian yang rendah, sikap acuh tak acuh, atau bahkan penolakan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Muhsam, dkk., (2021:264) mengatakan bahwa untuk menumbuhkan respon siswa perlu adanya motivasi dari guru. Karena motivasi merupakan suatu daya upaya yang memacu orang untuk melakukan sesuatu.

b) Jenis-jenis Respon Siswa

Respon siswa terhadap media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis utama yaitu :

1. Respon Kognitif : Respon kognitif berkaitan dengan aspek pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Rozak (2016:60) menyatakan bahwa Komponen kognitif adalah kepercayaan atau keyakinan yang menjadi pegangan seseorang. Dalam penelitian ini, respon kognitif siswa terhadap media *puzzle* interaktif meliputi pemahaman siswa tentang cara menyusun *puzzle*, kemampuan mengidentifikasi gambar-gambar

keragaman budaya yang terdapat dalam *puzzle*, serta pemahaman tentang materi keragaman budaya Nusantara melalui media *puzzle*.

2. Respon Afektif : Respon afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, dan emosi siswa terhadap media pembelajaran. Rozak (2016:60) menyatakan bahwa komponen afektif adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang terhadap sesuatu objek. Respon afektif siswa terhadap media *puzzle* interaktif dalam penelitian ini meliputi minat siswa dalam menggunakan *puzzle*, antusiasme siswa saat pembelajaran, rasa senang atau puas terhadap pengalaman belajar menggunakan *puzzle*, serta sikap menghargai keberagaman budaya yang dipelajari melalui *puzzle*.
3. Respon konatif : berkaitan dengan kecenderungan atau kesiapan siswa untuk bertindak atau berperilaku tertentu sebagai akibat dari penggunaan media pembelajaran. Rozak (2016:60) menyatakan bahwa komponen konatif adalah kecenderungan untuk berperilaku atau berbuat dengan cara-cara tertentu terhadap sesuatu objek. Dalam penelitian ini, respon konatif siswa terhadap media *puzzle* interaktif meliputi partisipasi aktif siswa dalam kegiatan menyusun *puzzle*, kerjasama dalam kelompok, kesediaan untuk menyelesaikan tugas proyek *puzzle*, serta kesiapan untuk mempresentasikan hasil karya.
4. Respon Psikomotorik : Hidayat dan Saefudin (2024:295) mengatakan bahwa aspek psikomotorik dalam belajar berkaitan

dengan kemampuan fisik seseorang yang memungkinkannya melaksanakan tugas atau pekerjaan. Belajar akan membuat seseorang menjadi percaya diri kepercayaan diri untuk melakukan tugas dan bekerja lebih efektif dibandingkan sebelumnya, untuk melaksanakan tugas dan bekerja lebih efektif dibandingkan sebelumnya.

B. Kajian Pustaka yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain, sebagai berikut :

1. Fadhilah dan Rifayanti (2024) dengan judul "Penggunaan Media Puzzle Materi IPAS Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kapatihan" yang dipublikasikan dalam jurnal JANACITTA Vol. 7 No. 1 tahun 2024, halaman 53-62. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 4. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.
2. I Wayan Egik Pratama, Ni Ketut Srie Kusuma Wardhani, dan Anak Agung Ngurah Budiadnyana (2025) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzel terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 6

Batubulan, Gianyar" yang dipublikasikan dalam jurnal Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif, Vol. 6, No. 4, November 2025, halaman 33-41. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan model TGT berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar IPAS, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ dan selisih rata-rata post-test sebesar 20,36% dibandingkan kelas kontrol. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebesar 20,36%, sehingga membuktikan bahwa integrasi antara model pembelajaran dan media yang tepat menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

3. Evi Lailatul Fajariyah (2017) dengan judul "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017" yang merupakan disertasi dari IAIN Metro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar, sehingga media ini dapat dijadikan referensi penting bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran IPS.
4. Susanti (2023) dengan judul "Pengaruh Media Puzzle Berbasis Make A Match Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Di MI Hidayatul

Hasaniyyah Kota Bengkulu" yang merupakan disertasi dari UIN Fatmawati Sukarno. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle berbasis make a match berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media puzzle dengan strategi make a match dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga membuktikan pentingnya kreativitas guru dalam mengombinasikan media dan metode pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

5. N.Nia Kurnia dan Neng Lia Yulianengsih (2024) dengan judul "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas 5 SD Negeri 2 Koreak" yang dipublikasikan dalam Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan, Vol. 7, No. 1, Maret 2024, halaman 33-42. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle yang didukung strategi mind mapping efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan meningkatnya ketuntasan klasikal dari 40% pada pretest menjadi 80% pada posttest, serta peningkatan nilai rata-rata dari 71 menjadi 84. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle yang dikombinasikan dengan strategi mind mapping mampu meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan dengan ketuntasan klasikal mencapai 80% dan peningkatan nilai rata-rata sebesar 13 poin, sehingga membuktikan bahwa penggunaan media puzzle sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menggambarkan alur berpikir dari kondisi awal pembelajaran yang menghadapi permasalahan, solusi yang ditawarkan melalui inovasi pembelajaran, proses implementasi yang sistematis, dampak yang ditimbulkan, hingga hasil yang diharapkan berupa peningkatan hasil belajar siswa.

Husnita (2025:398) menyatakan kerangka berpikir memastikan bahwa seluruh elemen yang terlibat saling terhubung dalam satu alur pemikiran yang konsisten. Berdasarkan landasan teori dan kajian pustaka yang telah diuraikan, kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan hubungan logis antara permasalahan pembelajaran, solusi yang ditawarkan, proses implementasi, dan hasil yang diharapkan.

Pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 07 Sintang pada materi keragaman budaya Nusantara masih menghadapi beberapa permasalahan mendasar yang memerlukan penanganan segera. Pertama, metode pembelajaran yang masih konvensional dan didominasi oleh ceramah guru menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang bersifat teacher-centered ini tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Kondisi ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan pentingnya siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi.

Hasil belajar siswa yang belum optimal dan masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum efektif dalam memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif siswa, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor yang merupakan bagian integral dari tujuan pembelajaran IPAS.

Minat dan motivasi belajar siswa yang masih rendah, yang ditunjukkan dengan kurangnya antusiasme siswa saat pembelajaran, minimnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas, dan rendahnya tingkat perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Rendahnya minat dan motivasi ini menjadi kendala serius dalam pembelajaran karena minat dan motivasi merupakan faktor internal yang sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan inovatif membuat pembelajaran IPAS terkesan monoton dan kurang menarik bagi siswa. Padahal, karakteristik materi keragaman budaya Nusantara yang kaya akan aspek visual sangat memerlukan media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran konkret dan menarik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret yang memerlukan media visual untuk memahami konsep-konsep abstrak dan interaktif.

Ali dkk. (2025:4) media interaktif berperan besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar, dan

mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan mereka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *puzzle* interaktif yang digunakan dalam penelitian ini. Kombinasi media dan model pembelajaran ini dipilih berdasarkan pertimbangan teoritis dan empiris yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media *puzzle* interaktif dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS dan karakteristik siswa sekolah dasar. Media *puzzle* interaktif menyajikan visualisasi yang konkret tentang keragaman budaya Nusantara, seperti rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah dari berbagai suku bangsa di Indonesia. Visualisasi konkret ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Pada tahap ini, siswa memerlukan objek-objek konkret untuk memahami konsep-konsep yang dipelajarinya.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian



Berdasarkan kerangka berpikir penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 07 Sintang pada materi Keragaman Budaya Nusantara yang masih menggunakan metode konvensional (teacher-centered), sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa di bawah KKM (70), rendahnya minat dan motivasi belajar, serta kurangnya variasi media pembelajaran. Solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media *Puzzle Interaktif* yang dilaksanakan melalui lima tahapan sistematis, yaitu orientasi, eksplorasi dan pengorganisasian siswa, investigasi melalui aktivitas

menyusun *puzzle*, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pembelajaran.

Implementasi kombinasi media dan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna, mengembangkan keterampilan kerjasama, kreativitas, dan komunikasi, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hasil yang diharapkan adalah peningkatan hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif (pemahaman konsep keragaman budaya), aspek afektif (sikap menghargai keberagaman dan toleransi), dan aspek psikomotor (keterampilan kerjasama, komunikasi, dan presentasi), dengan kriteria keberhasilan minimal 80% siswa mencapai nilai $\geq$ KKM (70) atau ketuntasan klasikal $\geq$ 80%.

D. Hipotesis Tindakan

Warlizasusi (2021:94) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Fadilla (2022:49) juga menyatakan hipotesis merupakan jawaban dugaan sementara terhadap rumusan dalam masalah penelitian, karena jawaban atas rumusan masalah dilakukan berdasarkan teori yang relevan dan logika berpikir belum dibuktikan berdasarkan fakta-fakta empiris. Di dalam sebuah penelitian, hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara atas masalah yang dirumuskan dan searah dengan tujuan penelitian ilmiah. Karena merupakan sebuah dugaan, maka diperlukan pembuktian untuk menguji kebenarannya.

Dikatakan sementara , karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian belum jawaban yang empiris dengan data. Berdasarkan kajian teori dan penyusunan kerangka berpikir, dalam penelitian ini hipotesis tindakan yaitu “ peningkatan hasil belajar siswa dengan meningkatkan media *puzzle* interaktif pada siswa kelas IV melalui pelajaran IPAS di SD Negeri 07 Sintang”.