

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Siswa memiliki hak untuk mengaktualisasikan diri secara optimal dalam kecerdasan intelektual, spiritual, sosial dan kinetik. Proses pendidikan akan membentuk sosok individu sebagai sumber daya manusia yang akan berperan besar dalam proses pembangunan bangsa dan negara. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan efisien.

Guru merupakan pilar yang penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Guru tidak bisa berpegang pada satu hal saja, seperti mengutamakan kemampuan akademik dan mengabaikan aspek-aspek lain yang jauh lebih penting, seperti keaktifan dalam belajar.

Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan kreativitas, aktivitas dan hasil belajar siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Aktivitas dan hasil belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar adalah tidak lain untuk mengkodisikan pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif.

Aktivitas belajar siswa menurut Sudjana (2010, hlm. 20) adalah “Proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat intelektual dan emosional sehingga betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar”.

Martinis Yanmin dalam Pratiwi (2013, hlm 213) menyatakan “aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan dapat merangsang dan mengembangkan belak yang dimilikinya, berfikir kritis dan dapat memecahkan masalah-masalah

dalam kehidupan sehari-hari. Guru dalam mengajar dapat menginovasikan pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran”.

Sedangkan menurut ahmadi dan supriyono (2013 hlm 132) menyebutkan beberapa contoh aktivitas belajar yaitu :

1. Mendengarkan, dengan mendengarkan siswa bisa dikatakan terlibat dalam proses belajar, mendengarkan dengan cara yang baik akan memberikan manfaat bagi perkembangan diri siswa dalam pembelajaran
2. Memandang, dengan memandang siswa akan lebih mudah menyimak apa yang dijelaskan guru pada saat proses belajar.
3. Menulis atau Mencatat, mencatat yang termasuk kedalam belajar yaitu apabila dalam mencatat siswa tersebut menyadari kebutuhan dan tujuannya dalam belajar, serta menggunakan set tertentu agar catatan itu nantinya berguna bagi pencapaian tujuan belajar.
4. Membaca dengan membaca siswa akan lebih mudah mengingat pembelajaran selain dengan penjelasan langsung dari materi yang di jelaskan guru.
5. Mengingat, mengingat yang termasuk kedalam aktivitas belajar ialah mengingat yang didasari kebutuhan serta kesadaran untuk mencapai tujuan belajar.

Sedangkan menurut Mohammad Uzer Usman (dalam jurnal hidayati, 2014, hlm. 76) menyatakan aktivitas siswa dalam belajar meliputi:

Menurut jurnal Wibowo Nugroho (2016). Di akses tanggal 24 April 2019 15 : 33 <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/viewFile/10621/8996>

“Upaya Meningkatkan aktivitas Siswa Berdasarkan Gaya Belajar” jurnal hasil penelitian yang dilakukan oleh Wibowo Nugroho menyimpulkan bahwa :

Dari data hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Adapun cara untuk meningkatkan aktivitas belajar harus dilakukan melalui tiga tahapan yaitu: a) pencarian data gaya belajar siswa; b) pengelompokan siswa; dan c) pemberian materi sesuai pembelajaran.
2. Pemanfaatan gaya belajar dapat meningkatkan aktivitas siswa berdasarkan lima indikator yaitu: perhatian, kerjasama dan hubungan sosial, mengemukakan pendapat atau ide, pemecahan masalah, dan disiplin.
3. Berdasarkan data angket peningkatan terbesar pada indikator perhatian sebesar 8,77% dari pra siklus sampai ke siklus yang kedua, sedangkan peningkatan terkecil pada indikator pemecahan masalah sebesar 3,39%.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, aktivitas siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat intelektual dan emosional yang dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki siswa untuk , berfikir kritis dan dapat memecahkan masalah-masalah bersifat fisik maupun non fisik dan mencakup

kegiatan rohani dan jasmani yang dapat dilihat dari sudut pandang siswa, dilihat dari sudut pandang guru, dilihat dari segi program, dilihat dari situasi belajar dan dilihat dari sarana belajar dan proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

Adapun beberapa indikator aktivitas belajar diantaranya yaitu :

1. Siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
2. Siswa terlibat dalam pemecahan masalah.
3. Siswa bertanya kepada guru atau pada temannya apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
4. Siswa aktif mencari informasi yang berhubungan dengan pemecahan masalah.
5. Siswa melaksanakan diskusi kelompok dengan petunjuk guru.

Adapun fakta yang ditemukan berdasarkan observasi pada siswa kelas IV di SDN 128 haurpancuh, pada kondisi awal siswa kelas IV mempunyai aktivitas belajar yang rendah seperti : 1. aktivitas bertanya (20%), 2. Aktivitas mengemukakan ide-ide (15%), 3. Aktivitas berdiskusi dengan kelompok (25%), 4. Hasil belajar siswa yang mencapai Kriteria Belajar Minimum (KBM) 70 (40%).

Kurangnya aktivitas belajar siswa disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dan cara penyampaian materi oleh guru yang masih kurang sempurna sehingga siswa tidak dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru, oleh karena itu guru diharapkan menguasai materi yang di ajarkan dan menguasai teknik-teknik mengajar dengan baik.

Proses belajar peserta didik akan mampu mengenali pontesi dasar yang dimikinya serta mampu mengembangkan kecerdasan atau memperkuat pegetahuan-pengetahuan yang di miliki dalam diri peserta didik, sebagaimana pengertian yang dikemukakan oleh Abdilah dalam (Sanjaya,Wina, 2014hlm 227) “Menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah proses interaksi antar manusia dengan manusia, serta manusia dengan lingkungan dengan didasari oleh adanya sebuah capaian dan tujuan yang telah di tentukan”.

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila dalam kegiatan belajar peserta didik mampu mencapai hasil belajar dengan diklasifikasikan dalam tiga domain (ranah) kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Kunandar, (2014, hlm. 62) “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif dan psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Domain kognitif meliputi hasil-hasil berpikir yang digradasi mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi. Domain afektif meliputi penerimaan, jawaban, atau reaksi. Domain psikomotor meliputi gerakan *reflex*, keterampilan gerakan dasar kemampuan perseptual serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Masalah hasil belajar peserta didik yang tidak mencapai Kriteria Belajar Minimal (KBM) ini kemungkinan disebabkan oleh adanya faktor yang menjadi pengaruh rendahnya hasil belajar peserta didik, salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta diantaranya penerapan model pembelajaran yang kurang tepat yang dimna dalam permasalahan ini berdampak negatif pada peserta didik di karenakan pembelajaran yang di terapkan bersifat cenderung pembelajaran yang dijalankan menjadi monoton, model pembelajaran yang digunakan kurang menarik/bervariasi sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor seperti yang telah dikemukakan Susanto (2013,hlm.12) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan diatas, terdapat beberapa aspek dan faktor yang menjadi pengaruh dalam keberhasilan belajar peserta didik yaitu seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan faktor yang menjadi pengaruh ialah faktor internal, faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri pribadi peserta didik seperti kemauan/minat peserta didik untuk belajar, serta

faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri pribadi peserta didik, yaitu faktor yang berasal dari pendidik, kurikulum dan metode mengajar. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk melihat bukti hasil pencapaian atau tingkat kemampuan yang di peroleh peserta didik.

Indikator hasil belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006, hlm. 106) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan indikator tersebut, dapat dikatakan suatu kondisi pembelajaran yang bermakna harus ditinjau dari pengembangan isi, bahan dan proses pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tuntutan kurikulum dan bagaimana pula pendekatan dan strategi/teknik mengajar serta model yang dipakai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan fakta hasil observasi yang ditemukan pada siswa kelas IV di SDN 128 Haurpacuh peneliti mengamati bahwa kegiatan pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*),

1. Model pembelajaran yang digunakan guru cenderung pada metode ceramah.
2. Dari hasil pengamatan ini terlihat respon peserta didik di kelas yang kurang aktif,
3. Minat belajar peserta didik rendah, dilihat dari aktivitas belajar peserta didik tidak serius
4. Hasil belajar peserta didik yang terbilang rendah, dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Belajar Minimal (KBM)
5. Peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar. Kemungkinan hal ini disebabkan oleh kurangnya dalam pemahaman guru terhadap penguasaan cara pembelajaran .

Berdasarkan dari fakta yang ditemukan di lapangan dapat ditarik kesimpulan bahwa penyebab kurang tercapainya hasil belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan terdapat tiga aspek yaitu aspek yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotor, selain itu model pembelajaran yang

digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa, jadi guru diharapkan bisa menguasai cara mengajar yang baik apabila ingin hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan belum mencapai Kriteria Belajar Minimal (KBM).

Seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran perlu memilih model yang sesuai dengan keadaan kelas sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu perlu digunakan sebuah model yang dapat menempatkan peserta didik sebagai subjek (pelaku) pembelajaran dan pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator, menuntut siswa untuk aktif dan belajar secara mandiri dalam kegiatan proses belajar mengajar. Upaya dalam meningkatkan pembelajaran memerlukan suatu pengajaran yang tepat, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan permasalahan klasik dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, pada praktiknya masih banyak guru yang terkesan tidak peduli dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa, masih ada guru yang menjalankan fungsi mandor kelas yang hanya datang memberikan tugas tanpa memperhatikan keadaan siswa. Cara ini bukan hanya konvensional tetapi tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin diraih, bahkan berakibat buruk terhadap perkembangan belajar siswa itu sendiri dimasa yang akan datang.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, karena media merupakan salah satu hal mutlak yang ada dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Gerlach (dalam Ristawati, 2017, Hal. 19) mengatakan bahwa “media apabila secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Maka dari itu untuk membangkitkan semangat belajar pada siswa maka cara yang harus digunakan adalah dengan cara memilih media pembelajaran yang tepat, dengan menggunakan Media kartu huruf puzzle untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Media kartu huruf puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak untuk meningkatkan keaktifannya dalam belajar. Menurut Misbach (dalam hani epeni, 2011) “kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang”. Sedangkan menurut nanik (2010:80) menyebutkan “puzzle termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan dan memahami konsep seperti mengenal warna, bentuk, ukuran dan jumlah.

Dari beberapa penjelasan diatas, bahwa indikator kartu huruf (*puzzle*) adalah sebagai berikut :

- a) Memperkuat daya ingat.
- b) Melatih konsentrasi.
- c) Mengenalkan anak pada konsep “hubungan” .
- d) Merangkai bentuk.
- e) Melatih kesabaran.
- f) Mengurangi kejenuhan dan kebosanan.meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

Menurut Rosiana Khomsoh dalam jurnal “ Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” (2014). Diakses tanggal 2 Mei 2019 23:26<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/viewFile/3119/1817> menyimpulkan bahwa :

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siwa kelas V pada pelajaran IPS di SDN Candirejo II/173 Nganjuk, menyimpulkan sebagai berikut: 1) Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas guru shingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan aktivitas siswa. 3) Penggunaan media puzzle menunjukkan bahwa hasil sudah mengalami peningkatan. 4) Respon siswa terhadap penggunaan media puzzle pada pembelajaran IPS telah mengalami peningkatan.

Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu huruf (*puzzle*) sangat penting untuk meninkatkan aktivitas dan hasil belajar anak, karena dengan media kartu huruf (*puzzle*) anak akan lebih mudah untuk mengingat, melatih kosentrasi, merangkai bentuk dan melatih kesabaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU HURUF (PUZZLE) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SD** ”. Penulis ingin mengetahui seberapa besar penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan guru dalam melibatkan siswa secara aktif pada proses pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi membosankan bagi siswa.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga materi pembelajaran menjadi sulit dipahami oleh siswa, serta keadaan siswa yang memiliki keterbatasan dalam memahami materi.
3. Aktivitas siswa dalam belajar masih sangat rendah, ini ditandai dengan siswa yang tidak mempunyai keinginan untuk mendengarkan penjelasan guru di depan kelas, siswa tidak memiliki dedikasi yang tinggi terhadap materi yang diberikan guru.
4. Model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar belum dapat dicapai secara optimal.
5. Kemandirian siswa masih tergantung kepada orang tua sehingga siswa mengalami kesulitan pada waktu pembelajaran di sekolah.
6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dicapai masih kurang.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini sangat diperlukan untuk mempermudah atau memfokuskan penelitian. Penelitian ini masalah yang akan dibatasi, yaitu menyangkut media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, penulis membatasi permasalahan di atas sebagai berikut:

- a. Hasil belajar dibatasi pada permasalahan terkait dorongan belajar dari diri siswa.
- b. Media pembelajaran dibatasi pada permasalahan dalam memilih media pembelajaran yang relevan dengan kemampuan siswa dan materi ajar.
- c. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu huruf (*puzzle*).
- d. Aktivitas belajar siswa dibatasi pada permasalahan dalam memilih media pembelajaran yang relevan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana diuraikan diatas maka peneliti menemukan berbagai masalah tentang aktivitas dan hasil belajar siswa, untuk memusatkan perhatian peneliti maka masalah-masalah akan dibentuk menjadi dua yaitu rumusan masalah umum dan khusus

1. Rumusan Masalah Umum

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media kartu huruf (*puzzle*) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IV SD?

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana aktivitas belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran kartu huruf *puzzle* di kelas ?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media kartu huruf *puzzle* di kelas ?
- c. Bagaimana aktivitas belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran kartu huruf *puzzle* di kelas ?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media kartu huruf *puzzle* di kelas ?
- e. Apakah terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan media kartu huruf *puzzle* dengan kelas yang tidak menggunakan media kartu huruf *puzzle* ?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui bahwa penggunaan media kartu huruf (*fuzzle*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IV SD.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar siswa yang tidak menggunakan media di kelas.
- b. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media di kelas.
- c. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar siswa yang menggunakan media di kelas.
- d. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan media di kelas.
- e. Untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang menggunakan media dengan kelas yang tidak menggunakan media ?

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat agar keaktifan belajar siswa meningkat melalui pengelolaan kelas dan media pembelajaran yang baik.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk melihat wawasan keilmuan tentang media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebuah rujukan bagi pengembangan keilmuan oleh guru-guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

- a. **Bagi Siswa**
Manfaat bagi siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar dengan media pembelajaran
- b. **Bagi Guru**
Bagi guru agar lebih terpacu untuk berfikir kreatif dan inovatif dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran dan guru juga lebih bisa memahami bagaimana cara untuk menggunakan metode/pendekatan, teknik, media dan alat yang cocok dalam suatu pembelajaran.
- c. **Bagi Sekolah**
Bagi sekolah penelitian ini akan memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan kinerja guru, nilai akademik siswa dan non akademik merupakan tanda keberhasilan untuk menunjukkan kualitas sekolah tersebut.
- d. **Bagi Peneliti**
Menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan penulis khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan media pembelajaran dan keaktifan belajar siswa.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi keambiguan dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut dijelaskan definisi operasional dari istilah-istilah yang ada dalam karya tulis ilmiah ini:

1. Aktivitas Belajar

Menurut Pat Hollingsworth dalam Pratiwi (2013, hlm 22) menjelaskan tentang keaktifan siswa sebagai berikut :

Belajar secara aktif terjadi ketika siswa terlibat secara terus menerus, baik mental maupun fisik. Pembelajaran aktif akan muncul ketika siswa bersemangat dan siap secara mental. Siswa yang aktif dalam pembelajarannya akan memperoleh pengetahuan yang akan selalu di ingat oleh siswa. Karena pada dasarnya pengetahuan diperoleh dari pengalaman yang dialami langsung oleh siswa itu sendiri.

Martinis Yanmin dalam Pratiwi (2013, hlm 213) menyatakan “ keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan dapat merangsang dan mengembangkan belak yang dimilikinya, berfikir kritis dan dapat memecahkan masalah - masalah dalam kehidupn sehari-hari. Guru dalam mengajar dapat menginovasikan pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran”.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari pada perolehan capaian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, Menurut Mulyasa E, Dkk (2016) “hasil belajar adalah perubahan prilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri tertentu”, sedangkan mnurut Sudjana, (2016, hlm. 22) “hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh pesertadidik setelah ia mengalami dan menerima pengalaman belajar”. Hal ini sejalan dengan pengertian hasil belajar menurut makmun dalam Mulyasa, E. Dkk. (2016, hlm. 180) “ hasil belajar adalah perubahan yang bersifat internasional, dalam arti pengalaman atau praktik latihan dengan sengaja dan disadari dilakukan dan bukan secar kebetulan.

Berdasarkan beberapa definisi yan dikemukakan menurut para ahli di atas, diartikan bahwa hasil belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku yang di alami oleh manusia dikarenakan adanya kejadian atau pengalaman yang dialami atau perolehan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar kemampuan tersebut mencangkup aspek yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun cara unuk mengetahui hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi, yang bertujuan untuk melihat bukti hasil pencapaian atau tingkat kemampuan yang di peroleh peserta didik.

3. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru untuk membantu proses penyampaian materi yang diberikan kepada siswa. Kriteria media pembelajaran yang baik meliputi; kesesuaian atau relvansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar dan karakteristik peserta didik.

Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran harus dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh siswa dan sangat operasional dalam penggunaannya. Kemenarikan, artinya semua isi pembelajaran harus menarik maupun merangsang perhatian siswa. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman pembelajaran serta tidak mubazir dan sia-sia.

Penggunaan media pada setiap kegiatan pembelajaran perlu diperhatikan prinsip pokok, di mana diharapkan media yang digunakan dapat mengarahkan siswa dan memudahkannya dalam memahami materi pelajaran. Dengan kata lain, media yang digunakan harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa bukan kepentingan guru saja.

Sejumlah prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media, yaitu;

- a) media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b) media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c) media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d) media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- e) media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

4. **Media Kartu Huruf (*puzzle*)**

Media kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol- simbol tersebut.

G. Sistematika Skripsi

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut.

1. **BAB I PENDAHULUAN**

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Definisi Operasional
- g. Sistematika Skripsi
2. BAB II KAJIAN TEORI dan KERANGKA PEMIKIRAN
 - a. Pengelolaan kelas
 - b. Media pembelajaran
 - c. Motivasi siswa
 - d. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan
 - e. Kerangka Pemikiran
 - f. Asumsi dan Hipotesis
3. BAB III METODE PENELITIAN
 - a. Metode Penelitian
 - b. Desain Penelitian
 - c. Populasi dan Sampel
 - d. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian