

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Peta *Puzzle*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi menjadi kewajiban dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Bahkan menurut pendapat “Arsyad (2013: 2) disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut “Kamus Besar Bahasa Indonesia kata media berarti alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk”. Sedangkan menurut pendapat “Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013: 3) media apabila dipahami secara garis

besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Sejalan dengan hal tersebut “Rohman (2013: 129) membatasi pengertian media yang sangat luas yakni alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran”. Demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana penyampaian informasi atau pesan.

Pengertian media pembelajaran banyak disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan. Arsyad (2013: 4) menjelaskan pengertian media dalam pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Dapat dipahami sumber belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah buku, *tape recorder*, kaset, *video*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun media pembelajaran apabila digunakan dengan baik dan efektif dapat memberi banyak manfaat baik kepada guru ataupun siswa.

Seperti yang diungkapkan oleh Kemp dan Dayton (dalam Rohman, 2013: 157) bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai bagian dari integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung dapat menunjukkan dampak yang positif bagi pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku,
- b. pembelajaran bisa lebih menarik,
- c. pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan pengetahuan,

- d. lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat,
- e. sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dampak positif media yang diungkapkan oleh Kemp dan Dayton menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan lebih menarik dengan diterapkannya media pembelajaran, sebab pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga sikap positif siswa dapat ditunjukkan pada saat proses belajar berlangsung.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Karena proses pembelajaran yang sesungguhnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Maka dari itu media pembelajaran harus memiliki landasan bahwa media tersebut cocok digunakan dalam suatu pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Ibrahim (dalam Arsyad, 2013: 20) yang menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka... membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Begitu pentingnya media pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk dapat menggunakan media yang ada, bahkan lingkungan sekitar dapat dijadikan media pembelajaran jika masih efektif untuk dimanfaatkan. Sebab penggunaan media pembelajaran tidak harus dengan mengeluarkan biaya,

namun guru dapat selektif dan kreatif dalam mengembangkan media sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar.

Selain itu menurut Hamalik yang dikutip (dalam Rohman, 2013: 156) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pendapat para ahli semakin menunjukkan bahwa media pembelajaran memberi pengaruh positif terhadap tujuan pembelajaran. Adanya media dalam proses pembelajaran tidak hanya memudahkan siswa dalam belajar, namun guru juga menjadi lebih mudah untuk menyampaikan pesan atau materi yang akan disampaikan. Tidak berarti guru harus menggunakan media canggih, melainkan nilai efektivitas selama media tersebut dapat membantu proses belajar sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media tidak harus mahal, melainkan semakin guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada, nilai efektivitas media pembelajaran akan semakin tinggi. Begitu pentingnya media dalam proses pembelajaran, sekolah selalu berupaya untuk memiliki media pembelajaran untuk menunjang proses belajar.

Menurut “Levie, Lentz (dalam Rohman, 2013: 157) mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris”. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa model/metode yang digunakan dalam pembelajaran akan lebih bermanfaat dengan menggunakan media, serta pembelajaran yang diadakan akan lebih efektif dengan menggunakan media yang berbeda secara berkelanjutan.

Maksudnya adalah pembelajaran akan lebih efektif jika penggunaan media pembelajaran tersebut tidak monoton, yaitu dibuat dengan lebih bervariasi dan inovatif.

Sesuai dengan fungsi dan manfaat media pembelajaran, maka media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media peta *puzzle*. Media peta *puzzle* diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dan siswa dapat lebih mudah menerima materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai yang dibuktikan hasil belajar yang meningkat.

3. Ragam Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan hasil penelitian para ahli, media yang beraneka ragam itu hampir semua bermanfaat. Menurut “Rohman (2013: 152) terdapat macam-macam media pembelajaran yaitu: a) media visual, b) media audio, c) media proyeksi diam, d) media audio visual, dan e) media cetakan”.

Bertitik tolak pada pembagian macam-macam media pembelajaran tersebut, maka peneliti mengelompokkan media peta *puzzle* ini pada media visual. Hal tersebut sejalan dengan pendapat “Arsyad (2013: 89) yang menerangkan media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar”. Media Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Biasanya agar lebih efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan tampaknya suatu benda, diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi, serta grafik seperti tabel dan *chart* atau bagan. Khusus pengertian peta yang akan diuraikan lebih utama dalam penelitian ini, “Hisnu (2008: 3) menjelaskan pengertian peta adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu”. Banyak hal yang menuntut seseorang untuk menggunakan peta sebagai media/alat bantu menyelesaikan pekerjaannya.

Berdasarkan macam-macam media tersebut dapat disimpulkan bahwa media peta *puzzle* tergolong media visual yang memuat gambar/foto dan unsur-unsur yang ada di dalamnya, atau potongan-potongan peta yang nantinya akan disusun menjadi gambar permukaan bumi sebagai media pembelajaran inovatif dan edukatif.

4. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Seperti langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu peta *puzzle*. Pengembangan media peta *puzzle* adalah pengembangan media atlas untuk dijadikan media yang lebih inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tidak serta merta meninggalkan peta dan atlas dalam pembelajaran, peneliti berusaha memberi kontribusi kepada sekolah untuk meningkatkan hasil belajar melalui media peta *puzzle*.

Terdapat langkah-langkah pengembangan media mulai dari perencanaan pembuatan media peta *puzzle*, hingga penerapannya di sekolah untuk menunjang proses belajar.

Menurut Sadiman (dalam Rohman, 2013: 122) dalam rangka melakukan desain atau rancangan terdapat langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media yaitu sebagai berikut.

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakter siswa.
- b. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional yang khas.
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
- e. Menulis naskah media.
- f. Mengadakan tes dan revisi.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran tersebut sesuai dengan langkah-langkah pengembangan media peta *puzzle* yang peneliti lakukan.

Berikut langkah-langkah pengembangan media peta *puzzle*.

(a) Persiapan

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat peta *puzzle*. Bahan yang digunakan adalah lem dan atlas untuk membuat *puzzle*, yang menjadi potongan-potongan homogen atau acak.

Alat yang digunakan untuk membuat peta *puzzle* diantaranya adalah kardus untuk alas *puzzle* supaya tidak terlalu tipis (bingkai *puzzle*), gunting, pensil dan pengaris.

(b) Proses

Langkah awal dalam proses pembuatan peta *puzzle* adalah dengan menggunting kertas (atlas) yang sudah disiapkan selama proses penelitian, yaitu peta Provinsi Lampung, Indonesia, yang memuat

simbol-simbol peta, Sumber Daya Alam, Kekayaan Alam/Keindahan Alam serta Flora dan Fauna yang tersebar di Indonesia. Tempel pada kertas *puzzle* yang sudah disiapkan supaya tidak terlalu tipis secara hati-hati sehingga ketika *puzzle* siap disusun menyerupai peta asli.

(c) Mengadakan tes dan revisi

Kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektivitas dan kesesuaian media peta *puzzle* yang sudah dirancang dengan tujuan yang diharapkan dapat dikatakan bagian dari tes. Suatu program media yang oleh pembuatnya dianggap lebih baik, tetapi apabila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang ditujunya, maka program semacam ini tentu saja tidak dikatakan baik. Tes tersebut dilakukan dengan baik melalui perseorangan atau kelompok kecil melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media peta *puzzle* yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media peta *puzzle* tersebut siap untuk digunakan di dalam kelas. Akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan tes dalam pembelajaran ternyata setelah disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya, maka dalam hal ini perlu adanya revisi

atau perbaikan terhadap aspek yang dianggap kurang untuk digunakan lagi dalam proses pembelajaran.

5. Pengertian Peta *Puzzle*

Peta bukan hal yang asing dalam dunia pendidikan, bahkan peta sering dijumpai dan digunakan oleh khalayak umum yang membutuhkan. Banyak hal yang membuat seseorang menggunakan peta, salah satunya untuk mengetahui suatu wilayah tertentu. Menurut “Kamus Besar Bahasa Indonesia *peta* merupakan gambar atau lukisan pada kertas dan sebagainya yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung dan sebagainya”. Sedangkan menurut “Hisnu (2008: 3) peta atau *map* adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu”. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa peta adalah gambar permukaan bumi yang dilukiskan pada bidang datar dengan skala tertentu.

Selanjutnya menurut “Salwah (dalam Resiyati, 2010: 19) *puzzle* adalah salah satu jenis mainan edukatif. Sebagaimana mainan balok, mainan *puzzle* juga merupakan mainan edukasi tertua”. *Puzzle* memiliki jenis yang tak kalah banyak dari jenis mainan lainnya. Bahannya beraneka macam seperti karton, kardus, spon, gabus, logam, dan kayu. *Puzzle* dapat berupa jigsaw atau bentuk tiga dimensi, menganut azas potongan homogen ataupun acak, biasanya berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang digabungkan, serta dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu seperti *woodcraft*.

Berdasarkan pengertian peta dan *puzzle* tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa media peta *puzzle* ini adalah media pembelajaran edukatif berupa potongan homogen ataupun acak yang memuat gambar/lukisan letak suatu wilayah atau unsur-unsur yang ada di dalamnya, berupa gambar yang dipecah menjadi komponen yang digabungkan. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, hanya saja guru seharusnya dapat meminimalisir segala kekurangan media pembelajaran yang digunakan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Meskipun tidak ada yang sempurna, namun guru semaksimal mungkin menggunakan media yang paling efektif untuk digunakan. Sama halnya dengan media peta *puzzle* yang akan digunakan, disesuaikan dengan kondisi siswa serta materi pembelajaran yang terkait.

Menurut Maysky Mary (dalam Resiyati, 2010: 20) sisi edukasi mainan jenis *puzzle* berfungsi untuk:

1. melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran,
2. memperkuat daya ingat,
3. mengenalkan anak pada sistim dan konsep hubungan,
4. dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).

Meskipun demikian, mainan jenis *puzzle* juga memiliki sisi negatif yaitu:

1. media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual),
2. media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

Berdasarkan kelebihan media peta *puzzle*, dapat peneliti simpulkan bahwa media ini sesuai dengan tingkat efektivitas media pembelajaran, maka dari itu diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan meminimalisir sisi negatif media peta *puzzle*. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

6. Kegiatan Kelompok Diskusi Efektif dengan Media Peta *Puzzle*

Diskusi kini dianggap menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif, karena melalui kegiatan kelompok siswa dapat bekerja sama menyelesaikan suatu permasalahan. Begitu juga dengan media peta *puzzle* diharapkan dapat direalisasikan dengan kondusif melalui kegiatan kelompok.

Berkenaan dengan kelompok, “*Winkel & Waber WS* (dalam Resiyati, 2010: 20) mengemukakan ada enam hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan dan melaksanakan kegiatan kelompok (diskusi), diantaranya perilaku yang diharapkan, fungsi kepemimpinan, pola persahabatan, norma/aturan, kemampuan berkomunikasi dan kebersamaan”. Penjelasan tersebut akan diuraikan sebagai berikut;

a) Perilaku yang diharapkan

Pernyataan tujuan yang jelas, pasti, dan realistis menjadikan pedoman dan arah kerja siswa dalam kegiatan kelompok. Tidak boleh terjadi siswa tidak dapat bekerja sama dalam kegiatan kelompok.

b) Fungsi Kepemimpinan

Untuk memperlancar tercapainya tujuan kegiatan kelompok perlu adanya seorang pemimpin. Guru hendaknya mengembangkan kegiatan kelompok yang tidak didominasi oleh seseorang atau beberapa orang saja, tetapi memberikan kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

c) Pola Persahabatan

Kegiatan kelompok akan berhasil dengan baik apabila hubungan interpersonal antar siswa cukup baik. Terjalin hubungan persahabatan yang baik sangat diharapkan.

d) Norma/Aturan

Norma atau aturan diperlukan anggota kelompok sebagai pedoman setiap anggotanya. Dapat dikatakan media dapat menunjang proses pembelajaran, selain tujuan yang dicapai norma/aturan dapat dibentuk seiring proses pembelajaran berlangsung.

e) Kemampuan Berkomunikasi

Kemampuan berkomunikasi berkaitan dengan kemampuan verbal dan non verbal, dalam penyampaian pendapat dan menangkap pendapat orang lain. Guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memahami pendapatnya.

f) Kebersamaan

Kegiatan kelompok akan berlangsung dengan baik bila setiap anggota kelompok memiliki rasa kebersamaan. Setiap anggota kelompok harus merasa bahwa tugas kelompok adalah tanggungjawab bersama. Misalnya kebersamaan pada saat menggunakan media peta *puzzle* pada pembelajaran tema Indahnya Negeriku.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perilaku yang diharapkan dari penggunaan media peta *puzzle* jika digunakan dalam diskusi kelompok. Proses pembelajaran juga akan efektif jika dalam pemilihan media disesuaikan dengan kondisi fisik dan lingkungan siswa.

B. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar dapat dianggap suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap dan bahasanya.

Belajar dan pembelajaran merupakan konsep yang saling berkaitan. Khususnya apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Menurut pandangan teori behavioristik (dalam Suprihatiningrum, 2013: 15) “belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Artinya belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Menurut “Skinner (dalam Ruminiati, 2006: 1.5) belajar merupakan suatu proses atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif”. Teori Skinner ini sangat besar pengaruhnya terhadap pendidikan, khususnya dalam lapangan metodologi dan teknologi pembelajaran. Sementara itu Thorndike (dalam Budiningsih, 2005: 21), menjelaskan bahwa

“belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon”. Stimulus yaitu hal-hal yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.

“Gagne (dalam Ruminiati, 2006: 1.6) juga berpendapat bahwa terjadinya belajar seseorang karena dipengaruhi faktor dari luar dan faktor dari dalam diri orang tersebut dimana keduanya saling berinteraksi”. Ada tiga tahap dalam belajar yaitu (1) persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian yang biasa disebut dengan apersepsi, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi; (2) pemerolehan dan untuk perbuatan (performansi), yang digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali, respon dan penguatan; dan (3) alih belajar yaitu pengisyratan untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum.

Sejalan dengan hal tersebut Watson (dalam Budiningsih, 2005: 22) juga mengungkapkan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observabel*) dan dapat diukur. Pengertian belajar yang dikemukakan oleh para ahli saling berkaitan, hal ini terbukti bahwa proses belajar juga memiliki sifat terus menerus dan berkelanjutan, sehingga ada perubahan tingkah laku yang diharapkan oleh pelakunya.

Suprihatiningrum (2013: 30) dalam bukunya Ausubel juga mengungkapkan bahwa belajar dikatakan bermakna (*meaningful*) jika informasi yang akan dipelajari siswa disusun sesuai dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat mengaitkan informasi barunya dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

Belajar dalam hal ini memiliki makna adanya perubahan dalam diri seseorang menjadi lebih baik dan siswa dapat mengimplementasikan pengetahuan yang didapat melalui belajar dalam kehidupan sehari-hari. Selain menghasilkan perubahan dalam aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor siswa akan menjadi lebih baik.

Sejalan dengan hal tersebut Sanjaya (dalam Prastowo, 2013: 49) belajar dimaknai suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, afeksi, maupun psikomotorik.

Hal ini relevan dengan kurikulum 2013 di sekolah dasar yang mengutamakan tiga ranah yaitu, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diintegrasikan dalam suatu proses dan diimplementasikan dalam bentuk suatu tindakan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk membangun suatu pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan yang menyebabkan adanya perubahan pengetahuan, sikap, dan pola pikir yang dapat diamati dan diukur.

2. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran telah dikenal oleh masyarakat luas, terlebih di dalam dunia pendidikan. Istilah pembelajaran mulai populer semenjak lahirnya Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Menurut “Undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut pengertian tersebut pembelajaran merupakan

bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

Menurut “ Susanto (2013: 19) pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik”. Hal ini sejalan dengan pendapat “Suprihatiningrum (2013: 75) bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar”.

Lingkungan yang dimaksud dalam hal ini tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran berlangsung, tetapi juga metode, media dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi.

Media peta *puzzle* merupakan sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini seperti yang diungkapkan “Gagne (dalam Suprihatiningrum, 2013: 76) yang menyatakan bahwa, *instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated*”. Oleh karena itu menurut Gagne, mengajar atau *teaching* merupakan bagian dari suatu pembelajaran (*instruction*), peran guru lebih ditekankan untuk merancang berbagai sumber, fasilitas dan media inovatif untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam belajar. Peneliti simpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan dengan cara yang lebih mudah melalui metode/cara dan media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Hasil Belajar

Setelah belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana peserta didik dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Penilaian hasil belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran dimana siswa dapat mengetahui kemampuannya dan guru dapat mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa.

Menurut “Susanto (2013: 5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar”.

Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Sedangkan menurut “Gagne dan Briggs (dalam Suprihatiningrum, 2013: 37) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*)”. Sejalan dengan pendapat tersebut “Reigeluth (dalam Suprihatiningrum, 2013: 37) juga berpendapat bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan pembelajaran dengan melibatkan aspek kognitif, afektif

ataupun psikomotor dan diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes. Aspek penilaian yang mencakup tiga ranah dijelaskan dalam teori “Bloom (dalam Rohman, 2013: 113) bentuk perilaku sebagai tujuan pembelajaran, dalam hal ini adalah hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi 3 domain, yaitu: domain kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

a. Domain kognitif

Domain kognitif adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau berpikir, dan kemampuan memecahkan masalah. Menurut “Suprihatiningrum (2013: 38) kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi, yakni evaluasi”. Jadi kemampuan ini berhubungan dengan berpikir dan memecahkan masalah secara intelektual.

b. Domain afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Domain ini merupakan kelanjutan dari tujuan pendidikan dari domain kognitif, sebab seseorang hanya akan memiliki sikap tertentu terhadap suatu objek jika telah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi. Menurut “Krathwohl (dalam Rohman, 2013: 114), domain afektif memiliki 5 tingkatan, yaitu penerimaan, merespons, menghargai, mengorganisasi/mengatur diri dan karakterisasi nilai atau pola hidup”. Sehingga kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Domain psikomotorik

Domain psikomotorik meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau *skill* seseorang. Persepsi berkenaan dengan penggunaan indera dalam melakukan kegiatan.

C. Pembelajaran Tematik Terpadu

Kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan *scientific* untuk ditekankan dalam pembelajaran tematik terpadu adalah salah satu pendekatan pembelajaran dimana kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) dari berbagai mata pelajaran digabungkan menjadi satu untuk merumuskan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna bagi siswa. Hal tersebut relevan dengan Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah dasar, yaitu Kurikulum 2013 dikembangkan melalui penyempurnaan pola pikir pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif. Demikian yang akan diterapkan dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas.

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “tematik” diartikan sebagai “tema”; dan “tema” sendiri berarti “pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya)”. Berkenaan dengan hal tersebut tematik dapat diartikan sebuah pendekatan. Menurut “Prastowo (2013: 126) pembelajaran tematik dimaknai sebagai pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan keterampilan,

kreativitas, nilai, dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema”. Sementara itu konsep pembelajaran terpadu yang dikemukakan oleh “John Dewey (dalam Prastowo, 2003: 129) adalah pendekatan untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam pembentukan pengetahuan berdasarkan pada interaksi dengan lingkungan dan pengalaman kehidupannya”. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa istilah “tematik” dan “terpadu” yang digunakan dalam pembelajaran tematik dan pembelajaran terpadu tak lain merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek, baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Adanya pemaduan tersebut peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik.

Konteks implementasi kurikulum 2013 itu sendiri pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna pada pembelajaran tematik terpadu, artinya peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung selanjutnya menghubungkan dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

Adapun strategi dari pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu yaitu mulai dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang tersusun secara tematik terpadu di dalam kurikulum 2013 adalah

mata pelajaran IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP, dan PJOK. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu bergantung pada kesesuaian rencana yang dibuat dengan kondisi dan potensi peserta didik (minat, bakat, kebutuhan dan kemampuan).

2. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Tematik

Prinsip-prinsip dalam pembelajaran tematik terpadu tak lain bagian dari hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran tematik terpadu. Menurut “Trianto (dalam Prastowo, 2013: 133) yang mengklasifikasikan prinsip-prinsip model pembelajaran tematik dalam empat kelompok, yaitu prinsip penggalian tema, pengelolaan pembelajaran, evaluasi, dan reaksi”.

a. Prinsip Penggalian Tema

Prinsip penggalian tema merupakan prinsip utama dalam pembelajaran tematik. Tema-tema yang saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggalian tema memerhatikan hal-hal berikut:

- 1) tema tidak terlalu luas, akan tetapi dengan mudah dapat untuk memadukan banyak mata pelajaran,
- 2) tema bermakna, sehingga dapat memberikan bekal bagi siswa untuk belajar selanjutnya,
- 3) tema disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologi siswa,
- 4) tema yang dikembangkan mawadahi sebagian besar minat siswa,
- 5) tema yang dipilih mempertimbangkan peristiwa-peristiwa autentik yang terjadi dalam rentang waktu belajar,

- 6) tema yang dipilih mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (asas relevansi),
- 7) tema yang dipilih mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar.

b. Prinsip Pengelolaan Pembelajaran

Menurut Prabowo (dalam Prastowo, 2013: 135) hendaklah guru dapat berlaku sebagai berikut:

- 1) guru hendaknya jangan menjadi *single actor* yang mendominasi pembicaraan dalam proses pembelajaran,
- 2) pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerjasama kelompok,
- 3) guru perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam perencanaan.

c. Prinsip Evaluasi

Pada dasarnya evaluasi menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Oleh karena itu dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran tematik dibutuhkan beberapa langkah positif, yaitu:

- 1) memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi diri (*self evaluation* atau *self assessment*) di samping bentuk evaluasi lainnya,
- 2) guru perlu mengajak siswa untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.

d. Prinsip Reaksi

Prinsip ini dampak pengiring (*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, sehingga tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran. Guru bereaksi terhadap aksi siswa dalam semua peristiwa, serta tidak mengarahkan aspek yang sempit, tetapi ke sebuah kesatuan yang utuh dan bermakna. Pembelajaran tematik memungkinkan hal tersebut dan guru hendaknya menemukan kiat-kiat untuk memunculkan hal-hal yang dicapai melalui dampak pengiring tersebut.

Berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran tematik tersebut, peneliti berusaha menyesuaikan tema Indahnya Negeriku yang termuat dalam tema ke 6 semester genap dengan kondisi siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas tahun pelajaran 2013/2014.

3. Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran yang diharapkan mampu mengakses kemampuan siswa dalam kehidupan nyata harus diikuti dengan penilaian yang dapat mengukur dan menilai apa yang telah dikuasai siswa. Menilai secara akurat tentang apa yang telah dipelajari dan dikuasai oleh siswa dapat dilakukan melalui pendekatan penilaian yang berbasis kriteria. Penilaian autentik (*autentic assessment*) merupakan salah satu penilaian yang diharapkan mampu mengungkap kemampuan siswa sesuai perolehannya. Maka dari itu guru harus melakukan pengembangan penilaian autentik

yang berkelanjutan (*continuous authentic assessment*) yang menjamin pencapaian dan penguasaan kompetensi.

Menurut Majid (dalam Hendarni, 2006: 5) penilaian autentik adalah proses pengumpulan informasi oleh guru tentang perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang dilakukan siswa melalui berbagai teknik yang mampu mengungkapkan, membuktikan atau menunjukkan secara tepat bahwa tujuan pembelajaran dan kompetensi telah benar-benar dikuasai dan dicapai.

Pendapat “Nurhadi, dkk (dalam Hendarni, 2006: 6) penilaian autentik adalah kegiatan menilai apa yang seharusnya dinilai. Penilaian autentik merupakan prosedur penilaian pada pembelajaran yang berbasis kontekstual”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa suatu penilaian dikatakan autentik bila melibatkan siswa dalam penugasan yang bersifat menyeluruh, signifikan dan bermakna seperti penugasan yang melibatkan serangkaian kegiatan siswa. Serangkaian kegiatan siswa yang melibatkan pengetahuan dan keterampilan berpikir serta mampu mengkomunikasikan siswa terhadap pekerjaan-pekerjaan yang akan dinilai. Lebih jelas lagi bahwa penilaian menjadi autentik jika guru menguji secara langsung performansi siswa dengan tugas-tugas yang melibatkan kemampuan intelektual secara bermakna.

Penilaian autentik memiliki relevansi kuat terhadap pembelajaran Kurikulum 2013. Menurut “Santrock (dalam Muchtar, 2010: 72-73) penilaian autentik dikembangkan karena penilaian tradisional yang selama ini digunakan mengabaikan konteks dunia nyata dan kurang menggambarkan kemampuan siswa secara holistik”. Oleh karena itu menurut “Pokey dan Siders (dalam Muchtar, 2010: 73) mengungkapkan

penilaian autentik mengevaluasi pengetahuan atau keahlian siswa dalam konteks yang mendekati dunia nyata”. Maka dari itu ada beberapa penilaian autentik yang dipilih peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut.

a. Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan pekerjaan siswa (tugas-tugas) dalam periode waktu tertentu yang dapat memberikan informasi penilaian. Fokus tugas-tugas pembelajaran dalam portofolio adalah pemecahan masalah, berpikir dan pemahaman, menulis, komunikasi dan pandangan siswa sendiri terhadap dirinya sebagai pelajar. Tugas yang diberikan kepada siswa dalam penilaian portofolio adalah tugas dalam konteks kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan untuk mengerjakan tugas tersebut secara kreatif, sehingga siswa memperoleh kebebasan dalam belajar. Selain itu portofolio juga memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berkembang serta memotivasi siswa. Sebagai contoh siswa diminta untuk mencari potensi wisata/sumber daya alam di lingkungan daerah tempat tinggal. Portofolio bukan hanya merupakan tempat penyimpanan pekerjaan siswa, tetapi merupakan sumber informasi untuk guru dan siswa, yang memuat perkembangan pengetahuan dan kemampuan siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran. Portofolio juga dapat memberikan informasi untuk tindak lanjut dari suatu pekerjaan yang telah dilakukan siswa sehingga guru dan siswa berkesempatan untuk mengembangkan kemampuannya.

b. Demonstrasi/Presentasi

Demonstrasi dapat dijadikan bentuk penilaian autentik dengan memberikan kesempatan siswa untuk mendemonstrasikan kemampuannya di depan kelas/khalayak umum. Siswa diminta menampilkan hasil penugasan mengenai kompetensi yang telah dikuasai. Sedangkan teman yang lain dapat memberikan evaluasi terhadap tampilan tersebut. Demonstrasi dalam kegiatan diskusi kelompok sering disebut presentasi, yang nantinya akan diterapkan peneliti pada proses pembelajaran.

c. Ceklis dan pedoman observasi

Ceklis dan pedoman observasi merupakan bentuk penilaian autentik yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap siswa dalam kegiatan belajar, melaksanakan tugas-tugas kegiatan pembelajaran dan perilaku siswa sehari-hari sebagai hasil dari belajar.

4. Tema Indahnya Negeriku

Berdasarkan pedoman Buku Guru (dalam Kemendikbud 2013) Pembelajaran tematik terpadu untuk siswa kelas IV SD/MI Kurikulum 2013 semester genap terdapat enam tema. Tiap tema terdiri atas 3 subtema yang diuraikan ke dalam beberapa pembelajaran. “Indahnya Negeriku” merupakan tema ke enam dari keseluruhan tema pada tahun pelajaran 2013/2014. Pada tema “Indahnya Negeriku” terbagi dalam tiga subtema. Subtema 1, Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan; Subtema 2, Keindahan Alam Negeriku dan Subtema; 3, Indahnya Pengalaman Sejarah. Penelitian ini menggunakan Subtema 2 dalam pembelajaran yaitu

Keindahan Alam Negeriku pada pembelajaran 1 dan 5. Pada Subtema ini materi pembelajaran masih terkait dengan materi membaca peta lingkungan setempat, hanya saja pada pembelajaran tematik pembelajaran lebih dikaitkan dengan keadaan nyata sehingga materi lebih kompleks dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

5. Membaca Peta

Membaca peta bukan hal yang asing bagi kehidupan kita. Istilah “membaca peta” sering dijumpai pada saat mencari informasi dari peta. Membaca peta juga menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari karena berkaitan erat dengan kehidupan sosial yang sangat luas. “Hisnu (2008: 10) mengungkapkan dalam bukunya yang termuat sebagai literatur pembelajaran sekolah dasar bahwa terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan pada saat membaca peta”. Kegiatan membaca peta memiliki tujuan yang berbeda-beda diantaranya sebagai berikut.

- a. Membaca untuk menemukan peta kabupaten dan provinsi, bahwasannya peta kabupaten/kota dan provinsi bisa ditemukan dalam atlas. Atlas adalah buku yang berisi gambar-gambar peta. Membaca peta bisa dilakukan dengan menemukan tempat kabupaten/kota dan provinsi di atlas.
- b. Menentukan letak wilayah, membaca peta dalam hal ini adalah letak suatu wilayah bisa ditunjukkan dengan menyebutkan letak astronomisnya. Selain menyebutkan, juga dapat menentukan letak astronomis suatu wilayah dengan cara menarik garis lurus mendatar (horizontal) di wilayah terluar sebelah utara dan selatan. Kemudian

menarik garis tegak lurus di wilayah terluar sebelah barat dan timur. Sehingga dapat menyebutkan angka koordinat garis bujur kedua garis tersebut.

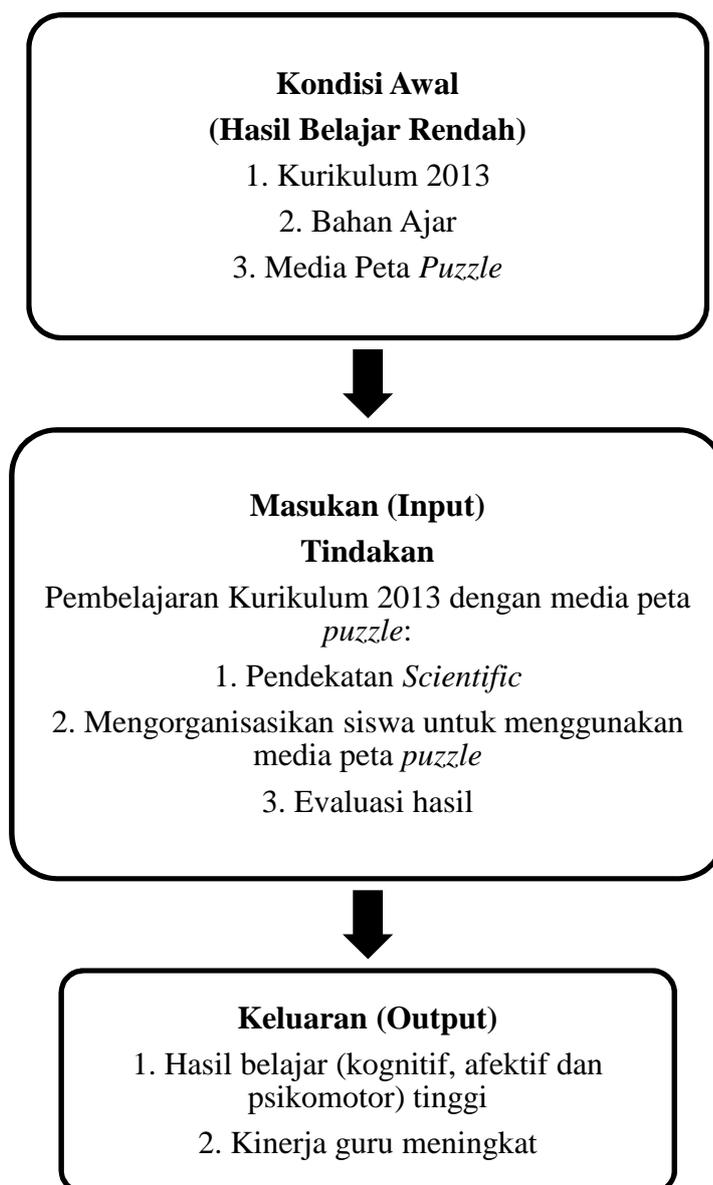
- c. Menyebutkan batas-batas wilayah, membaca peta dalam hal batas-batas wilayah adalah dapat menyebutkan batas-batas wilayah pada wilayah provinsi lain di sebelah timur, selatan, barat, dan utara. Selain itu juga dapat menyebutkan dan menunjukkan kenampakan alam seperti selat, laut, atau samudera.
- d. Menyebutkan pembagian wilayah, membaca peta dalam hal pembagian wilayah berarti dapat menentukan pembagian wilayah di peta. Dapat menentukan jumlah kabupaten/kota dalam provinsi, dan menentukan jumlah kecamatan dalam kabupaten di wilayah yang sedang dipelajari.
- e. Menyebutkan kenampakan-kenampakan alam dan buatan, membaca simbol-simbol yang memiliki arti yang biasa terdapat di sebuah peta. Selain itu juga terdapat simbol-simbol untuk kenampakan alam dan buatan yang dapat dipahami.
- f. Menyebutkan flora, fauna dan hasil tambang yang terdapat dalam suatu wilayah, membaca peta dalam hal ini artinya dapat mengetahui kekayaan alam yang dimiliki suatu wilayah dan dapat menyebutkan hasil tambang yang ada pada suatu wilayah.
- g. Menyebutkan keindahan alam negeri di suatu wilayah, dengan membaca peta keindahan alam negeri, dapat menjelaskan tempat-tempat yang memiliki potensi keindahan alam sebagai tempat

pariwisata seperti keindahan alam Kepulauan Raja Ampat, Taman Nasional Bromo Tengger Semeru, Danau Toba di Sumatra Utara dan Way Kambas di Lampung.

D. Kerangka Pikir

Hasil ulangan harian siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas tahun pelajaran 2013/2014 dalam pembelajaran tematik menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Terbukti dari 25 orang siswa hanya 5 orang siswa yang mendapat nilai > 75 . Penggunaan media peta *puzzle* diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut, sehingga membantu siswa memahami materi membaca peta pada pembelajaran tema “Indahnya Negeriku”.

Berdasarkan kelebihan media peta *puzzle*, peneliti berkeyakinan bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar membaca peta pada tema Indahnya Negeriku pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas tahun pelajaran 2013/2014. Maka dalam penelitian ini peneliti membuat kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pikir di atas dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran sudah menggunakan Kurikulum 2013 yaitu dengan pendekatan *scientific* tematik terpadu, guru menyajikan materi berdasarkan tema tidak lagi terpisah seperti halnya mata pelajaran.

Penyajian bahan ajar ditunjang dengan menggunakan media peta *puzzle* yang dapat membuat suasana di kelas aktif, menyenangkan, mandiri dan terciptalah pembelajaran yang lebih bermakna. Media peta *puzzle* sangat cocok dengan perkembangan peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu jika diimplementasikan pada tema Indahnya Negeriku, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai yaitu hasil belajar siswa yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor meningkat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan suatu hipotesis tindakan yaitu:

1. Jika dalam pembelajaran tema Indahnya Negeriku menggunakan media peta *puzzle* sesuai dengan langkah-langkah yang tepat maka hasil belajar membaca peta siswa kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas tahun pelajaran 2013/2014 dapat meningkat.
2. Jika dalam pembelajaran tema Indahnya Negeriku menggunakan media peta *puzzle* sesuai dengan langkah-langkah yang tepat maka kinerja guru kelas IV SD Negeri 1 Gumukmas tahun pelajaran 2013/2014 dapat ditingkatkan.