

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Permainan Edukatif

1. Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berarti jalan atau cara. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang di susun tercapai secara optimal. Metode juga sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan menguraikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar mampu mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷

Upaya mengimplementasikan rencana yang sudah di susun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, ini yang dinamakan dengan metode. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, bisa terjadi satu strategi pembelajaran digunakan beberapa metode. Jadi metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran guru dapat menentukan teknik yang dianggap relevan dengan metode dan penggunaan teknik itu setia guru memiliki teknik yang mungkin berbeda antara guru satu dengan guru yang lainya.¹⁸

Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah di susun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm.75

¹⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2011), hlm.126-127

yang telah disusun tercapai secara optimal. Dengan demikian metode dalam rangka sistem pembelajaran sangat penting.¹⁹

Secara umum, metode diartikan sebagai cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran berarti cara-cara yang dipakai untuk menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pemilihan metode mengajar yang kurang tepat justru akan mempersulit guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁰

Metode pembelajaran pada umumnya ditujukan untuk membimbing belajar dan memungkinkan setiap siswa dapat belajar sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing. Metode pelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Metode pembelajaran yang dipilih tentunya menghindari pemberian ide kepeserta didik. Guru seharusnya memikirkan bagaimana cara (metode) yang membuat peserta didik dapat belajar secara optimal. Belajar secara optimal dapat dicapai jika peserta didik aktif dibawah guru yang aktif pula. Jadi untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu difikirkan metode yang tepat.

Guru harus hati-hati dalam memilih metode pembelajaran, karena tidak semua metode itu dapat digunakan dan tepat. Ini disebabkan penerapan metode harus disesuaikan dengan situasi, kondisi siswa, dan lapangan. Sehingga guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi, siswa dan komponen lain dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.²¹

²⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hlm.76

²¹ Sumito dan Arsa, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacara Prima, 2008), hlm.91

2. Permainan Edukatif

a) Pengertian dan hakikat permainan

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan sifat bahwa sejak lahir manusia akan menghibur dirinya sampai ia mati. Setiap manusia selalu memiliki keinginan untuk menjadikan setiap kondisi yang dihadapi menjadi situasi yang senantiasa *fun* dan *happy*, kondusif dan stabil. Keinginan manusia terhadap permainan selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak, tetapi juga berlangsung dalam diri orang dewasa.

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan keputusan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.²²

Bermain adalah kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak dan bermain dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Kegiatan bermain tersebut tidak mempunyai aturan kecil yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Anak mendapatkan kebahagiaan dan keseimbangan melalui kegiatan bermain.²³

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan pengertian bermain adalah macam-macam bentuk kegiatan yang memberi kepuasan dalam diri anak, baik menggunakan alat, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajunatif ditransformasikan sepedan dengan orang dewasa. Bermain atau permainan merupakan sesuatu yang didalamnya terdapat kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain

²² Diah Nuratin, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Metode Permainan pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Purwawingun*, Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan, Volume 03 No 01 Mei 2016

²³ Hibama S Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Galah, 2002), hlm.85-86

juga merupakan kebutuhan yang *esensial* bagi anak. Melalui bermain atau permainan anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup.

b) Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari suatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.²⁴ Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat dijadikan alat pendidikan yang bersifat mendidik.²⁵ Melalui permainan edukatif, siswa memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar dengan cara yang sangat menyenangkan. Permainan edukatif sangat cocok diberikan kepada siswa. Permainan edukatif juga merupakan suatu bentuk permainan yang mencakup semua jenis permainan baik permainan tradisional maupun modern.²⁶

Dalam bermain siswa belajar tentang dunianya, belajar tentang hidup bersama, belajar tentang arti persahabatan, belajar tentang alam lingkungan, belajar tentang bahasa, belajar tentang musik, belajar tentang moral dan sebagainya. bermain menjadi kebutuhan siswa yang seharusnya difasilitasi para orang tua, pendidik dan orang dewasa pada umumnya. Metode permainan mengandung unsur pendidikan sebagai upa mencerdaskan siswa harus dibuat dengan rancangan program yang baik dan benar.²⁷

Secara teoritis permainan edukatif memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan berbagai aspek dalam diri siswa, salah satunya adalah aspek sosial. Permainan edukatif memberikan

²⁴ Mujib Fathul, Rahmawati Nailur, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm.29

²⁵ Adriana, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*, (Jakarta: Selemba Medika, 2011)

²⁶ Satria, *99 Permainan edukatif Untuk Melatih Kecerdasan Kreativitas siswa*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013)

²⁷ Tuti Tarwiyah, *Permainan Anak Betawi yang Menggunakan Nyanyian*, (Jakarta: Suku Dinas Kebudayaan Kota Administrasi Jakarta Selatan, 2012), hlm.1

banyak manfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta dapat meningkatkan kemampuan sosial, dapat meningkatkan kreativitas siswa, dan terbukti memberikan efek positif pada siswa.²⁸

Kunci utama permainan dapat dikatakan edukatif adalah apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektifitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat di kontrol dan dapat digunakan dengan tepat. Sebab permainan akan berdampak atau memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Itulah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yaitu sebagai media atau obyek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kaya lain permainan sebagai upaya mempengaruhi kebutuhan psikologis siswa.

c) Metode Permainan Edukatif

Dari pemaparan dua poin diatas dapat disimpulkan bahwa metode permainan edukatif diartikan sebagai cara atau prosedur yang dipakai berbasis permainan yang memiliki insur mendidik untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran berarti cara-cara yang dipakai berbasis permainan edukasi untuk menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pemilihan metode mengajar permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat dijadikan alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Jenis permainan yang dipilih pun sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dengan menggunakan metode permainan edukatif, siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti

²⁸ Putu Agus Indrawan, *Pengaruh Metode Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak*, (*Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling (JKBK)*, 2(4), 2017), hlm.139

kegiatan pembelajaran. Serta membuat pandangan siswa terhadap pembelajaran tematik menjadi menyenangkan. Adapun langkah-langkah yang kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif dimulai dengan persiapan. *Pertama*, guru memahami isi dari permainan yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi, mengatur waktu, pembagian peserta atau kelompok, dan memberikan penjelasan mengenai petunjuk permainan. *Kedua*, melaksanakan permainan sesuai dengan prosedur. *Ketiga*, evaluasi permainan yang telah dilakukan.²⁹

Banyak permainan yang dapat digunakan dalam metode permainan edukatif seperti permainan *scramble* (menyusun kembali kata-kata dari huruf atau kalimat), permainan monopoli, permainan ular tangga, dan puzzle. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan edukatif puzzle seperti yang akan dijelaskan dibawah ini.

B. Permainan Puzzle

1. Pengertian permainan Puzzle

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.³⁰ Cara menggunakan puzzle adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. Puzzle sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.³¹ Puzzle juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar.³²

Puzzle dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle dapat digunakan sebagai metode

²⁹ Muhammad Lutfian Iskandar, *Penerapan Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Purwokerto: IAIN Purwoketo, 2017), hlm.72

³⁰ Andang Ismail, *Education Game*, (Jakarta: Pro U Media, 2011), hlm. 199

³¹ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI, 2011), hlm.23

³² Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2000), hlm.28

permainan edukatif dengan membongkar pasang untuk membetuk suatu yang utuh, dalam hal ini adalah berisi materi pembelajaran.

2. Tujuan dan Manfaat Permainan Puzzele

Pemberian pembelajaran anak bisa melalui bermain, penggunaan permainan puzzele terhadap anak dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak diusia sekolah dasar belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. Sunarti mengatakan tujuan penggunaan permainan puzzele yaitu:³³

- a) Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- b) Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- c) Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Penggunaan permainan puzzle memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan puzzle maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan puzzle, Yuliani mengatakan tentang manfaat permainan puzzle:³⁴

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain puzzle melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusun satu gambar yang utuh.

³³ Sunarti, *Ajarkan Anak Ketrampilan Hidup Sejak Dini*, (Jakarta: Alex Komputindo, 2005). Hlm. 54

³⁴ Yuliani Rani, *Permainan Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Askara, 2008), hlm. 43

- c. Melatih membaca, membantuk mengenalkan bentuk dan langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.
- d. Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, dan lainnya sesuai logika.
- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan masalah.
- f. Melatih pengetahuan, bermain puzzle memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang dan alam sekitarnya, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangan terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Berdasarkan manfaat diatas dapat dilihat bahwa permainan puzzle dapat digunakan sebagai stimulus dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. Langkah-langkah Penggunaan Permainan Puzzele

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak bisa mengenali lingkungannya dan memperluas pengetahuannya. Kegiatan menyenangkan ini juga meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan dikelas digunakan suatu strategi atau tahapan pembelajaran yang menyenangkan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Contohnya menggunakan metode permainan edukatif, permainan puzzele. Yulianti mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media puzzle yaitu sebagai berikut:³⁵

- a) Lepaskan kepingan-kepingan puzzele dari tempatnya
- b) Acak kepingan-kepingan puzzele tersebut
- c) Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzele.

³⁵ Ibid..., hlm 47

C. Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi terbaru, “tematik” diartikan sebagai “berkenaan dengan tema” dan “tema” sendiri berarti “pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercekapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya).”³⁶

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna disesuaikan dengan perkembangan siswa. Pembelajaran yang dilakukan terkait dengan pengalaman dan lingkungan siswa.³⁷

Tematik berkenaan dengan tema. Tematik berorientasi pada satu wujud pembelajaran melalui penyesuaian dengan suatu tema tertentu. Mohamad Muklis berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema, yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya.³⁸ Hal serupa dari definisi Abdul Majid bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.³⁹

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran kontekstual yang bersifat fungsional. Hal ini didasari dari tema dan karakteristik pembelajaran yang mengedepankan kontekstualitas dari pada sekedar tektualis, memperhatikan kebutuhan siswa. Dicermati pengalaman

³⁶ Tim Penyusun Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm.1429

³⁷ Sa’dun Akbar DKK, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.11

³⁸ Muhamad Muklis, *Pembelajaran Tematik*, dalam *Fenomena: Jurnal Penelitian* 4 (1), 2012. Hlm.63-76

³⁹ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.80

siswa, serta menanamkan nilai budaya luhur dari kearifan lokal masing-masing daerah dalam pelaksanaannya⁴⁰

Dasar utama dikembangkannya model pembelajaran tematik di sekolah dasar untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.⁴¹

2. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan pembelajaran tematik mencakup:

a. Landasan filosofis

Dalam pembelajaran tematik dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Aliran progresivisme mengandung proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah konstruksi atau bentuk manusia. Manusia mengkonstruksikan pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya. Aliran yang terakhir adalah humanisme. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan atau kekhasannya, potensinya dan motivasi yang dimilikinya.

b. Landasan psikologis

Pembelajaran tematik berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi materi atau pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedamaiannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi atau materi pembelajaran

⁴⁰ Muhammad Shaleh Assingkily, *Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dasar*, Nizhamiyah. Vol. IX No. 2, Juli – Desember 2019, hlm.15

⁴¹ Sa'dun Akbar DKK, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm.11

tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

c. Landasan yuridis

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).⁴²

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting pada keseluruhan kegiatan pendidikan, dengan kata lain pembelajaran berperan sebagai penentu keberhasilan dan tujuan pendidikan yang akan dicapai. Oleh sebab itu dengan posisi yang penting tersebut pembelajaran tidak bisa dilaksanakan tidak berdasarkan landasan. Oleh sebab itu landasan yang sudah ditentukan wajib digunakan sebagaimana mestinya.

3. Kekuatan dan keterbatasan pembelajaran tematik

Pembelajaran terpadu memiliki kelebihan dibandingkan pendekatan konvensional, yaitu sebagai berikut. Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak, kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik, seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama, pembelajaran terpadu menumbuhkan ketrampilan berpikir

⁴² Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.87-88

dan sosial peserta didik, pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat paragmatis.

Selain yang disebutkan diatas pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan arti penting misalnya menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik, memberikan pengalaman dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik, hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna, mengembangkan ketrampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi, menumbuhkan ketrampilan sosial melalui kerja sama, memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain dan menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

Disamping kelebihan yang dimiliki, pembelajaran tematik memiliki keterbatasan terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perancangan dan melakukan evaluasi yang lebih banyak menurut guru untuk melakukan evaluasi proses dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.⁴³ Puskur, Balibang Diknas mengidentifikasi beberapa aspek keterbatasan pembelajaran terpadu yaitu sebagai berikut:

- a. Aspek guru, secara akademik guru dituntut untuk terus menggali informasi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan dan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak terfokus pada bidang kajian tertentu saja. Tanpa kondisi ini, pembelajaran terpadu sulit terwujud.
- b. Aspek peserta didik, model pembelajaran terpadu menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali) jika kondisi ini tidak dimiliki, penerapan model pembelajaran terpadu ini sangat sulit dilaksanakan.

⁴³ Ibid, hlm 92-93

- c. Aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet. Semua ini akan menunjang, memperkaya dan mempermudah pengembangan wawasan. Jika sarana ini tidak dipenuhi, penerapan pembelajaran terpadu juga akan terlambat.
- d. Aspek kurikulum, kurikulum harus luwes, beorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, penilaian keberhasilan pembelajaran peserta didik.
- e. Aspek penilaian, pembelajaran terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan. Dalam kaitan ini, guru selain dituntut untuk menyediakan teknik dan prosedur pelaksanaan penilaian dan pengukuran yang komprehensif, juga dituntut untuk berakomodasi dengan guru lain jika materi pelajaran berasal dari guru yang berbeda.⁴⁴

D. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru.⁴⁵

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan

⁴⁴ Depdiknas, *Paduan Pengembangan Pembelajaran Ipa Terpadu*, (Jakarta:2006,Puskur), hlm.9

⁴⁵ Dr Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hl. 13

belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, kesemuanya termasuk dalam cangkupan tanggung jawab guru. Jadi hakikat belajar adalah perubahan.⁴⁶

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.⁴⁷

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap, bahkan meliputisegenap aspek organism atau pribadi.⁴⁸

Dapat diartikan bahwa belajar merupakan perubahan dalam hal tingkah laku dan kepribadian seseorang dikarenakan adanya interaksi antara stimulus dan respon, terjadinya perubahan tingkah laku sebelum dan sesudah belajar.

2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi belajar

Faktor- faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

a. Faktor-faktor intern

Faktor intern terdiri dari tiga faktor yakni jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1) Faktor Jasmani

⁴⁶ Aswan Zain, Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta,2013), hlm.10

⁴⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.2

⁴⁸ Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag dan Azwin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.10-11

Faktor jasmani terdiri dari: a) faktor kesehatan seseorang yang berpengaruh terhadap belajar seseorang; b) keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.

2) Faktor psikologis

Ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar yakni: a) intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai intelegensi yang rendah tetapi siswa yang mempunyai tingkat intelegensi tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya.; b) agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakan bahan belajar selalu menarik perhatian dengan mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.; c) minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan belajar yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.; d) bahan pelajaran yang dipelajari siswa harus sesuai dengan bakatnya maka belajarnya akan lebih baik.; e) motif dalam proses belajar harusnya diperhatikan apa yang mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik.; f) kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan pada dirinya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

3) Faktor kelelahan

Dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmaniah dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmaniah meliputi lemah lunglainya tubuh sehingga timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghargai jangannya sampai terjadi kesalahan dalam belajarnya.

b. Faktor-faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu:⁴⁹

- 1) Faktor keluarga terdiri atas: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah serta keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor sekolah terdiri dari: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa harus berjalan dengan baik.
- 3) Faktor masyarakat terdiri atas: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul serta bentuk kehidupan masyarakat.

E. Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan

Kegiatan pembelajaran tidak lepas dari aktifitas, sebab belajar mengajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku melalui kegiatan. Itulah sebabnya aktifitas merupakan prinsip dasar dalam interaksi pembelajaran.

Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, salah satunya adalah anak belajar dari pengalamannya selain anak harus belajar memecahkan masalah dia diperbolehkan dengan baik dari pengalaman mereka.⁵⁰

Sedangkan Nana Sudjana menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal :⁵¹

- a) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- b) Terlibat dalam pemecahan masalah
- c) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- d) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

⁴⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.54-71

⁵⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasi dalam KTSP*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 75

⁵¹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensido Offset, 2004), hlm. 61

- e) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- f) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya.
- g) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- h) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dari banyaknya keaktifan yang dimiliki setiap siswa, maka setiap siswa harus diberi kesempatan untuk mencari, bertanya, memperoleh, dan mengelola apa yang telah didapatnya dalam kegiatan pembelajaran.

Proses belajar mengajar disekolah, untuk melibatkan siswa secara aktif dalam belajarnya, maka guru juga dituntut untuk aktif dalam mengajarnya. Dalam pembelajaran aktif guru lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitator of learning*) kepada siswa. Siswa terlibat secara aktif dan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya memberikan arahan dan bimbingan, serta mengatur sirkulasi dan jalanya proses pembelajaran.⁵²

F. Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup prestasi belajar, kecepatan belajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar terutama diperoleh dari hasil evaluasi guru. Dalam banyak buku, hasil belajar juga diartikan sebagai prestasi belajar.

Menurut ahli pendidikan, hasil belajar yang dicapai oleh para peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor yang terdapat dalam diri peserta didik itu sendiri (faktor internal) dan faktor yang terdapat di luar diri peserta didik (faktor eksternal).⁵³

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan

⁵² Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), hlm. 324

⁵³ Dra. Hallen A.,M.Pd, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.130

terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan, dari yang tidak aktif menjadi aktif dan lain-lain.

Menurut Bloo, dalam buku Chatarina juga memaparkan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan tiga ranah belajar, yaitu:⁵⁴

1. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian.
2. Ranah afektif, berhubungan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Kategori ranah afektif meliputi penerimaan penanggapan, penilaian, pengorganisasian dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah psikomotorik, menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Kategori ranah psikomotorik meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian dan kreativitas.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan pada diri siswa yang mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif yang dinilai dengan soal evaluasi. Ranah afektif yang meliputi tanggung jawab, mandiri menjadi pendengar yang baik, menghargai pendapat orang lain dan keberanian menyampaikan pendapat. Ranah psikomotorik yang meliputi aktif dalam diskusi membuat pertanyaan yang kreatif dalam diskusi, kemampuan menjawab pertanyaan baik dari guru atau temannya.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang mengupas tentang metode permainan edukatif, antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Pito(2012), dengan judul “Pengaruh Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala

⁵⁴ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang:UPT Unnes press,2007), hlm 93

Lemponsari Saraharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta”. Menggunakan analisis kuantitatif dengan metode deduktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata pelaksanaan metode permainan edukatif = 58,0% kemudian nilai rata-rata kreativitas anak usia dini adalah = 50,0%. Dengan begini dapat diketahui bahwa ada korelasi positif antarvariabel X(pelaksanaan metode permainan edukatif) dan variable Y (Kreativitas Anak usia dini). Dalam uji t diketahui bahwa variable penggunaan permainan edukatif memiliki nilai t hitung sebesar 2,093 dan signifikansi sebesar 0,051. Oleh karena nilai diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan permainan edukatif terhadap kreativitas anak usia dini. Sementara itu, nilai signifikansi yang diketahui $< 0,05$ (nilai kritis pada $\alpha=5\%$) menegaskan bahwa pengaruh yang diberikan oleh penggunaan permainan edukatif terhadap kreativitas anak usia dini adalah signifikan (nyata).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rosadah (2012), dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Bidang Studi Ips Ekonomi”. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa : (1) Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif adalah 61,75%, dengan kategori cukup dengan rentang antara 50%-75% (2) Prestasi Belajar Siswa Di MTs Mafatihul Huda adalah 72,00% dengan kategori baik dan klasifikasinya 61%-80% (3) pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada bidang studi IPS Ekonomi di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon memiliki nilai korelasi yang cukup, hal ini berdasarkan pada perolehan nilai r_{xy} yang mencapai nilai sebesar 0,38; dimana nilai tersebut terletak diantara rentang 0,20 - 0,40 berada pada Interpretasi Korelasi yang sedang.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ichwan (2012), dengan judul “Efektifitas Metode Permainan Edukatif Papeda Terhadap

Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Tindakan untuk Pencegahan Kejadian Diare Pada Murid Kelas V SDN 14 Poasia di Kecamatan Poasia Kota Kendari Tahun 2016” hasil penelitian ini terdapat peningkatan pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah penyuluhan melalui permainan edukatif Papeda (*p value*=0,031 untuk pengetahuan dan *p value*= 0,031 untuk sikap) namun tidak ada peningkatan tindakan sebelum dan sesudah permainan edukatif papeda (*p value*-0,125 untuk tindakan).

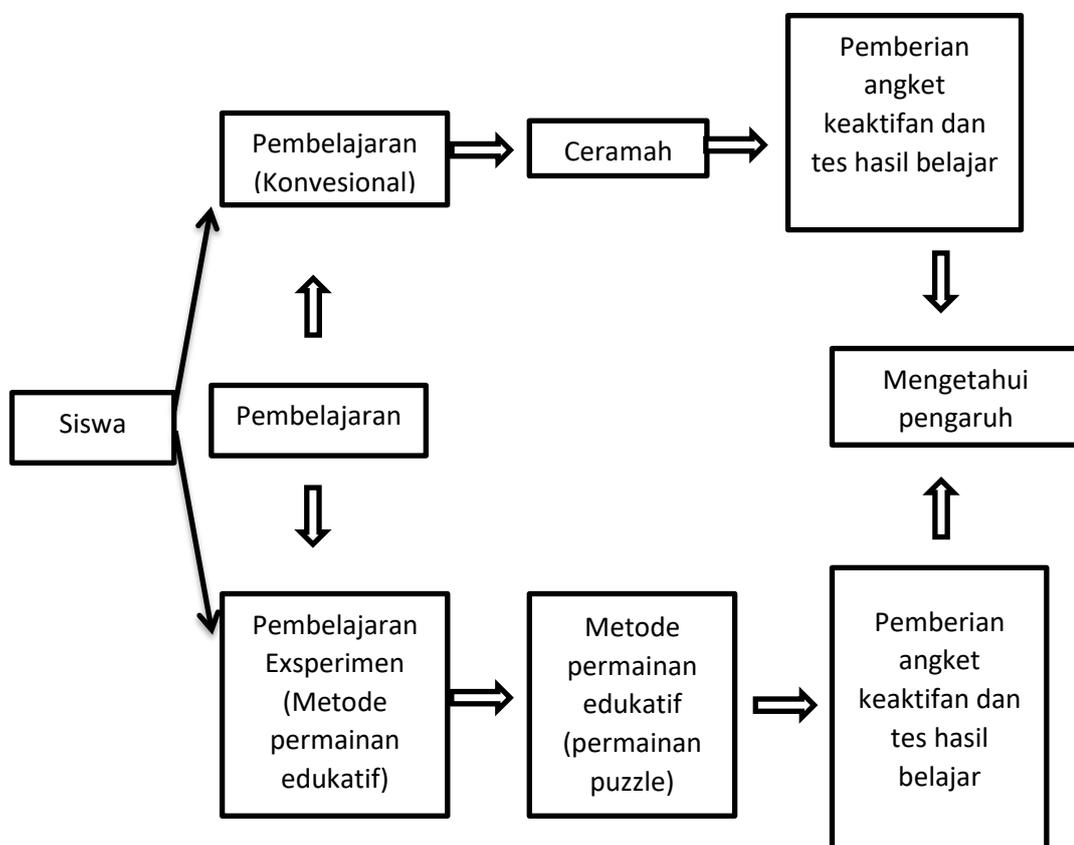
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul, dan Nama Pengarang	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Saraharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta (Ahmad Pito)	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode permainan edukatif - Populasi adalah siswa - Jenis penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Tingkat populasi PAUD - Tempat penelitian
2	Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode permainan edukatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Tingkat populasi SMA - Tempat

	Berbasis Permainan Edukatif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Bidang Studi Ips Ekonomi (Siti Rosidah)	<ul style="list-style-type: none"> - Populasinya siswa - Jenis penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> penelitian - Mata pelajaran IPS Ekonomi
3	Efektifitas Metode Permainan Edukatif Papeda Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Tindakan untuk Pencegahan Kejadian Diare Pada Murid Kelas V SDN 14 Poasia di Kecamatan Poasia Kota Kendari Tahun 2016 (Muhammad Ichiwan)	<ul style="list-style-type: none"> - Populasi tingkat sekolah dasar - Menggunakan metode permainan edukatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian pra-eksperimental dengan rancangan penelitian <i>one-group pre test-post test</i> - Tempat penelitian

H. Kerangka Berpikir Peneliti

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode permainan edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI 01 Al-Huda Pandanarum tahun ajar 2020/2021. Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa, salah satunya adalah dengan penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode yang digunakan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dan pengalaman belajar yang didapatkan siswa. Keanekaragaman metode belajar yang ada dapat digunakan sebagai alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk memilih metode pembelajaran yang digunakan dengan disesuaikan dengan materi. Salah satu metode pembelajaran yaitu metode permainan edukatif. Didalam metode permainan edukatif ini terdapat bagaimana cara pemberian materi yang meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui permainan edukatif. Dari itu dibuat kerangka pemikiran penelitian dengan bagan sebagai berikut. **Bagan 2.1** Kerangka berpikir Peneliti



Pada kelas eksperimen diterapkan metode permainan edukatif puzzle, Setelah diterapkan metode permainan edukatif pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, kedua kelas sama-sama diberikan *post-test* berupa soal tes tulis untuk mengukur hasil belajar tematik siswa setelah diberikan perlakuan berbeda. Hasil *post test* yang telah diberikan pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut selanjutnya akan dibandingkan. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar tematik.