

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu kata yang sudah tidak asing bagi para pelajar. Bahkan kata belajar sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan. Belajar adalah 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 dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pada pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Menurut Amral dan Asmar (2020:9) menyatakan “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya”. Selanjutnya menurut Ismail dan Aflahah (2019:1) menyatakan “belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik”.

Hasil belajar, pada hakikatnya, merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Kompetensi tersebut dapat dikenali melalui pengukuran dan penilaian sejumlah hasil belajar serta indikator hasil belajar yang diukur dan diamati. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru selama periode tertentu. Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Menurut Hamalik (2022:27) menyatakan “hasil belajar adalah terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sifat pada diri seseorang yang bias diamati dan juga diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan juga keterampilan”. Selanjutnya menurut Abdulrahman

(2013:14) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil menapaki tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional”.

Terkait mengenai hasil belajar peserta didik, berhasil atau tidaknya hal ini tentunya tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang merupakan proses transfer ilmu yang dilakukan guru kepada peserta didik. Berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui observasi awal di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, jelas terlihat bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Berdasarkan hasil observasi kelas IV terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, setiap kelas tersebut mempunyai jumlah masing-masing siswa sebanyak 24 siswa. Dan di dalam kegiatan belajar mengajar terkhusus pada mata pelajaran IPAS proses pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru seperti menggunakan metode ceramah. Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat kegiatan proses belajar sehingga pembelajaran masih monoton dan pembelajaran kurang efektif, Sehingga mengakibatkan terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 1.1 Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2024/2025

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa		Presentase	
		IV A	IV B	IV A	IV B
70	< 70	6	15	25,0%	62,5%
	≥ 70	18	9	75,0%	37,5%
Jumlah		24	24	100%	100%

Sumber Data : Wali kelas IV-A dan IV-B SD Negeri 064023 Kemenangan Tani

Dari tabel di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa masih dibawah standard dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP). Kelas IV-A mempunyai 24 siswa, dan 18 siswa (75,0%) mempunyai nilai yang mencapai KKTP, dan 6 siswa (25,0%) belum mencapai KKTP dan dapat diartikan bahwa di kelas IV-A tersebut sudah termasuk mencapai nilai standard atau nilai yang cukup memuaskan. Sedangkan di kelas IV-B mempunyai jumlah siswa sebanyak 24 siswa dan hanya 9 siswa (37,5%) yang memenuhi KKTP, sedangkan 15 siswa (62,5%) belum memenuhi nilai KKTP dan dapat diartikan bahwa di kelas IV-B tersebut belum termasuk mencapai nilai standard atau nilai yang cukup memuaskan. KKTP untuk mata pelajaran IPAS sudah ditetapkan yaitu sebesar 70. Dari data tersebut maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPAS.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memerlukan media dalam menyampaikan materi yaitu mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penggunaan media dalam pembelajaran haruslah dilaksanakan dalam suasana yang kondusif dalam arti kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat aktif, efektif, dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, salah satu peran guru yang sangat penting yaitu memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini karena pada dasarnya usia siswa sekolah dasar masih merupakan tingkat usia yang berada pada tahap bermain.

Berhubungan dengan ilustrasi di atas, penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian mengenai media pembelajaran yang akan digunakan saat kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dengan materi Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup. Media yang akan diteliti yaitu media *puzzle*. Permainan *puzzle* pada umumnya merupakan potongan-potongan yang berisi gambar dan jika digabungkan akan membentuk sebuah gambar lengkap. Hal ini sangat sinkron dengan materi daur hidup makhluk hidup sehingga permainan *puzzle* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Solusi yang dapat mengatasi permasalahan proses pembelajaran IPAS adalah guru perlu menggunakan media yang inovatif, salah satu media yang cocok untuk digunakan yaitu media *puzzle*. Karena media *puzzle* memiliki makna yaitu, meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan konsentrasi. Dalam bermain

puzzle anak dapat melatih kemampuan sel otaknya dengan menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* menjadi utuh, dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan belajar memecahkan masalah.

Pemilihan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan siswa tidak merasa bosan di kelas, karena siswa akan lebih aktif dalam berfikir dan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik IPAS. Seperti yang diketahui bahwa siswa sekolah dasar kelas IV masih dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini pembelajaran akan lebih baik dengan menyertakan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar siswa. Gerlach & Ely (1971) menyatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kajian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah di atas rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor dari berbagai faktor tersebut dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS
2. Pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada saat proses belajar mengajar
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada peneliti ini adalah “pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan pembatasan masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa tanpa menggunakan media *puzzle* pada materi Konsep Daur Hidup MakhluK Hidup di Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025?
2. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada materi Konsep Daur Hidup MakhluK Hidup di Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa yang menggunakan media *puzzle* pada materi Konsep Daur Hidup MakhluK Hidup Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa tanpa menggunakan media *puzzle* pada materi Konsep Daur Hidup MakhluK Hidup Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS yang diajarkan dengan media *puzzle* pada materi Konsep Daur Hidup MakhluK Hidup Kelas IV Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025.

3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antar pembelajaran dengan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
Memudahkan siswa untuk belajar dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran melalui media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru
Sebagai pengetahuan bagi guru bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah
Bagi sekolah untuk memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS.
4. Bagi peneliti
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS.