

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan istilah yang sangat akrab ditelinga para pelajar. Kata ini bahkan sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas mereka dalam menuntut ilmu di berbagai lembaga pendidikan. Pada hakikatnya, belajar adalah sebuah proses yang bersifat kompleks dan berlangsung sepanjang hayat manusia. Proses tersebut muncul melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya, sehingga dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu indikator bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan dalam perilaku, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Amral dan Asmar (2020:9), Menyatakan belajar adalah suatu proses yang mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan pada setiap jenjang, sehingga keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh keberhasilan proses belajar.” Sejalan dengan itu, Ismail dan Aflahah (2019:1) menyatakan bahwa “belajar merupakan proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik ke arah yang positif maupun yang negatif.”

Konteks pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), kurikulum merdeka menggabungkan kedua mata pelajaran ini, dengan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. IPAS berperan dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila, menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena di sekitarnya, serta membantu mereka memahami interaksi antara alam semesta dan kehidupan manusia.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 25 Agustus 2025 di UPT SD Negeri 060914 Medan Sunggal, terlihat bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih berfokus pada metode ceramah dengan bantuan papan tulis, dalam praktiknya, pembelajaran lebih berpusat pada guru, sementara siswa cenderung pasif hanya mendengarkan dan memperhatikan tanpa banyak berpartisipasi, kondisi tersebut menyebabkan suasana kelas terasa monoton dan membuat sebagian siswa kehilangan minat, bahkan lebih sibuk berbincang dengan

teman sebangku. Ketika guru menyampaikan materi tentang siklus hidup hewan, media yang digunakan hanyalah gambar seadanya karena keterbatasan kemampuan dalam mengoperasikan perangkat teknologi seperti laptop dan infokus. Saat gambar ditampilkan, sebagian siswa merespons dengan baik, tetapi tidak sedikit pula yang tampak acuh. Sementara itu, ada anak-anak yang cenderung asyik dengan dunianya sendiri, sehingga menghambat terciptanya suasana belajar yang kondusif serta mengurangi semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar IPAS Kelas III UPT SD Negeri 060914 Sunggal Tahun Pelajaran 2025/2026

<b>KKTP</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Presentasi</b>
60	60	17	63,0 %
	60	10	37,0 %
JUMLAH		27	100 %

*Sumber: Tetiherawati S.Pd Wali Kelas III UPT SDN 060914 Sunggal*

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil belajar siswa bahwa hasil belajar masih di bawah standar dan belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Kelas III mempunyai 27 siwa, dan 10 siswa (37,0 %) belum mencapai KKTP dan 17 siwa (63,0 %) mempunyai nilai yang mencapai KKTP dan dapat di artikan bahwa di kelas III sudah mencapai nilai standard atau cukup memuaskan karena lebih banyak yang mencapai KKTP dari pada yang tidak tercapai. KKTP untuk mata pelajaran IPAS sudah ditetapkan yaitu sebesar 60. Dari data tersebut maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran IPAS.

Masih banyak peserta didik yang terlihat pasif selama mengikuti proses pembelajaran. Siswa sering kali merasa ragu, malu, bahkan enggan ketika guru mengajukan pertanyaan, meminta jawaban, ataupun memberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat. Hal ini tampak jelas pada mata pelajaran (IPAS), di mana guru masih cenderung menggunakan media tradisional berupa gambar sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mengalami kejenuhan, sehingga suasana belajar kurang menarik dan kurang menggugah antusiasme mereka.

Beberapa langkah telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPT SD Negeri 060914 Medan Sunggal. Diantaranya, guru dituntut mendisiplinkan proses pembelajaran baik dari sisi pengelolaan kelas maupun keterlibatan siswa. Setiap pendidik diwajibkan menyusun perangkat pembelajaran seperti (MODUL) ajar agar proses belajar lebih terarah. Namun, meskipun berbagai upaya tersebut telah diterapkan, capaian hasil belajar IPAS siswa masih berada pada kategori sedang. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), dimana nilai ketuntasan minimum untuk mata pelajaran IPA ditetapkan pada skor 60.

Atas dasar itulah peneliti memilih untuk mengkaji Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas III. Salah satu cara yang diyakini dapat membuat pembelajaran lebih bermakna adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media berperan penting dalam mengubah hal-hal yang abstrak menjadi lebih nyata serta mampu menghidupkan suasana belajar yang semula membosankan menjadi menyenangkan. Walaupun berbagai media telah tersedia, kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkannya secara optimal. Oleh karena itu, guru ditantang untuk berinovasi dalam menghadirkan media yang menarik, salah satunya adalah *puzzle*. Melalui media *puzzle*, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi IPAS, khususnya siklus hidup hewan, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Secara keseluruhan, kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari seluruh proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran yang dialami peserta didik. Apabila suasana belajar tercipta dengan baik, siswa akan merasa nyaman, tertarik, serta termotivasi untuk mengikuti kegiatan di kelas. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan kondisi tersebut, sebab dapat meningkatkan aktivitas belajar dan pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil yang dicapai siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan proses pendidikan di sekolah.

*Puzzle* sendiri merupakan bentuk permainan yang merangsang daya ingat serta kemampuan berpikir siswa karena menuntut mereka memecahkan masalah

secara berulang dengan cara yang menyenangkan. Media ini berbentuk potongan-potongan visual dua dimensi yang jika disusun akan membentuk suatu gambar utuh, dari sudut pandang pembelajaran, puzzle berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi melalui aktivitas merangkai. Berdasarkan hasil survei awal, inovasi media *puzzle* dianggap relevan untuk meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa, dengan demikian, pembelajaran berbasis *puzzle* tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana yang mengintegrasikan permainan dengan materi pelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, serta menikmati kegiatan belajar karena disajikan melalui variasi metode yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas III UPT SD Negeri UPT 060914 Sunggal

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran IPAS khususnya materi siklus hidup hewan di kelas III UPT SD Negeri 060914 Sunggal, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa masih rendah, terlihat dari masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP).
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, di mana metode ceramah dan media papan tulis/gambar seadanya lebih dominan
3. Aktivitas belajar siswa masih rendah, banyak siswa tidak fokus dan cenderung sibuk dengan hal lain
4. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, guru belum bisa membuat media yang menarik dan inovatif.
5. Motivasi dan minat belajar siswa rendah, terlihat dari sikap pasif, malu, serta ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat.
6. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan suasana kelas menjadi kurang kondusif.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Fokus penelitian hanya pada penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS materi siklus hidup hewan.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas III UPT SD Negeri 060914 Sunggal.
3. Aspek yang dikaji adalah pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan sebelum menggunakan media *puzzle* di kelas III UPT SDN 060914 Sunggal T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan sesudah menggunakan media *puzzle* di kelas IIIUPT SDN 060914 Sunggal T.P 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan di kelas III UPT SDN 060914 Sunggal T.P 2025/2026?

### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan tanpa menggunakan media *puzzle* di kelas III UPT SD Negeri 060914 Sunggal.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan dengan menggunakan media *puzzle* di kelas III UPT SD Negeri 060914 Sunggal.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi siklus hewan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

### 1. Manfaat Teoritis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar.
- b) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media konkret dan menyenangkan dalam mendukung pemahaman konsep siswa.

### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru: Menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam mengajarkan materi siklus hidup hewan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- b) Bagi Siswa: Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan membantu memahami konsep IPA secara konkret melalui kegiatan bermain sambil belajar.
- c) Bagi Sekolah: Memberikan masukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
- d) Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi referensi dan bahan perbandingan dalam penelitian lebih lanjut terkait pengaruh penggunaan media *puzzle* atau media pembelajaran inovatif lainnya terhadap hasil belajar siswa.