

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu. Pembelajaran yang efektif memerlukan metode yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan, salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan siswa dalam proses belajar.

Sebagai solusi, penerapan permainan puzzle edukatif sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif. Permainan puzzle edukatif tidak hanya meningkatkan daya tarik belajar, tetapi juga berperan dalam melatih kemampuan kognitif siswa, seperti keterampilan memecahkan masalah, berpikir logis, dan kreativitas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa permainan puzzle memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Rahima (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Permainan puzzle dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa secara signifikan melalui peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Selain itu, berbagai studi juga mendukung efektivitas permainan puzzle dalam pembelajaran. Studi dari Alfina Damayanti (2024) mengungkapkan bahwa permainan puzzle berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan hasil belajar IPAS siswa kelas III SD. Sedangkan penelitian lain dari Suhendar (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran inovatif seperti puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Dengan demikian, penelitian tentang pengaruh permainan puzzle edukatif di SD Negeri 101896 Kiri Hulu sangat relevan dan penting dilakukan untuk memberikan

alternatif metode pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan di lingkungan sekolah dasar. Permainan puzzle edukatif terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dalam sebuah penelitian yang dipublikasikan pada Pendidikan Dasar tahun 2025, penggunaan media pembelajaran berbasis puzzle mampu mendongkrak kemampuan kognitif siswa kelas III SD khususnya dalam materi aturan sekolah. Media puzzle tersebut tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu siswa dalam mempertajam fokus, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan memecahkan masalah. Data menunjukkan kelompok siswa yang belajar menggunakan Permainan puzzle memperoleh nilai setelah pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut, dengan tingkat signifikansi menunjukkan pengaruh yang kuat pada hasil belajar.

Selain itu, penelitian lain menguatkan bahwa permainan puzzle edukatif dapat meningkatkan pemahaman dasar matematika dengan memperkenalkan lambang bilangan pada anak usia dini, yang merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif siswa SD. Puzzle membuat proses belajar menjadi lebih interaktif sehingga anak-anak lebih mudah mengenal simbol dan konsep angka (Mulyaningsih, 2021). Selain aspek kognitif, Permainan puzzle juga memberikan manfaat dalam mengembangkan keterampilan sosial dan motorik melalui interaksi dan kerja sama antar siswa, sesuai hasil penelitian yang disajikan dalam Jurnal Syntax Idea. Permainan ini membantu siswa belajar sekaligus bermain, membuat pembelajaran lebih bermakna dan tidak membosankan, sehingga berdampak positif pada hasil belajar keseluruhan. Namun, penting pula mengelola penggunaan media puzzle agar waktu belajar tetap optimal dan fokus tidak terpecah.

Namun, di SD Negeri 1018096 Kiri Hulu, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS belum mencapai hasil yang memuaskan. Motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, penggunaan

Permainan puzzle diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara lebih personal dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji seberapa besar pengaruh penggunaan Permainan puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dan diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

Observasi peneliti di SD Negeri 101896 Kiri Hulu melakukan pengamatan selama proses pembelajaran mata pelajaran IPAS di SD Negeri 1018096 Kecamatan Medan Tuntungan yang menggunakan Permainan puzzle. Fokus observasi adalah pada perubahan hasil belajar siswa selama penerapan Permainan puzzle tersebut. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam pemahaman materi IPAS setelah memakai Permainan puzzle dibandingkan dengan kondisi sebelum permainan ini digunakan.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas III

Kelas	KKTP	Jumlah siswa		Presentasi%	
		Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
IV-A	35	9	3	75%	25%
IV-B		6	5	54,55%	45,45%

Berdasarkan hasil observasi ketuntasan belajar siswa kelas III-A dan III-B Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan permainan puzzle edukatif. Permainan puzzle dapat membantu siswa memahami konsep IPAS dengan cara menyusun, mencocokkan, dan mengamati gambar atau

informasi secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Menurut Slameto (2015), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak melibatkan keaktifan siswa dapat menyebabkan rendahnya pemahaman terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan kondisi siswa kelas III yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang nyata dan menarik.

Penggunaan permainan puzzle edukatif merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Daryanto (2016), media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena melibatkan aktivitas fisik dan mental secara langsung. Puzzle edukatif membantu siswa memahami konsep IPAS melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan mengamati, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, Arsyad (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penerapan permainan puzzle edukatif dalam pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa, memperbaiki pemahaman materi, serta meningkatkan persentase ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan masalah tersebut penelitian memilih judul penelitian **“Pengaruh Permainan Puzzle Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu T.P 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belum mencapai target yang diharapkan karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang mampu mengaktifkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran.

2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti permainan puzzle edukatif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami materi pelajaran IPAS.
3. Rendahnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang tidak memenuhi KKTP.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada penggunaan permainan puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu T.P 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah. Identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalahnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa tanpa menggunakan permainan puzzle di kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa dengan menggunakan permainan puzzle di kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS dengan menggunakan permainan puzzle di kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu T.P 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu tanpa menggunakan permainan puzzle T.P2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu dengan menggunakan permainan puzzle T.P 2025/2026.

3. Untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu T.P 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan teori bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mengkaji penggunaan permainan puzzle edukatif sebagai alat bantu pembelajaran, terutama dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara konkret dan interaktif.

b. Bagi Siswa

Media permainan puzzle edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengimplementasikan inovasi dalam metode pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan produktif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan tambahan dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif serta membuka peluang untuk penelitian lanjutan yang membahas efektivitas media pembelajaran dalam konteks berbeda.