

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, dan bertanggung jawab. Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, sistem pendidikan Indonesia terus beradaptasi melalui pembaruan kurikulum dan inovasi pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kolaboratif (Kemendik budristek, 2022). Dalam konteks ini, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk cara berpikir ilmiah dan kemampuan siswa untuk memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungan sekitarnya (Putra & Yuliani, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 106813 Amplas, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Guru menjelaskan materi secara lisan, sementara siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan mudah merasa bosan. Selain itu, materi sistem pencernaan manusia bersifat abstrak sehingga sulit dipahami apabila tidak didukung dengan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang terlihat dari nilai evaluasi belajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan secara optimal.

Observasi juga menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengenali organ-organ pencernaan manusia, memahami fungsi masing-masing organ, serta menjelaskan urutan proses pencernaan. Rendahnya pemahaman tersebut diduga karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memvisualisasikan materi secara nyata. Padahal, siswa sekolah

dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan dalam bentuk visual dan aktivitas langsung..

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan merangsang minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien Arsyad (2022). Media yang baik dapat membantu guru menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Salah satu media yang sesuai untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah media puzzle. Media puzzle merupakan alat bantu belajar berbentuk potongan gambar atau konsep yang harus disusun menjadi satu kesatuan utuh. Melalui aktivitas menyusun puzzle, siswa dapat belajar secara visual, kinestetik, dan kolaboratif, sehingga membantu memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep (Lestari & Fitriyani, 2023).

Meskipun beberapa penelitian telah membahas efektivitas media puzzle dalam pembelajaran IPA, masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pencernaan manusia di kelas IV sekolah dasar dengan pendekatan kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji secara empiris sejauh mana media puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, serta memberikan bukti ilmiah bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Media puzzle diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena membantu mengubah materi yang abstrak menjadi konkret, meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Dengan keterlibatan aktif tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPAS diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi sistem pencernaan manusia, masih rendah.
2. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang inovatif.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami organ dan proses sistem pencernaan manusia yang bersifat abstrak.
5. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa secara optimal.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan pokok bahasan sistem pencernaan manusia. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV sekolah dasar, karena pada jenjang ini materi sistem pencernaan manusia mulai diajarkan secara lebih rinci sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Aspek hasil belajar yang diteliti difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami konsep dan proses sistem pencernaan manusia setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media puzzle.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia sebelum menggunakan media puzzle di kelas IV SD Negeri 106813 Amplas?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia setelah menggunakan media puzzle di kelas IV SD Negeri 106813 Amplas?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas IV SD Negeri 106813 Amplas?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia sebelum menggunakan media puzzle di kelas IV SD Negeri 106813 Amplas. Mengetahui seberapa besar pengaruh media puzzle
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia setelah menggunakan media puzzle di kelas IV SD Negeri 106813 Amplas.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas IV SD Negeri 106813 Amplas.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

- a) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis media interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
- b) Memperkaya literatur empiris terkait efektivitas media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti puzzle dalam konteks pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis :

- a) Bagi Guru: Sebagai referensi dalam memilih media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- b) Bagi Siswa: Membantu memahami konsep sistem pencernaan manusia dengan cara belajar yang menyenangkan dan interaktif.
- c) Bagi Sekolah: Menjadi inovasi dalam pengembangan pembelajaran yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka.
- d) Bagi Peneliti Lain: Sebagai acuan penelitian lanjutan yang mengkaji pengaruh media pembelajaran serupa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran lain.