

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar ini masih kurang membawa pencerahan bagi siswa dan kondisi pembelajaran IPAS saat ini masih kurang apalagi dalam mata pelajaran menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka belajar sehingga siswa-siswa belum mengalami kemajuan yang berarti. Kurangnya ketertarikan peserta didik pada pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS dapat memberikan wawasan lebih luas dan tentang konsep alam yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa dapat menimbulkan rasa ingin tahu terhadap bagaimana kondisi lingkungan alam tersebut. Dan memiliki kemampuan mengembangkan ide-ide terkait lingkungan alam di sekitar siswa dengan mudah (Sunendar, 2022: 17).

Pada dasarnya proses pembelajaran IPAS membutuhkan beberapa keterampilan agar siswa dapat memahami konsep secara langsung dan mandiri. Pembelajaran IPAS juga tidak terlepas dari rasa ingin tahu yang tinggi, karena pengalaman yang dialami oleh siswa menjadi salah satu elemen penting dalam mengintegrasikan pengetahuan yang baru diterima pelajaran IPAS memberikan siswa pemahaman dasar tentang alam sekitar dan fenomena alamiah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (Rendana et al., 2018: 3).

Kenyataan yang ada pada saat ini, dalam melakukan pembelajaran kebanyakan guru masih menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan mengerjakan lembar kerja siswa. Terjadinya permasalahan ini tidak terlepas dari faktor antara lain keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas, aktifitas siswa cenderung selalu menjadi objek sehingga pemahaman terhadap materi pelajaran masih rendah. Dengan mempelajari IPAS, siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam berbagai aspek, termasuk pengetahuan dan keterampilan Rusmi, (2022: 172).

Hasil belajar, pada hakikatnya, merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak

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. tertentu (Sewang, 2022: 27).

Dengan adanya hasil belajar perubahan seseorang pasti ada karena terjadi peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Terkait dari hasil belajar peran guru sangat penting untuk hasil belajar siswa tersebut supaya mudah dipahami menggunakan media yang disesuaikan dengan materi. Peningkatkan hasil belajar siswa sangat diperlukan kerja keras dan adanya saling sinergi antar sesama warga sekolah. Agar dapat memperoleh hasil belajar yang baik, juga dibutuhkan guru yang profesional, yaitu guru yang dapat mengolah proses pembelajaran dikelas dengan efektif (AbdurRahman et al., 2019: 14).

Hasil belajar peserta didik yang masih kurang KKM dengan diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi yang telah diajarkan. Telah banyak studi empiris membuktikan banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya disipin belajar, lingkungan keluarga dan motivasi belajar. Tujuan penilaian hasil belajar ialah untuk mendapat pengetahuan siswa mana yang berhak melanjutkan pelajaran karena sudah berhasil menguasai materi dan apakah metode pengajaran yang digunakan sudah tepat atau belum. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa diduga disebabkan berbagai faktor, salah satu faktornya adalah efikasi guru dalam mengelola kelas dalam mata pelajaran yang diajarkannya. Selain faktor guru yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain karakteristik siswa yang meliputi keseluruhan tingkah laku dan kemampuan dasar yang ada pada siswa dengan cara menggunakan media *puzzle* padat menjadi salah satu pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Rusman, 2017: 66).

Dalam pembelajaran, media perantara atau antara pesan dengan penerima pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar siswa media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan

keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Media *puzzle* sangat tidak asing bagi anak-anak, mereka selalu senang menyusun dan merakit potongan *puzzle* sesuai tempatnya. Media pembelajaran *puzzle* belum digunakan atau diaplikasikan. Menggunakan media pembelajaran alangkah baiknya jika setiap saat kegiatan pembelajaran agar selalu dilengkapi dengan materi yang disesuaikan dengan bahan ajar guna memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran oleh guru. 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 (Jannah et al., 2018: 121).

Media *puzzle* terbuat dari bahan yang mudah ditemukan, tidak berbahaya, menarik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui hasil pembelajarannya. Dengan variasi materi pembelajaran berbentuk *puzzle* bertujuan untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran dan memberikan positif hasil belajar siswa melalui penggunaan bantuan media *puzzle*, siswa dengan mudah mengingat materi yang telah dipelajarinya dan meningkatkan kemampuannya saat berinteraksi dengan teman. Untuk mencapai tujuan tersebut, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, karena berkat media tersebut materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Memilih media pembelajaran juga harus bisa menyesuaikan kemampuan siswa dan kebiasaan siswa sehingga tidak membuat mereka bosan melainkan akan membuat mereka senang dan aktif saat pembelajaran (Hasyim et al., 2020: 58).

Berdasarkan hasil observasi kelas IV di SD Negeri 05 Kota Bengkulu, yang berhubungan dengan ilustrasi di atas, penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian. Dan di dalam kegiatan belajar mengajar terkhusus pada mata pelajaran IPAS proses pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru seperti menggunakan metode ceramah. Dampaknya siswa masih kesulitan menjawab

pertanyaan yang diberikan guru 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 hasil belajar IPAS tergolong rendah.

Sementara itu, hasil wawancara singkat dengan wali kelas IV SD Negeri 05 Kota Bengkulu, Ibu Siti Witri Darlena, M.Pd pada tanggal 21 April 2025 diperoleh informasi bahwa guru kesulitan untuk menguasai kelas yakni dalam menentukan media pembelajaran yang tepat. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media konvensional.

Oleh sebab itu, dalam penelitian ini diuji coba salah satu media pembelajaran yaitu media *puzzle* dengan menyusun potongan gambar maupun kata. Media *puzzle* ialah suatu media yang dapat dirancang oleh guru dengan bahan dan alat yang sederhana untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Dari penelitian tersebut, peneliti mengutip skripsi, tesis, jurnal maupun artikel yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti sehingga akan terlihat dari sisi mana peneliti dalam membuat karya ilmiah. Disamping itu, akan terlihat suatu perbedaan yang dicapai oleh masing-masing pihak. Adapun kajian pustaka dalam penelitian yang hendak dilakukan peneliti antara lain:

Maviro, A. L. T. (2017: 5) dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh)”. Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dan menarik perhatian siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* yaitu suatu media yang dapat dirancang oleh guru dengan bahan dan alat yang sederhana untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Sari, R. N. (2024) dengan judul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di SD Islam Al-Furqon (Doctoral dissertation, IAIN Metro). Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang belum cukup baik pada mata Pelajaran IPAS khususnya kelas IV hal ini disebabkan karena siswa kurang memahami materi yang diajarkan, siswa kurang tertarik untuk belajar dan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, siswa kurang tertarik untuk belajar dan siswa kurang mampu mengikuti proses pembelajaran menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS. Peningkatan hasil belajar IPAS dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata presentase pada siklus I 42% dan meningkat sebanyak 22% dari data awal. Pada siklus II presentase sebesar 64%.

Fadhilah, Isa Nur, and Zuni Eka Tiyas Rifayanti (2024: 53) dengan judul "Penggunaan Media Puzzle Materi IPAS Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan". Tujuan penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan dalam menggunakan media *puzzle* mata pelajaran IPAS. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa hasil belajar siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan saat tidak menggunakan bantuan media *puzzle* dengan menggunakan bantuan media *puzzle* Ketika proses

El-Sabagh, H. A. (2020) dengan judul "*The Effectiveness of Puzzle-Based Learning in Enhancing Students' Critical Thinking Skills*" (*Journal of Critical Thinking and Problem Solving*, judul artikel ini menunjukkan bahwa penelitian ini fokus pada efektivitas pembelajaran berbasis *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Artikel ini mungkin membahas tentang dampak pembelajaran berbasis *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, strategi pembelajaran berbasis *puzzle* yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis implikasi pembelajaran berbasis *puzzle* untuk pendidikan dengan membaca artikel ini, anda dapat memperoleh wawasan tentang bagaimana pembelajaran berbasis *puzzle* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Sehubungan dengan uraian diatas maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 05 Kota Bengkulu”** Dalam hal ini penulis ingin membuktikan sebesar apakah pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 05 Kota Bengkulu.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang akan diteliti, terhadap beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Terjadinya permasalahan ini tidak terlepas dari faktor antara lain keterampilan guru dalam mengelolah pembelajaran dikelas, aktifitas siswa cenderung selalu menjadi objek sehingga pemahaman terhadap materi pelajaran masih rendah.
2. Siswa takut dan malu jika bertanya kepada guru apabila mengalami masalah.
3. Kurangnya ketertarikan peserta didik pada pelajaran IPAS.
4. Hasil belajar IPAS tergolong rendah.
5. Media pembelajaran *puzzle* belum digunakan atau diaplikasikan.

### **C. Batasan Masalah**

Setelah diidentifikasi sebagai masalah yang akan diteliti maka perlu adanya pembatasan masalah, maka penelitian perlu dibatasi sebagai berikut:

1. Pengaruh media *puzzle* dengan alat pengguna .
2. Hasil belajar pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal mata pelajaran IPAS bab 7 semester 2.

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah berdasarkan pengaruh media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya dan kearifan lokal kelas IV SD Negeri 05 Kota Bengkulu.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS SD Negeri 05 Kota Bengkulu.

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi referensi tentang pengaruh media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 05 Kota Bengkulu.

### 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

#### a. Bagi Murid

- 1) Siswa dapat memahami materi dengan media yang baru dan menyenangkan.
- 2) Siswa merasa senang belajar, dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

- 1) Pendidik dapat menggunakan media *puzzle* sebagai media yang menyenangkan, dan dapat diterapkan dalam mata pelajaran yang lain.
- 2) Pendidik dapat memperbanyak penggunaan media yang dapat menyenangkan.

#### c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat meningkatkan mutu sekolah sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dan dukungan masyarakat sekitar.
- 2) Untuk memberikan masukan agar bisa meningkatkan kualitas pendidikan

#### d. Bagi Peneliti

Untuk dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media *puzzle* serta dapat menjadi bekal untuk menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif dan dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran IPAS.