

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu aspek yang terus ditingkatkan dan diperbaharui dalam rangka memajukan sumber daya manusia sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Pendidikan merupakan upaya yang sadar yang dilakukan oleh individu untuk mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran. Keberadaan pendidikan ini sangat penting dan telah diakui secara kuat, seperti yang tercantum dalam Pasal 31 Ayat (1) dari UUD 1945 yang menyatakan bahwa "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan." Selanjutnya, pada Ayat (3), ditegaskan bahwa Pemerintah berupaya menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang komprehensif dengan tujuan untuk menumbuhkan keimanan, ketakwaan, dan nilai-nilai akhlak mulia, sehingga meningkatkan kesejahteraan negara secara keseluruhan. Sistem ini secara efektif diatur oleh peraturan hukum. Tujuan dan peran pendidikan di Indonesia adalah mengembangkan kemampuan dan karakter serta peradaban yang berbudaya tinggi bagi bangsa Indonesia, dengan maksud untuk meningkatkan kualitas kehidupan bangsa. Sebagaimana tertuang dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuannya juga ditujukan untuk membantu peserta didik dalam menyadari seutuhnya kemampuannya sehingga dapat berkembang menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, berakhlak mulia. dan sehat jasmani, cakap, kreatif, dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pembelajaran dalam konteks sistem adalah suatu proses belajar-mengajar yang melibatkan berbagai komponen yang aktif berinteraksi dan saling memengaruhi. Komponen-komponen ini mencakup guru, siswa, tujuan atau kompetensi, materi pelajaran, media, metode pembelajaran, dan evaluasi.

Keseluruhan komponen-komponen ini saling berhubungan dan membentuk suatu kesatuan yang kompleks dalam proses pembelajaran. Beberapa komponen yang terkait dalam proses pembelajaran melibatkan kurikulum, guru, siswa, metode pembelajaran, materi pelajaran, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen ini memiliki peran dan fungsi yang penting dalam pembelajaran. Kurikulum berperan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru memiliki peran ganda sebagai pendidik, contoh yang dicontohkan, dan pengelola proses pembelajaran bagi peserta didik. Siswa adalah subjek dan objek dari pembelajaran. Metode pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang efektif. Materi pelajaran menjadi landasan bagi pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran dengan cara yang edukatif, sosial, ekonomis, dan estetis. Evaluasi digunakan untuk mengukur kemajuan belajar peserta didik dan mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran, tujuan utama yang selalu diharapkan adalah pencapaian hasil belajar yang optimal oleh setiap peserta didik. Hasil belajar, seperti yang dikemukakan oleh Sunarti Rahman (2021,h.297-298), merujuk pada prestasi yang berhasil diraih oleh siswa setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Prestasi ini mencakup berbagai aspek, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang siswa miliki setelah mengalami proses belajar.

Sesuai dengan pandangan Priansa (2018,h.82), hasil belajar adalah hasil yang siswa peroleh sebagai hasil dari upaya, pertimbangan, dan komunikasi otoritas, informasi, serta kemampuan mendasar yang diperoleh dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, hasil belajar adalah gambaran dari prestasi yang dihasilkan oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan efektif yang mengikuti perkembangan zaman dapat menjadi salah satu faktor penting yang mendukung peningkatan dan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Pendidikan saat ini dapat diakses dari berbagai tempat dan kapan saja, yang merupakan hasil positif dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam sektor pendidikan. Teknologi memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, sesuai dengan definisi yang diberikan oleh Yaumi (2018,h.29) bahwa teknologi pembelajaran mencakup berbagai pendekatan sistematis untuk merancang, mengatur, dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan memanfaatkan beragam sumber daya manusia dan non-manusia untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Guru dan siswa dapat mengintegrasikan teknologi, seperti smartphone, dalam proses pembelajaran, baik itu melalui pembelajaran online atau tatap muka. Dengan bantuan smartphone, guru dapat menyajikan sumber belajar dalam beragam format digital, termasuk teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang mendukung pembelajaran yang dinamis, interaktif, intuitif, dan kreatif (Bilfaqih dan Qomarudin, 2015,h.62)".

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi dalam upaya untuk memotivasi siswa dan membuat proses

pembelajaran menjadi lebih bermakna (Muhammad Hasan, 2021,h.29). Lebih lanjut, media pembelajaran adalah suatu teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan membantu proses pembelajaran dengan memberikan sarana fisik untuk mengantarkan materi tersebut kepada siswa (Rusman, 2013,h.160). Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk merencanakan penyampaian informasi secara sistematis, menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks siswa sekolah dasar, di mana kemampuan berpikir masih dalam tahap perkembangan abstrak, penggunaan media dalam pembelajaran membantu dalam mengkonkretkan materi yang abstrak menjadi sesuatu yang dapat dilihat secara langsung, memungkinkan siswa untuk mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman sekitar mereka (Supriyono, 2018,h.47).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 024767 Binjai pada tanggal 27 Juli 2023, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah tersebut masih mengandalkan media pembelajaran tradisional seperti buku paket dan papan tulis sebagai sarana utama penyampaian materi. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Dampak dari hal ini adalah kurangnya fokus peserta didik terhadap materi yang diajarkan, sebagian dari mereka cenderung bermain, berbicara, atau berkeliling di dalam kelas selama proses pembelajaran. Ini mengindikasikan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selama proses belajar mengajar, siswa juga kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan

berpikir kritis mereka. Metode pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton dan tidak bervariasi, sehingga pembelajaran terjadi dalam satu arah dengan siswa hanya mendengarkan guru. Hal ini menyebabkan ketidakaktifan siswa di kelas dan kesulitan mereka dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, keterbatasan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi masalah, sehingga tidak ada perkembangan atau inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Seluruh permasalahan ini membuat proses pembelajaran kurang menyenangkan, yang pada gilirannya mengakibatkan rendahnya semangat belajar siswa. Hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam Tema 5 "Ekosistem" Sub Tema 2 "Hubungan Antar MakhluK Hidup Dalam Ekosistem" kelas V di SD Negeri 024767 Binjai, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dinilai rendah.

**Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar IPA Tema 5 Subtema 2
Kelas V SD Negeri 024767 Binjai T.A 2022/2023**
(Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 024767 Binjai)

Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Persentase
Ilmu Pengetahuan Alam	< 75	12	19	63%
	= 75	3		16%
	> 75	4		21%

Hasil pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V SD Negeri 024767 Binjai masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang ditetapkan sebesar 75. Data yang tercantum dalam Tabel 1.1 mengindikasikan bahwa hanya 4 siswa, atau sekitar 21% dari total siswa kelas V, yang berhasil mencapai nilai yang setara atau melebihi KKM. Sementara itu, ada 3 siswa, atau sekitar 16%, yang mencapai nilai sama dengan KKM, dan 12 siswa, atau sekitar 63%, yang belum mencapai nilai KKM. Total siswa dalam kelas V tersebut berjumlah 19 siswa. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas

siswa belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan, dan hasil pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 024767 Binjai masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan rendahnya pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

Melihat permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi, penting untuk memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan didukung oleh teknologi. Salah satu media pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut adalah media pembelajaran berbasis puzzle. Puzzle merupakan suatu permainan di mana siswa harus menyusun atau memecah potongan-potongan suatu gambar atau objek yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa bagian, dengan tujuan untuk membentuk gambar atau objek tersebut menjadi satu kesatuan utuh. Pendekatan ini memiliki potensi untuk merangsang kemampuan kognitif siswa. Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik, dan mendorong siswa untuk berpikir lebih aktif dan memahami materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas dengan lebih baik.

Berdasarkan gambaran latar belakang yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk menjalankan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Rantai Makanan Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 024767 Binjai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat diringkas sebagai berikut:

1. Penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang monoton

dan membosankan bagi peserta didik.

2. Keterbatasan variasi dan inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan di kelas.
3. Rendahnya semangat belajar siswa, kurangnya motivasi, dan ketidakmenyenangkan suasana pembelajaran di kelas.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 024767 Binjai pada tema 5 sub tema 2 yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa pemaparan identifikasi masalah, maka diperlukan pengaturan batasan dalam penelitian ini agar penelitian menjadi lebih fokus, efektif, dan terarah. Oleh karena itu, batasan masalah dalam penelitian ini adalah peneliti memfokuskan pada: “Pengaruh media pembelajaran *Puzzle* Rantai Makanan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA Tema 5 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 024767 Binjai T.A 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Konseptualisasi pokok bahasan dalam penelitian ini bertumpu pada latar belakang yang telah ditunjukkan sebelumnya "Apakah penggunaan media pembelajaran *Puzzle* Rantai Makanan memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Tema 5 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 024767 Binjai T.A. 2023/2024?"

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian

ini adalah "Untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Puzzle Rantai Makanan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Tema 5 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 024767 Binjai T.A. 2023/2024".

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dengan menyediakan referensi dan pengetahuan tambahan yang dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran Puzzle Rantai Makanan dalam konteks pembelajaran tematik, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar.

1.6.2 Segi Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tema 5 sub tema 2 pembelajaran 1, khususnya di kelas V SD Negeri 024767 Binjai untuk tahun ajaran 2023/2024.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai bahan evaluasi bagi para guru dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab mereka sebagai pendidik. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan panduan dan informasi yang berguna bagi guru dalam penerapan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan positif dan evaluasi yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 024767 Binjai.

4. Bagi Peneliti

Sebagai referensi yang berguna untuk perbaikan proses belajar-mengajar di masa depan dan untuk memahami dampak media pembelajaran Puzzle Rantai Makanan terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPA Tema 5 Sub Tema 2 di kelas V Sekolah Dasar.

