BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan Nasional telah dijelaskan dalam UUD No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0, pendidikan dituntut untuk membekali siswa tidak hanya dengan penguasaan konten tetapi juga dengan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa mampu beradaptasi dan bersaing secara global. Pendidikan dasar menjadi fondasi awal dalam membentuk profil pelajar Pancasila yang utuh, yang tidak hanya cakap secara kognitif tetapi juga emosional dan sosial. Menurut Satriani (2021) dalam Sadewo dkk. (2021, h. 60) pendidikan tidak terlepas dalam kehidupan sehari-hari untuk membentuk perilaku siswa.

Pendidikan sebagai suatu proses pembentukan kepribadian manusia, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya semua potensi dan sumber daya yang dimiliki oleh seseorang. Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tanpa pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang. Melalui penyelenggaraan pendidikan

diharapkan dapat mencetak manusia yang berkualitas yang akan mendukung tercapainya sasaran pembangunan nasional. Pendidikan merupakan suatu usaha dari setiap warga negara untuk meningkatkan kecerdasan, kecakapan, dan keterampilan. Untuk memperoleh hal tersebut faktor penentunya adalah guru atau tenaga pendidik (Patmalasari dkk., 2024, h. 22).

Dalam Pendidikan di Sekolah Dasar, integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) muncul sebagai solusi pendekatan tematik dan lintas disiplin yang lebih holistik (Hasibuan, 2025, h. 19117-19118). Salah satu materi penting dalam mata pelajaran IPAS kelas V adalah keberagaman budaya Indonesia. Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, mulai dari suku bangsa, pakaian adat, dan rumah adat. Materi keberagaman budaya Indonesia memiliki peranan strategis dalam menanamkan nilai persatuan, toleransi, dan rasa cinta tanah air sejak dini. Oleh karena itu, penyampaian materi ini perlu dilakukan secara menarik dan bermakna agar mudah dipahami oleh siswa.

Pada kenyataannya pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar masih sering menghadapi berbagai kendala, karena proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Kondisi tersebut membuat siswa hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik, siswa mudah merasa bosan, dan minat belajar terhadap mata pelajaran IPAS menjadi rendah.

Minat belajar merupakan salah satu faktor determinan keberhasilan akademik. Dalam konteks pendidikan dasar, peningkatan minat siswa dalam mata

pelajaran IPAS sangat diperlukan untuk membangun fondasi pemahaman sosial yang baik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat bahwa hasil belajar IPAS masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari penilaian akhir semester siswa pada Semester Ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

Tabel 1.1 Data Hasil Ujian Tengah Semester Siswa Kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat Tahun Pelajaran 2025/2026

No.	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≤ 60	Belum Tuntas	13	61,90%
2.	≥ 60	Tuntas	8	38,10%
	Jumlah		21	100%

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran IPAS di sekolah SDN 106806 Cinta Rakyat adalah 60. Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas V yang mencapai KKTP sebanyak 8 siswa atau hanya 38,10% dan yang belum tuntas sebanyak 13 siswa atau 61,90%, ini menunjukan bahwa jumlah siswa yang mencapai KKTP masih jauh dari yang diharapkan. Dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar siswa yang mencapai KKTP masih jauh dari yang diharapkan.

Penyebab rendahnya nilai itu dipengaruhi oleh minat belajar siswa yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memvisualisasikan materi abstrak serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui media pembelajaran puzzle bergambar.

Penelitian ini berfokus pada penerapan media puzzle sebagai sarana pembelajaran yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan media puzzle berkaitan erat dengan minat belajar siswa, karena media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan (Rambe 2023). Ketika siswa tertarik terhadap media yang digunakan, mereka akan menunjukkan rasa senang, perhatian yang lebih besar, serta keterlibatan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Media puzzle dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar, yaitu belajar sambil bermain. *Puzzle* menuntut siswa untuk berpikir, mengamati, dan bekerja sama dalam menyusun potongan gambar sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, media puzzle juga dapat melatih konsentrasi, kesabaran, dan kemampuan pemecahan masalah, yang secara tidak langsung berkontribusi pada meningkatnya minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Oktober 2025 yang dilakukan di SDN 106806 Cinta Rakyat khususnya pada siswa kelas V ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS yaitu siswa terlihat kurang antusias saat mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru, serta cepat merasa bosan ketika mempelajari materi keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, masih terdapat siswa yang kesulitan mengingat dan membedakan berbagai unsur budaya daerah karena pembelajaran yang kurang melibatkan aktivitas langsung.

Salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa menvisualisasikan materi abstrak serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui media pembelajaran puzzle bergambar.

Media puzzle bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini bersifat visual, interaktif, dan menekankan konsep belajar sambil bermain. Dengan menggunakan puzzle bergambar, siswa tidak hanya melihat dan mendengar penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menyusun gambar, mengenali bentuk, serta mengingat informasi yang terdapat pada *puzzle* tersebut. Dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia, media puzzle bergambar dapat memuat berbagai unsur budaya seperti pakaian adat, rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia. Melalui aktivitas menyusun *puzzle*, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengenal, memahami, dan mengingat keberagaman budaya Indonesia secara menyenangkan. Selain itu, penggunaan media *puzzle* bergambar juga dapat melatih konsentrasi, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil penelitian terdahulu meskipun telah menunjukkan pengaruh penggunaan media *puzzle*, namun belum ada penelitian yang secara spesifik melihat pengaruh media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar siswa, penelitian terdahulu masih berfokus dalam melihat sejauh mana penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa. Kesenjangan penelitian (*research*

gap) ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran puzzle bergambar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah pada penelitian terdahulu dengan melihat bagaimana pengaruh penggunaan media puzzle bergambar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan di SDN 106806 Cinta Rakyat yang berlokasi di Jl. Rela Dusun X Desa Cinta Rakyat Kec. Percut Sei Tuan. Sehingga berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **"Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Bergambar terhadap Minat Belajar IPAS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat, antara lain:

1. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah sehingga partisipasi aktif siswa kurang.
2. Pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang dipaparkan dalam identifikasi masalah. Maka pada penelitian ini penulis membatasi permasalahan yang

berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle bergambar terhadap minat belajar IPAS materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh penggunaan media puzzle bergambar terhadap minat belajar IPAS materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat?"

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle bergambar terhadap minat belajar IPAS materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan penguatan terhadap teori belajar yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.
2. Menjadi referensi ilmiah mengenai pengaruh media puzzle bergambar terhadap minat belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia
3. Menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis, terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning).

1.6.2 Manfaat Praktis

1. **Bagi Guru**

   Penelitian ini bermanfaat sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu guru meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah penyampaian materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS.

2. **Bagi Siswa**

   Penelitian ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar IPAS melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, sehingga membantu siswa memahami dan mengingat materi keberagaman budaya Indonesia dengan lebih baik.

3. **Bagi Sekolah**

   Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS melalui penerapan media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan.

4. **Bagi Peneliti**

   Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran puzzle bergambar, serta sebagai sarana mengembangkan kemampuan penelitian di bidang pendidikan dasar, khususnya pembelajaran IPAS.