

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana utama terhadap upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia. Tanpa pendidikan akan sulit diperoleh hasil dari kualitas sumber daya manusia yang maksimal. Pendidikan merupakan upaya setiap warga negara untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan ketrampilannya. Untuk mencapai hal tersebut, faktor penentunya adalah guru atau tenaga pengajar.¹

Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yaitu:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam melaksanakan proses pembelajaran supaya siswa secara aktif menumbuhkan daya dalam dirinya buat Memiliki kekuatan spiritual dalam beragama, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara adalah hal yang sangat penting. Untuk mencapai tujuan ini, peran guru sangat krusial dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter siswa.²

¹ Eka Wahyu Hidayati, "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar

² Sjaipul Kori, M Iqbal Arrosyad, dan Gatot Afrianto, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI melalui Metode Pembelajaran Decision Making dengan Puzzle Peta Sumatera di SDN 59 Pangkalpinang," *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 4 (22 Agustus 2024): hal.73, <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.713>.

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa, yang bermaksud dalam menciptakan sumber daya manusia bermakna dan bisa bersaing di era global. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai salah satu mata pelajaran inti di SD/MI, memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang lingkungan sekitar dan fenomena alam yang terjadi.³

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup serta benda mati di alam semesta, beserta interaksinya. Dan tidak hanya itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara luas, ilmu pengetahuan dapat dipahami sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara logis dan sistematis, dengan mempertimbangkan hubungan sebab dan akibat. Pengetahuan ini mencakup aspek-aspek alam dan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yang menjadi gambaran ideal bagi peserta didik di Indonesia. Melalui IPAS, peserta didik diajak untuk menumbuhkan rasa ingin tahunya atas fakta yang berlangsung di sekelilingnya. Rasa ingin tahu yang bisa mengakibatkan mereka dapat memahami cara kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di bumi.

Pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi serta mencari solusi guna mencapai tujuan pembangunan

³ Robert Budi Laksana, Adelia Eka Puspita, dan Nuranisa Nuranisa, "Pengaruh Media Peta Budaya Indonesia Terhadap Hasil Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar," *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 4, No. 3 (2024): Hal.334, <https://doi.org/10.36636/Primed.V4i3.4579>.

berkelanjutan. Penerapan prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta keterampilan dalam menarik kesimpulan yang tepat. Semua ini berkontribusi dalam membangun kebijaksanaan di dalam diri peserta didik.⁴ Pembelajaran IPAS yang efektif diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan *problem-solving* pada siswa.

Belajar adalah sebuah upaya yang dilakukan individu untuk mengubah perilaku secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Proses pembelajaran ini melibatkan baik guru maupun siswa yang bersama-sama berperan aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan bagaimana mestinya jika berjalan secara efektif yang dapat memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya sekadar mentransfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan juga menciptakan interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri. Setelah proses pembelajaran berlangsung, diharapkan para siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dikenal sebagai hasil belajar.⁵

Proses belajar mengajar membutuhkan berbagai elemen penting, seperti model, metode, strategi, dan media pembelajaran. Semua ini berperan krusial dalam membantu guru mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Media

⁴ Kurikulum Badan Standar, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A - fASE C Untuk SD/MI Paket A," 2022, hal.15.

⁵ Novi Septiana, Budiman Tampubolon, dan Ludovicus Madya Hari Christanto, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sma Negeri 3 Pontianak Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe," t.t., hal.1.

pembelajaran, secara umum, merupakan alat bantu dalam proses pendidikan. Selain itu, media ini mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran siswa, sehingga mereka dapat menerima pesan dari guru dengan lebih baik, yang pada gilirannya mendorong terjadinya proses belajar. Kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi juga dipengaruhi oleh cara komunikasi yang diterapkan, hal ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Dwyer.⁶

Media yang tepat sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Adanya penggunaan media yang relevan dengan materi pelajaran tidak hanya memberikan pemaknaan yang lebih mendalam bagi peserta didik, tetapi juga menciptakan situasi belajar yang lebih kondusif. Kehadiran media pembelajaran di dalam kelas dapat berdampak positif pada kemampuan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pemanfaatan media yang disiapkan oleh guru selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang bagus merupakan media yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa nya secara langsung, dapat disentuh, dimainkan dan dilihat. *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. *Puzzle* yaitu media yang berbasis game dengan metode permainannya adalah menyusun potongan-potongan sehingga menjadi gambar yang utuh, *Puzzle* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan

⁶ Izqy Yuan Andari, "Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan Ips Tingkat Sma Se-Banten" 2 (2019): hal.2.

peserta didik dalam memecahkan masalah bersama kelompoknya.⁷ Media Peta *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar letak/wilayah yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.

Pada Q.S. Al-Baqarah Ayat-31 pembahasan tentang media pengajaran melalui Nabi Adam, Firman Allah Swt⁸:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Menurut Tafsir Kementerian Agama, ayat ini menjelaskan bahwa Allah Swt. mengajarkan kepada Adam As. berbagai nama serta tugas dan fungsinya, yang mencakup peran sebagai Nabi dan Rasul, dan juga sebagai pemimpin umat. Sebagai manusia pertama, Adam memiliki potensi untuk dididik dan memang perlu untuk mendapatkan pendidikan, mengingat ia akan menjadi khalifah di bumi. Karena Adam adalah manusia pertama tanpa adanya guru lain, Allah pun secara langsung mendidik dan mengajarnya.

Menurut Pito, dalam tulisannya dijelaskan bahwa ayat ini berkaitan dengan penggunaan media visual. Dalam ayat tersebut, Allah menunjukkan berbagai benda kepada para malaikat dan meminta mereka menebak nama-nama dari benda-benda tersebut. Namun, para malaikat tidak dapat menjawab pertanyaan Allah, kecuali Nabi Adam yang mampu menyebutkan nama-nama

⁷ Durrotun Nafisah dan Putri Rachmadyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran PETA Puzzle sebagai Media Alternatif Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis di Sekolah Dasar," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series 7*, no. 3 (18 Agustus 2024): hal.484

benda itu, karena Allah telah mengajarnya. Dengan demikian, Tuhan menggunakan media berupa “benda” sebagai alat pembelajaran untuk para malaikat. Selain itu, Allah juga menjadikan Nabi Adam sebagai contoh bagi mereka, karena dalam ayat tersebut, Adam berhasil menyebutkan nama-nama benda yang ditanyakan Allah kepada para malaikat..⁹

Namun demikian, pembelajaran IPAS di SD/MI masih dihadapkan pada berbagai tantangan. Metode pembelajaran yang konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran, dan keterbatasan sumber belajar seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar IPAS. Akibatnya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS belum mencapai tingkat yang optimal, yang tercermin dari rendahnya nilai rata-rata siswa pada evaluasi pembelajaran.¹⁰

Menyadari pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran IPAS, berbagai upaya inovasi terus dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.¹¹

⁹ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an,” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2 (31 Desember 2018): hal.117, <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.

¹⁰ Rahma Widiyani dkk., “Efektivitas Penggunaan Media Game Digital Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Sub Tema: Kekayaan Hayati Flora dan Fauna Kelas 5 di SDN 89 Palembang,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (21 November 2024): hal.1704, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.846>.

¹¹ Rizqiatul Janah dan Rina Dwi Setyawati, “Efektivitas Penggunaan Media Earthquake Simulator terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas V SD,” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5, no. 4 (10 Desember 2024): hal.499, <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.640>.

Sesuai hasil wawancara awal yang peneliti lakukan, MI TPI Keramat Banjarmasin tersebut belum pernah menggunakan media peta *Puzzle*, karena sebelumnya guru hanya menggunakan buku ajar saja. Siswa dapat mengamati secara langsung komponen-komponen peta yang tercakup dalam materi Mengenal Peta, kami menggunakan media Peta *Puzzle* selama proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS adalah peta *Puzzle*. Peta *Puzzle* merupakan media visual yang menggabungkan unsur peta dan *Puzzle*, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Melalui media peta *Puzzle*, siswa dapat mengenal berbagai aspek geografis, sosial, dan budaya suatu wilayah dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peta *Puzzle* juga dapat melatih kemampuan spasial, keterampilan motorik halus, dan daya ingat siswa.¹² Selain itu, *Puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, penggunaan media peta *Puzzle* dalam pembelajaran IPAS materi Mengenal Peta dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru yaitu bapak Sukirman di MI TPI Keramat, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPAS pada materi Mengenal Peta adalah Kurangnya minat siswa terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru selama proses belajar

¹² Laksana, Puspita, dan Nuranisa, 336.

mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Akibat dari proses pembelajaran IPAS yang kurang menarik menyebabkan beberapa siswa kelas IV MI TPI Keramat tidak aktif, keinginan siswa dalam bertanya dan antusias belajar yang rendah. Hal ini ditunjukkan dari 75 siswa yang ada dengan KKTP 70, hanya 50% yang mencapai KKTP¹³.

Media peta *Puzzle* belum pernah digunakan dan guru belum pernah membuat media peta *Puzzle*. Salah satu media yang dianggap berpengaruh berdasarkan penelitian Yuli Astuti bahwa media *Puzzle* peta cocok digunakan pada materi mengenal peta yang dapat meningkatkan hasil belajar melalui media peta.¹⁴

Selanjutnya peneliti sebelumnya oleh Hartika dan Hernur media *Puzzle* peta dapat meningkatkan hasil belajar dengan peningkatan nilai posttest sebesar 81,2 dibandingkan nilai kelas kontrol sebesar 56,2.¹⁵ Sehingga media peta *Puzzle* memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar. Dan beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas berbagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Penelitian yang dilakukan oleh Rizqiatul dan Rina menunjukkan bahwa penggunaan media *Eartquake Simulator* dapat meningkatkan pemahaman siswa.¹⁶ Selain itu, media pembelajaran berbasis *website Wordwall* juga terbukti efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.¹⁷ Meskipun demikian, penelitian tentang efektivitas media

¹³ tanggal 15 Agustus 2024, "Wawancara dengan Bapak Sukirman,".

¹⁴ Yuli Astuti, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Peta Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar" 02 (2014): hal.2-3.

¹⁵ Hartika Argi Dewi, Yoga Hernur, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan *Puzzle Peta* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," 2024, hal.78.

¹⁶ Janah dan Setyawati, hal.498.

¹⁷ Widiyami dkk., "Efektivitas Penggunaan Media Game Digital *Wordwall* dalam Pembelajaran IPAS Sub Tema," hal.1703.

peta *Puzzle* dalam pembelajaran IPAS masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih fokus pada penggunaan media berbasis teknologi belum ada penelitian secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan media peta *Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

penelitian ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas media peta *Puzzle* dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti tentang potensi media peta *Puzzle* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehubung dengan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melihat keefektifan penggunaan media peta *Puzzle* dengan judul penelitian **“Efektivitas Penggunaan Media Peta *Puzzle* Pada Pembelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI TPI Keramat Banjarmasin”**.

B. Definisi Operasional

Menghindari kesalahpahaman dan kesulitan terhadap penafsiran judul penelitian, maka penulis menyampaikan interpretasi tentang judul di atas sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah dicapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah diterapkan.¹⁸ Keberhasilan penelitian ini diukur melalui adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media peta *Puzzle* serta terdapat peningkatan hasil belajar, maka penggunaan media peta *Puzzle* dapat dikatakan efektif dan untuk mengukur efektivitas menggunakan uji N-Gain yang akan menentukan keefektivitasan.

2. Media Peta *Puzzle*

Media Peta *Puzzle* merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman berpikir berfikir melalui permainan sehingga lebih menarik dan tertarik. Salah satu bentuk permainan yang mampu menantang daya kreatifitas dan ingatan peserta didik adalah *Puzzle*. Media Peta *Puzzle* yang akan dieksperimenkan dilapangan yaitu peta kalimantan selatan yang mana berupa potongan acak yang memuat gambar/letak suatu wilayah yang kemudian disusun sehingga berbentuk peta kalimantan selatan. Pentingnya menggunakan media peta *Puzzle* dalam proses pembelajaran yaitu untuk membantu guru memberikan materi belajar dan agar siswa cepat dalam menerima materi tersebut. Peta *Puzzle* ini akan diterapkan di kelas tinggi yaitu kelas IV, karena di kelas inilah terdapat materi tentang Mengenal Peta.

¹⁸ Muhammad Andi Setiawan dan Izha Suci Maghfirah, "Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika," *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 6, no. 1 (2 Maret 2021): hal.35, <https://doi.org/10.33084/bitnet.v6i1.2565>.

3. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi di antara keduanya.. Pada penelitian ini muatan materi yang digunakan adalah Mengenal Peta yaitu pengertian, fungsi, komponen peta pada kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin

4. Hasil Belajar

Menurut taksonomi bloom revisi, kemampuan berpikir kognitif dapat diklasifikasikan menjadi enam kategori. Ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Kratwohl yakni terdiri dari mengingat (*remember*), memahami atau mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).¹⁹ Hasil belajar yg dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang diukur dengan tes tertulis berupa soal pilihan ganda.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penggunaan media peta *Puzzle* pada materi mengenal peta pembelajaran IPAS kelas IV di MI TPI Keramat Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah penggunaan media peta *Puzzle* pada materi mengenal peta pembelajaran IPAS kelas IV di MI TPI Keramat Banjarmasin?

¹⁹ Apoliano, Siprianus, Patrisius, "Analisis Hasil Belajar Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom" 4, no. e-ISSN 2776-0073 (2023): hal.37-49.

3. Apakah penggunaan media peta *Puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI TPI Keramat Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan media peta *Puzzle* pada materi mengenal peta pembelajaran IPAS kelas IV di MI TPI Keramat Banjarmasin.
2. Mengetahui hasil belajar siswa sesudah penggunaan media peta *Puzzle* pada materi mengenal peta pembelajaran IPAS kelas IV di MI TPI Keramat Banjarmasin.
3. Mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media peta *Puzzle* pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar kelas IV di MI TPI Keramat Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya di harapkan dapat memberikan manfaat untuk acuan dari komponen pendidikan yakni guru, peserta didik, dan lembaga pendidikan.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran IPAS yang inovatif dan efektif.

2. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi:

- a. Madrasah Ibtidaiyah: hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam melakukan pembenahan dengan pembelajaran baru yang lebih kondusif.
- b. Guru: hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa nya dalam membantu proses belajar mengajar untuk meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan.
- c. Siswa: hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa dalam proses pembelajaran dan dapat menambah motivasi dalam belajar.
- d. Peneliti/pembaca: hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman atau tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran peta *puzzle*.

F. Penelitian Terdahulu

1.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nama : Annisa Salsabila, Ita Rustiati dan Susilawati ²⁰	Aktivitas belajar siswa memperoleh hasil 48%, lalu setelah digunakan media peta	persamaanya terdapat pada variabel x yang digunakan yaitu media peta <i>Puzzle</i>	Perbedaanya metode yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode PTK dengan pendekatan

²⁰ Anisa Salsabila dan Ita Rustiati Ridwan, "Pemanfaatan Permainan Puzzle dalam Pembelajaran IPS pada Materi Membaca Peta di Kelas IV SD," 2024, hal. 111.

No.	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		<i>Puzzle</i> pada siklus I, meningkat menjadi 68% dan kemudian meningkat lagi pada siklus II dengan hasil 85,3%		kualitatif.
2.	Nama : Cica Anggun Lestari ²¹	Ketuntasan ranah kognitif adalah 72% pada siklus I, 80% pada siklus II, menjadi 88% pada siklus III	Persamaanya terdapat pada subjek penelitian yaitu sisWa kelas IV	Perbedaanya pada metode penelitian. Jenis penelitian ini menggunakan PTK atau tindakan kelas
3.	Hartika dan Harnur ²²	Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model PBL berbantuan <i>Puzzle</i> peta. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 56,2% dan ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 81,2%.	Persamaanya terdapat pada variabel y yaitu hasil belajar	Perbedaanya terdapat pada subjek penelitian yaitu kelas V dan jenis penelitian adalah penelitian PTK.

²¹ Cica Anggun Lestari, "Peningkatan Hasil Belajar Membaca Peta Menggunakan Media Peta *Puzzle*," t.t., hal 779.

²² Argi Dewi, Yoga, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan *Puzzle* Peta untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," hal 4.

No.	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4.	Anita Kurniawati ²³	Hasil belajar kelas eksperimen juga lebih baik dari kelas kontrol dengan tabel $(1,995) < t_{hitung} (6,062)$. Hasil penelitian menunjukkan media <i>Puzzle</i> efektif digunakan dalam pembelajaran Ipa	Persamaanya terdapat pada media <i>Puzzle</i> dan pengambilan sampling yaitu purposive sampling.	Perbedaanya terdapat pada subjek penelitian yaitu pada kelas X Dan variabel y yaitu hasil belajar ipa
5.	Yuli Astuti ²⁴	Hasil peneltian menunjukkan bahwa aktivitas guru, ktivitas siswa, ketuntasan hasil belajar, disarankan bagi guru sd untuk mencoba menggunakan media peta dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar.	Persamaanya terdapat pada subyek penelitian yaitu kelas IV	Perbedaanya terdapat pada jenis penelitian yaitu tindakan kelas ptk

²³ Anita Kurniawati, "Efektifitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 5, no. 1 (1 Juli 2022): hal. 235, <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i1.9004>.

²⁴ Astuti, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Peta Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar," hal. 1.

G. Hipotesis Penelitian

Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Peta *Puzzle*. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y). hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian, hingga terbukti dengan data yang dikumpulkan.

H_a : Penggunaan Media Peta *Puzzle* Pada Pembelajaran IPAS Efektif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI TPI Keramat Banjarmasin

H_o : Penggunaan Media Peta *Puzzle* Pada Pembelajaran IPAS Tidak Efektif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI TPI Keramat Banjarmasin

H. Sistematika Penulisan

Terdapat lima BAB dalam sistematika penulisan ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori, meliputi: Media Pembelajaran, Media Peta *Puzzle*, Cara pembuatan Media Peta *Puzzle*, Kelebihan dan Kekurangan Media Peta *Puzzle*.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langka-langkah eksperimen, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik pengolahan data dan teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, meliputi: gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol, penyajian data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, meliputi: simpulan dan saran.