

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah suatu rangkaian proses yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman baik bagi individu maupun kelompok melalui cara pengajaran, penelitian, dan pelatihan. Dengan adanya pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan secara signifikan. Kualitas pendidikan di suatu negara sangat berpengaruh terhadap kemajuan negara itu sendiri.

Bangsa dapat maju apabila pendidikan di negara tersebut bermutu. Ki Hajar Dewantara, tokoh pendidikan nasional Indonesia dan perancang landasan pendidikan yang kokoh dan progresif bagi generasi sekarang dan mendatang, mendefinisikan pendidikan sebagai daya upaya atau kekuatan yang diarahkan untuk membina perkembangan watak (kekuatan batin, etika), kecerdasan (kemampuan mental dan fisik anak), dalam lingkungan pendidikan, aspek-aspek tersebut tidak boleh dipisahkan sehingga kita dapat meningkatkan kesejahteraan hidup, keberadaan, dan penghidupan anak-anak yang kita didik, yang selaras dengan dunianya.<sup>1</sup> Undang-Undang No.20 Tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyebutkan bahwa:

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pengajaran sehingga para peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual dalam, kemampuan mengendalikan diri, kecerdasan, nilai

---

<sup>1</sup> Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu pendidikan* (Depok: Kencana, 2017), h. 52.

moral yang baik , serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka , masyarakat, negara , dan bangsa .<sup>2</sup>

Pendidikan yang berkualitas memerlukan fasilitas yang mumpuni untuk mencapai kemajuan, menjamin standar pendidikan dalam suatu negara memiliki mutu yang baik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021, Pasal 25 tentang Standar Nasional Pendidikan, diuraikan bahwa standar fasilitas dan infrastruktur merupakan kriteria dasar yang wajib ada di Satuan Pendidikan dalam pelaksanaan pendidikan.<sup>3</sup>

Sarana yang dimaksud adalah segala hal yang dapat digunakan sebagai alat dan peralatan untuk mencapai tujuan dalam proses belajar, sedangkan prasarana yang dimaksud adalah prasarana fundamental yang diperlukan untuk keberlangsungan Satuan Pendidikan . Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih belum ideal.

Berdasarkan informasi dari *World Population Review* pada tahun 2021, Indonesia menempati urutan ke - 54 di antara 78 negara yang terlibat dalam peringkat global . Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap situasi ini adalah perubahan kurikulum yang mengakibatkan ketidakjelasan dalam sistem pendidikan, mengganggu proses belajar, dan berdampak pada kualitas siswa yang dihasilkan.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen* (Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka, 2007), 2.

<sup>3</sup> Presiden RI, “Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan” (2021).

<sup>4</sup> Agus Sholeh, “Membenahi Mutu Pendidikan Kita,” *Direktorat Pendidikan Agama Islam*, Mei 2023, h. 35.

Perihal ini menuntut adanya perbaikan mutu pendidikan melalui pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif. Proses belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Elemen penting dalam belajar meliputi individu sebagai pelajar, kebutuhan yang menjadi pendorong, serta konteks belajar yang mempengaruhi pengalaman dalam proses pendidikan.

Faktor- faktor yang mempengaruhi proses belajar terdiri dari unsur internal yang meliputi aspek fisik, mental dan tingkat kelelahan, sedangkan unsur eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan komunitas. Salah satu elemen yang sangat berperan dalam kesuksesan belajar adalah ketertarikan siswa. Ketertarikan memiliki dampak besar pada proses belajar, sebab jika materi yang diajarkan tidak sesuai dengan minat siswa, mereka tidak akan mampu belajar dengan efektif, hal ini disebabkan oleh berkurangnya daya tarik bagi mereka. Materi yang mampu menarik perhatian siswa akan lebih mudah dipahami dan diingat, karena ketertarikan meningkatkan aktivitas belajar.<sup>5</sup>

Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) melaporkan bahwa terdapat penurunan sebesar 20% dalam minat belajar siswa selama proses pembelajaran jarak jauh. Salah satu cara untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif, seperti penggunaan *media* pembelajaran . *Media* pembelajaran mencakup berbagai unsur yang mampu menyampaikan dan menyampaikan informasi dari sumber secara terstruktur, yang

---

<sup>5</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 45.

memungkinkan terciptanya suasana yang mendukung, di mana pihak yang menerima informasi (siswa) dapat melakukan proses belajar dengan cara yang efektif dan efisien sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>6</sup>

*Media* pengajaran juga berfungsi sebagai penghubung untuk memudahkan pemahaman materi pelajaran, dan jika disajikan dengan cara yang menarik dan inovatif, dapat menarik perhatian para siswa. Hal ini tercermin dalam firman Allah SWT QS. Al-Alaq ayat 1-5 sebagai berikut :

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ  
الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya : (1) Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah dan Tuhanmu Maha Pemurah, (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, (5) Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al – Alaq : 1-5).

*Interpretasi* Quraish Shihab yang disampaikan oleh Welly Dozan mengenai makna QS. Al-Alaq 1-5, ada beberapa poin penting. Ayat pertama menyoroti signifikansi tanggung jawab intelektual dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan membaca. Ayat kedua menunjukkan keunggulan manusia sebagai makhluk ciptaan. Ayat ketiga menyampaikan bahwa setiap individu telah dilengkapi dengan berbagai kemampuan yang mendukung aktivitas membaca,

---

<sup>6</sup> Mei Aulia dan Mohammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi* (Makassar: Multi Kreasi Satudelapan, 2010), h. 78.

sehingga dapat menghasilkan pengetahuan dan kemajuan budaya yang memperluas potensi manusia. Sedangkan ayat keempat dan kelima menguraikan metode yang digunakan dalam proses pengajaran, termasuk di dalamnya pengajaran langsung tanpa perantara.<sup>7</sup>

Melihat dari tafsir ayat tersebut, *media* untuk belajar mempunyai peranan yang sangat vital dalam proses pendidikan. Pengajar memiliki peran krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seorang pendidik tidak sekedar menyampaikan ilmu kepada peserta didik, tetapi juga harus menciptakan suasana dan keadaan yang mendukung pembelajaran agar dapat terjadi secara aktif.<sup>8</sup>

Cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah menggunakan *media* pembelajaran. Penggunaan *media* pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi konkrit dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi lebih menyenangkan. Banyak *media* pembelajaran yang ada, namun belum semua digunakan dan tidak menciptakan *media* pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Seorang guru ditantang untuk berinovasi dan menerapkan suatu *media* belajar yang baru untuk siswa seperti menggunakan *MEDIA PUZZLE*. Dengan penggunaan *MEDIA PUZZLE* diharapkan agar siswa dapat lebih cepat memahami pelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan pencapaian belajar mereka.

---

<sup>7</sup> Welly Dozan, "Nilai-Nilai Pendidikan dalam Surat Al – Alaq 1-5 (Studi Tafsir Al- Misbah Karya Quraish Shihab)," *Jurnal Ta'limuna* 9, no. 2 (2020): 164–66.

<sup>8</sup> Suwarno, "Pembelajaran Kooperatif tipe TGT ( Teams Games Tournament) pada Materi Persegi Panjang dan Persegi di Kelas VII SMP", (makalah disajikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Program Studi Pendidikan Matematika FKIP, 2011), 291-297.

Menurut Rahmat dalam jurnal Wiwi Alawiyah menyatakan bahwa “*MEDIA PUZZLE* permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu”. *Puzzle* diartikan sebagai tebakan atau bongkar pasang, dalam tebakan atau bongkar pasang terdapat masalah yang diberikan sebagai hiburan.<sup>9</sup>

Melihat dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *MEDIA PUZZLE* adalah potongan *media visual* dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa gambar yang dapat dirangkai menjadi suatu bentuk yang sesuai dengan bentuk yang telah ditentukan. Adapun mata pelajaran yang cocok menggunakan *media puzzle* yaitu pelajaran IPAS.

Depdikbud mengatakan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial secara kontekstual untuk membentuk kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan ilmiah siswa dalam memahami fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Adapun menurut Wahyuni IPAS adalah mata pelajaran yang menekankan pada pembelajaran berbasis inkuiri ilmiah dan sosial untuk mengembangkan literasi sains dan sosial sejak dini, melalui pengamatan, eksperimen, dan pemecahan masalah nyata.

Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang konsep pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

---

<sup>9</sup> Wiwi Alawiyah, dkk. Pengaruh *MEDIA PUZZLE* Terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol.6 No.1. 2019, h. 120.

Menurut Sanjaya IPAS sebagai mata pelajaran integratif dari IPA dan IPS menekankan pada pemahaman konsep-konsep alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sering kali pembelajaran IPAS di sekolah masih bersifat konvensional dan monoton. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan dukungan *media visual* sederhana seperti gambar atau video tanpa melibatkan aktivitas interaktif. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan, kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar<sup>10</sup> mata Pelajaran IPAS dengan materi pakaian adat merupakan salah satu Pelajaran yang menyenangkan, karena siswa akan mampu mengetahui banyaknya keberagaman pakaian adat yang ada di Indonesia, namun faktanya masih banyak siswa yang tidak suka dengan Pelajaran tersebut karena kurangnya *media* yang digunakan sehingga membuat siswa bosan dalam belajar dan berdampak kepada hasil belajar siswa.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Mei dan pada tanggal 28 Mei 2024 terlihat bahwa siswa kelas 4 di MIN 9 Banjar memiliki ketertarikan yang rendah pada pelajaran IPAS. Kurangnya *media* yang digunakan membuat siswa tersebut menjadi mudah bosan dan mengganggu dari hasil belajar mereka.

Selain itu penggunaan metode yang terfokus pada metode ceramah tanpa penggunaan *media* yang tepat menjadikan murid kurang berpartisipasi aktif sehingga banyak murid kelas 4 di MI kurang memahami materi yang disampaikan khususnya materi tentang pakaian adat yang ada di Indonesia. Berdasarkan

---

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 87.

konteks permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya , peneliti memiliki minat untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh *MEDIA PUZZLE* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MIN 9 Banjar pada Tahun Ajaran 2024/2025”

## **B. Definisi Operasional**

Adapun definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *MEDIA PUZZLE*, yaitu alat pembelajaran yang menggunakan potongan-potongan gambar untuk menyusun gambar pakaian-pakaian adat Indonesia, dengan tujuan membantu siswa memahami pakaian adat Indonesia.
2. Hasil belajar merupakan kemampuan yang di miliki oleh seorang siswa setelah ia menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajar. Adapun pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar secara kognitif.
3. Mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial Sekolah Dasar, adalah pelajaran yang mencakup berbagai konsep dan prinsip dasar dalam bidang sains dan sosial yang dikemas secara sederhana dan mdah dan ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Adapun penelitian ini berfokus pada materi terkait keberagaman Pakaian Adat Indonesia.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yang berjudul yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan *media puzzle* di MIN 9 Banjar?

2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan *media puzzle* di MIN 9 Banjar?
3. Bagaimana pengaruh *media* pembelajaran berupa *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 9 Banjar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan yang ingin di capai dari Penelitian ini ada 3, yaitu:

1. Mengetahui gambaran hasil belajar siswa sebelum menggunakan *media* pembelajaran *puzzle* di MIN 9 Banjar
2. Mengetahui gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan *media* pembelajaran *puzzle* di MIN 9 Banjar
3. Mengetahui pengaruh menggunakan *media* pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 9 Banjar.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

##### **1. Signifikansi Teoritis**

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang pengaruh *media puzzle* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Beberapa teori pembelajaran juga memungkinkan dapat diaplikasikan untuk menganalisis bagaimana penggunaan *media* mempengaruhi pembelajara siswa.

## 2. Signifikansi Praktis

### a. Bagi guru

Temuan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan membantu guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran IPAS yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

### b. Bagi Peserta Didik

Temuan penelitian ini dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keberagaman yang ada di Indonesia yang dapat bermanfaat bagi kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, juga dapat mendukung siswa agar lebih berpartisipasi dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar di sekolah .

### c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi institusi pendidikan dalam merancang kebijakan serta program pengajaran yang lebih efisien . Penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai landasan untuk memperbaiki mutu pendidikan dan memperkenalkan alat pembelajaran dengan pendekatan yang kreatif.

## F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian terdahulu oleh Ela Latifatul Fajariyah (2017), dengan judul Penerapan *MEDIA PUZZLE* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Sdn 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan *MEDIA PUZZLE* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mata

pelajaran IPS kelas V SD N1 Sumberrejo Tahun Pelajaran 2016/2017. Penggunaan *MEDIA PUZZLE* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN1 Sumberrejo, hal ini dibuktikan dengan prosentase hasil hasil test pada siklus I dan siklus II diperoleh berdasarkan test tertulis pada siswa yang berbentuk soal uraian berjumlah 5 butir soal. Pada siklus I dengan hasil ketuntasan 70% kemudian mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 17% pada siklus II dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 87%<sup>11</sup>.

2. Hasil Penelitian terdahulu oleh Sari Santi Syam, dengan judul Pengaruh *Media Picture Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri Bontodatarra Kabupaten Kepulauan Selayar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *media picture puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Bontodatarra Kab.Kep.Selayar dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif diperoleh hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN Bontodatarra sebelum menggunakan *media picture puzzle* dikategorikan rendah dilihat dari skor rata-rata hasil *pre-test* yaitu 50 dan skor rata-rata *post-test* tergolong tinggi yaitu 80 setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan pengaruh *media picture puzzle* terhadap terhadap

---

<sup>11</sup> Ela Latifatul Fajariyah, "Penerapan *MEDIA PUZZLE* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017" (Skripsi, Metro Lampung, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2017).

hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodatarata ditandai dengan hasil belajar yang tinggi<sup>12</sup>.

3. Hasil penelitian terdahulu oleh Lestari, W. A. Penerapan Pendekatan Saintifik dengan *MEDIA PUZZLE* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Dari hasil uji coba yang dilakukan peneliti didapatkan data semua anak menyukai permainan *Puzzle*. permainan *Puzzle* yang dihasilkan peneliti mudah dipahami dan anak gemar dan semangat dalam belajar sambil bermain. Hasil Penilaian guru mendapatkan persentase kelayakan sebesar 89% sehingga penilaian yang dicapai mendapatkan katagori sangat layak. Dan hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase kelayakan 73% dengan katagori “Sangat Layak” pada uji coba lapangan yang dilakukan mendaptkan persentase kelayakan 85% dengan kategori “ Sangat Layak.”<sup>13</sup>

#### **G. Sistematika Penulisan**

Penelitian ini disusun dalam beberapa bab untuk memudahkan pembaca dalam memahami konten secara sistematis. Sistematika penulisan melibatkan:

---

<sup>12</sup> Sari Santi Syam, “Pengaruh *Media Picture Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bontodatarata Kabupaten Kepulauan Selayar” (Skripsi, MAKASSAR, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).

<sup>13</sup> Lestari, W. A. (2024). *Pendekatan Saintifik dengan Puzzle untuk IPAS*. Jurnal Karya Cendekia, 9(1), 58–66.

1. Bab I Pendahuluan, memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, anggapan dasar dan hipotesis, serta sistematika penulisan.
2. Bab II Landasan Teori, kajian teori, kerangka berfikir, *media* pembelajaran, dan hasil belajar siswa.
3. Bab III Metode Penelitian, memuat jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, *Desain* eksperimen, objek penelitian, variable dan indikatornya, populasi dan sampel, data dan teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, Try Out IPD, dan sintaks eksperimen.
4. Pada bab ini akan membahas tentang kajian utama dalam skripsi ini yaitu terkait konteks pengaruh penggunaan *MEDIA PUZZLE* terhadap kemampuan berfikir siswa terkait materi pakaian adat pada mata pelajaran IPAS di MIN 9 BANJAR.
5. Pada bab 5 ini akan dimuat kesimpulan dari beberapa pembahasan-pembahasan yang telah di bahas pada bab sebelumnya dan saran.