

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting untuk membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang No. 2 Tahun 1985 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, yaitu manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, sehat jasmani dan Rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang baik dan bertanggung jawab atas bangsa. Pendidikan erat kaitannya dengan belajar. Belajar adalah proses memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap.<sup>1</sup> Mengubah cara bertindak dan berpikir untuk menjadi lebih terarah juga merupakan pengertian dari proses yang dikenal sebagai belajar. Dalam pembelajaran terdapat guru dan siswa sebagai dua komponen yang saling berinteraksi agar mencapai hasil belajar yang optimal. Karena hasil belajar optimal dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dan berkesan pada setiap peserta didik.

Pendidikan diharapkan mampu melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berkualitas, yakni generasi yang bijak dalam memanfaatkan kemajuan serta memiliki jiwa nasionalisme yang tinggi. Tanpa pendidikan, kemajuan sulit dicapai, sehingga pendidikan menjadi sangat penting dan perlu diberikan kepada setiap warga negara sejak dini. Namun, kemajuan tersebut tidak akan terwujud jika sistem pendidikannya tidak tepat. Kemajuan suatu bangsa tercermin dalam kualitas pendidikan yang dimilikinya, menjadikan pendidikan elemen penting bagi bangsa. Mutu pendidikan menjadi salah satu indikator utama dalam menilai kemajuan suatu negara.

Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat mendorong kemajuan suatu bangsa. Pendidikan tidak hanya berperan sebagai "*agent of change*" bagi generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa, tetapi juga sebagai "*agent*

---

<sup>1</sup> Imas Yulistia and others, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas I SDN Periuk 1, 2023, 02.*

*of producer*" untuk menciptakan transformasi nyata. Patokan pendidikan tidak terbatas pada pendidikan formal saja, melainkan mencakup pendidikan yang mampu mengubah pola pikir dan sudut pandang generasi muda yang akan menjadi penerus di masa depan. Pendidikan yang inovatif dan berkualitas akan mendorong kreativitas, terutama pada generasi muda, untuk mengembangkan rasa ingin tahu sebagai agen inovasi, sehingga mereka dapat berperan penting dan menerapkan konsep pembangunan berkelanjutan.

Pendidikan yang inovatif sangat mengandalkan penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menerapkan media seperti video interaktif, permainan edukatif, hingga simulasi digital, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang menarik, seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, dan eksperimen langsung, membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar.<sup>2</sup> Perubahan ini mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap, yang biasanya diukur dengan angka atau simbol huruf berdasarkan kriteria tertentu. Hasil belajar dianggap berhasil apabila siswa menunjukkan perkembangan dan peningkatan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pencapaian ini dibuktikan melalui nilai dari hasil evaluasi, seperti ulangan atau ujian, yang diberikan oleh guru. Nilai tersebut menjadi indikator seberapa baik siswa memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu hasil belajar individu tidak hanya berasal dari dirinya sendiri tetapi dapat berasal dari lingkungan dan pengalaman orang lain.<sup>3</sup> Hasil belajar juga digunakan untuk menilai kelebihan dan kekurangan setiap siswa, membantu pendidik menentukan model pembelajaran yang paling tepat, serta

---

<sup>2</sup> Ilfa Irawati, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Nasruddin Nasruddin, 'Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA', *Jurnal Pijar Mipa*, 16.1 (2021), pp. 44–48.

<sup>3</sup> Wulan Rahayu Syachtiyani and Novi Trisnawati, 'Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2.1 (2021), pp. 90–101.

mengevaluasi efektivitas metode pengajaran. Selain itu, hasil belajar menunjukkan seberapa baik siswa memahami materi yang telah disampaikan.

Hasil belajar kognitif didefinisikan sebagai kemampuan intelektual yang dimiliki siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Kemampuan ini menunjukkan sejauh mana siswa memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan yang diajarkan. Hasil belajar kognitif tidak hanya terbatas pada mengingat fakta tetapi juga mencakup memahami ide-ide, menganalisis hubungan antar ide-ide, mengevaluasi informasi secara kritis, dan menemukan solusi baru untuk masalah yang sudah diketahui.

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan pesat di era globalisasi saat ini. Sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan memiliki daya saing tinggi sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, pendidikan harus mampu menjawab tantangan ini dengan mendidik serta menghasilkan lulusan yang unggul dan kompetitif. Kurikulum Indonesia sudah berganti sekitar sebelas kali, mulai dari tahun 1947 sampai penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum pendidikan yang diimplementasikan di Indonesia sejak tahun 2022<sup>4</sup>. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada guru untuk memperdalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena memiliki rumusan Capaian Pembelajaran yang tidak lagi per tahun, melainkan per fase yang lebih panjang.

Pendidikan yang diterapkan di sekolah saat ini adalah Kurikulum Merdeka atau Merdeka Belajar.<sup>5</sup> Perencanaan pergantian kurikulum menjadi kurikulum Merdeka di Indonesia sudah dilakukan sejak 2022. Merdeka Belajar merevitalisasi sistem pendidikan dengan fokus pada peningkatan kompetensi inti dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Salah satu pengembangan Kurikulum Merdeka yang berbeda dibandingkan kurikulum sebelumnya adalah menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS

---

<sup>4</sup> Chairunnisa, D., Tahir, L. S. A., Ramadhani, A., & Sadriani, A. (2024). Evolusi Kurikulum Pendidikan Indonesia: Sejarah Dan Perubahan Dari Masa Ke Masa. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 518-523.

<sup>5</sup> Sri Handayani and others, 'Study of "Merdeka Belajar" Curriculum for Cultivating Student Character: Evidence from Indonesia', *KnE Social Sciences*, 2024 (2024), pp. 380-97.

(Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).<sup>6</sup> Keterpaduan IPA dan IPS menjadi salah satu solusi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antarmanusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa agar siswa dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks mata pelajaran IPAS, memperkuat penguasaan literasi dan numerasi serta menjadi kecakapan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa teori-teori dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk membimbing dan menstimulasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek.<sup>7</sup> Dalam pembelajaran IPAS, integrasi tidak hanya dipelajari secara terpisah dalam mata pelajaran IPA dan IPS, tetapi juga diajarkan dalam keterkaitannya. Tujuan dari pendekatan ini adalah agar peserta didik memahami hubungan antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam penelitian ini, fokus peneliti akan lebih diarahkan pada mata pelajaran IPS, yang membahas aspek sosial. Khususnya pada materi “Tradisi di Indonesia”. IPS sendiri menekankan pada pengembangan keterampilan peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai sosial serta membimbing mereka menjadi warga negara yang aktif, kreatif, dan peduli.

Secara umum, tujuan dibelajarkannya IPS yaitu untuk membekali siswa kemampuan dalam memecahkan masalah dan menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat maupun bernegara.<sup>8</sup> Ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik, dengan keterampilan dan kepedulian sosial terhadap diri sendiri, masyarakat, dan negara. Selain itu, IPS juga berupaya mengembangkan potensi peserta didik agar mereka peka terhadap masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan

---

<sup>6</sup> Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54.

<sup>7</sup> Suhelayanti, Z., Syamsiah, Rahmawati I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kota Medan: Yayasan Kita Menulis.

<sup>8</sup> N.K. Mardani, N.B. Atmadja, and I.N.Suastika, 'Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips', *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5.1 (2021), pp. 55–65.

sekitar dan terampil dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, baik yang dialami secara pribadi maupun yang berdampak pada masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang memiliki cakupan materi pembelajaran yang luas dan cukup kompleks, tidak hanya berfokus pada pemahaman tetapi juga penanaman sikap pada siswa. Oleh karena itu, peran aktif guru sangat diperlukan untuk mencapai tujuan melalui berbagai aspek pembelajaran yang telah ditetapkan. Topik yang luas dan kompleks dalam pembelajaran IPS tidak cukup jika hanya disampaikan melalui ceramah guru semata. Diperlukan media pembelajaran yang sesuai agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik.<sup>9</sup> Selain berfungsi untuk menyampaikan materi IPS yang luas dan kompleks, media pembelajaran juga membantu mencegah peserta didik merasa bosan. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, tetapi dalam pemilihannya, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, pemilihan media harus sesuai dengan bahan ajar yang ingin dikembangkan, sambil mempertimbangkan kebutuhan peserta didik serta berbagai karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Rosikawati, S.Pd., selaku wali kelas III A SDN Kramat Pela 09 diperoleh informasi bahwa penggunaan media dalam pembelajaran di kelas sudah cukup sering dilakukan. Namun, jenis media yang digunakan guru masih terbatas pada gambar dan video yang ditampilkan melalui proyektor. Menurut Ibu Rosikawati, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal itu dikarenakan dengan menggunakan media, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain gambar dan video, beliau juga menyampaikan bahwa alat peraga digunakan dalam proses pembelajaran, meskipun penggunaannya masih terbatas pada mata pelajaran Matematika. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa beliau tidak pernah menggunakan media konkret untuk mendukung pembelajaran, dan hanya menggunakan alat peraga di satu mata pelajaran saja.

---

<sup>9</sup> Edi Mulyana and others, 'Efektifitas Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS', *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia)*, 10.1 (2023), pp. 1–9

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil observasi yang dilakukan pada bulan Juli hingga Oktober dalam implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas III A SDN Kramat Pela 09, yang terdiri atas 25 orang siswa. Peneliti menemukan bahwa dalam pembelajaran IPAS penggunaan media konkret jarang sekali, bahkan hampir tidak pernah dilakukan. Guru hanya memberikan penjelasan, kemudian menginstruksikan siswa untuk mengamati video serta gambar yang ditampilkan melalui proyektor. Pembelajaran pun tampak monoton. Saat video diputar, beberapa siswa terlihat tidak memperhatikan dengan baik. Hal itu terjadi karena tidak semua siswa tertarik untuk menonton video, terutama jika video berdurasi panjang. Video berdurasi panjang akan menimbulkan rasa bosan dan kantuk. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti berpendapat bahwa penggunaan gambar dan video dalam pembelajaran IPAS belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Media yang digunakan membuat pembelajaran terkesan monoton dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Apabila motivasi belajar siswa menurun akibat kebosanan, maka hasil belajar siswa pun menjadi tidak optimal.

Selaras dengan hal tersebut, berdasarkan hasil rekapitulasi yang diberikan oleh guru kelas III A yaitu Ibu Rosikawati, S. Pd serta penelusuran dokumen hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas III A masih tergolong rendah. Sebagaimana dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Kelas III A SDN Kramat Pela 09 Tahun Pelajaran 2024/2025**

<b>KKTP</b>	<b>Jumlah Siswa (Orang)</b>	<b>Jumlah Siswa Tuntas (Orang)</b>	<b>Jumlah Siswa Belum Tuntas (Orang)</b>	<b>Presentase Siswa Tuntas (%)</b>	<b>Presentase Siswa Belum Tuntas (%)</b>
70	25	11	14	44%	56%

Data di atas menunjukkan bahwa dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN Kramat Pela 09 yaitu 70, hanya 11 siswa yang tuntas dari 25

orang siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena hanya 44% yang idealnya minimal 80%.

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai semester ganjil kelas III A, dapat diamati bahwa hasil belajar siswa belum optimal dan masih perlu ditingkatkan. Hal itu disebabkan karena pada pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran dalam bentuk gambar atau video saja dan tidak menggunakan media pembelajaran yang konkret. Sedangkan siswa pada usia 6-12 tahun memerlukan media yang konkret supaya dapat memahami materi dengan mudah dalam suatu pembelajaran. Motivasi belajar memiliki kaitan yang sangat erat dengan hasil belajar. Motivasi belajar yang rendah dapat dilihat dari perilaku siswa di dalam kelas saat mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk memberikan pesan yang dapat merangsang perhatian peserta didik. Guru hendaknya memberikan alat bantu berupa media pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.<sup>10</sup> Media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat bermakna dan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas serta tujuan pembelajaran akan dengan mudah tercapai. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat pada setiap mata pelajaran sangat membantu mencapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa lebih semangat dalam proses belajar mengajar. Guru dapat memanfaatkan teknologi digital maupun permainan untuk membuat media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik memahami hubungan antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru adalah *Puzzle*. *Puzzle* bisa digunakan sebagai permainan edukasi karena bermanfaat untuk mengasah otak juga melatih

---

<sup>10</sup> Nurdyansyah Nurdyansyah and others, 'Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk', *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4.2 (2020), pp. 101-11

kecepatan tangan dan pikiran untuk menyusun kepingan *puzzle* menjadi suatu gambar yang utuh.<sup>11</sup> Dari pernyataan tersebut, media *puzzle* adalah media berupa permainan edukatif menggabungkan sebuah potongan pola atau gambar sehingga menjadi satuan pola atau gambar utuh. Penggunaan *puzzle* sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.<sup>12</sup> Peserta didik usia sekolah dasar cenderung lebih senang belajar sembari bermain dengan menggunakan benda-benda konkret yang memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Media berbentuk *puzzle* ini mampu memberikan motivasi kepada peserta didik karena daya tarik yang dimilikinya. Dalam penggunaannya, media *puzzle* dapat melatih kesabaran, mengasah daya pikir, membantu melatih ketelitian, dan membuat kegiatan mengingat menjadi lebih menyenangkan.

Tujuan utama pembelajaran menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran adalah menyediakan ruang untuk peserta didik mengerti aspek sosial pada mata pelajaran IPS. Proses penyusunan *puzzle* akan membuat peserta didik tertantang menemukan solusi tempat bagian-bagian *puzzle*.<sup>13</sup> Maka dari itu, penggunaan *puzzle* juga bertujuan untuk mengasah otak peserta didik karena dalam penyusunannya memerlukan konsentrasi serta pemikiran yang kritis. Dengan kata lain penggunaan media pembelajaran *puzzle* akan sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran IPS karena penggunaan media konkret dapat membantu memahami materi pembelajaran dengan cepat.

Berdasarkan teori Piaget, dikatakan bahwa anak berusia 6-12 tahun logikanya didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret. Pada periode ini anak membutuhkan pengalaman secara langsung agar materi yang disampaikan mudah dipahami. Media pembelajaran *puzzle* merupakan media

---

<sup>11</sup> Jannah, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 124–131.

<sup>12</sup> Zainal Arifin, Rendra Sakbana Kusuma, and Article History, 'The Effect of Puzzle Learning Media on Independence and Circle Understanding of Third Grade Students of SD Negeri Keleyan I Socah', *EDUTEC : Journal of Education And Technology*, 5.4 (2022), pp. 978–91

<sup>13</sup> Biantong, P. T., Arsyad, N., & Suroyo, S. (2023). The Effect of Puzzle Media on Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes in Elementary School Students. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(2), 149-154.

yang termasuk ke dalam media pembelajaran konkret. Dimana media pembelajaran konkret dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Maka dari itu, *puzzle* seharusnya dapat membantu materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Jika ditinjau dari keunggulan media pembelajaran *Puzzle*, peneliti menduga media pembelajaran tersebut dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. *Puzzle* adalah permainan yang memiliki kemampuan untuk memberikan motivasi yang besar kepada individu karena ia menawarkan tantangan yang dapat diatasi. *Puzzle* sebagai media pembelajaran menghadirkan pendekatan yang menarik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran sangat menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka sangat menyukainya, terutama dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.

Beberapa penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Poni Ernisa dan Nahdatul Hazmi pada tahun 2021 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem melalui Media *Puzzle* Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru” dimana penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pada proses pembelajaran IPA di SDN 01 Gunuang Malintang jarang digunakan media pembelajaran, guru hanya melakukan proses pembelajaran seperti biasa yaitu guru menjelaskan dan peserta didik mencatat materi serta pemberian tugas. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media *puzzle* berhasil. Peserta didik memiliki semangat yang tinggi ketika melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, berbeda dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hilarius Hoban, dkk pada tahun 2023 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan dengan Menggunakan Media *Puzzle* Pecahan pada Siswa Kelas II

SDN Wegoknatar” juga menyatakan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada evaluasi awal, ditemukan bahwa dari 13 siswa yang diuji, sebanyak 9 siswa tidak mampu mencapai Tingkat ketuntasan, sementara hanya 4 siswa yang berhasil melewati standar pencapaian tersebut. Guna mengatasi permasalahan ini, peneliti memanfaatkan media *puzzle* pecahan sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2. Hasil belajar pada siklus 1 berada pada kategori cukup dan siklus 2 kategori sangat baik. Sehingga secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SDN Wegoknatar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bektu Ariyani, dkk pada tahun 2019 dengan judul “Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa dengan Model *Picture and Picture* Berbantuan Media *Puzzle* pada Muatan Matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKn kelas 1 SD” juga menunjukkan hasil serupa. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan antusiasme dan peningkatan hasil belajar. Hasil belajar tematik peserta didik di prasiklus hanya 3 peserta didik (11%) yang tuntas dari 27 peserta didik, pada siklus 1 hanya 10 peserta didik (37%) yang tuntas dari 27 peserta didik, sedangkan pada siklus 2 mencapai 100% yang mendapat nilai tuntas yaitu 27 peserta didik. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas, diperoleh simpulan bahwa penerapan model *Picture and Picture* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Salatiga 10. Adapun peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh disiklus 1 adalah 37% menjadi 100% pada siklus 2.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yakni berusaha membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun penelitian mengenai penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran sudah banyak dilakukan, tetapi sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media *puzzle* untuk mata pelajaran tertentu seperti matematika atau bahasa. Hanya

sedikit penelitian yang mengkaji efektivitas media *puzzle* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. Selain itu, Sebagian besar penelitian yang ada tidak mempertimbangkan sikap yang akan ditumbuhkan dalam pembelajaran tersebut. Selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini juga bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan berupaya menumbuhkan sikap kolaboratif dan kerja sama antar siswa. Penelitian ini akan menyoroti kebaruan dengan menekankan model pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan *puzzle* terkait topik IPS. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk berdiskusi, saling berbagi informasi, dan belajar bersama sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif tetapi juga keterampilan sosial dan afektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang akan berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Berbeda dengan penelitian lainnya, penelitian ini selain berupaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik juga berupaya untuk meningkatkan sikap sosial peserta didik melalui pengerjaan *puzzle* secara kolaboratif. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, perlu dilakukannya penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPS materi Tradisi di Indonesia. Maka penelitian ini diberi judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media *Puzzle* Siswa Kelas III SDN Kramat Pela 09 Jakarta Selatan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS yang belum optimal dan perlu ditingkatkan
2. Pemilihan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa
3. Kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS
4. Kurangnya fokus peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung

### C. Pembatasan Masalah

Karena luasnya materi yang diteliti, maka peneliti memfokuskan hanya pada peningkatan hasil belajar IPS pada materi BAB 7 Cerita dari Kampung Halaman kelas III A SDN Kramat Pela 09, Jakarta Selatan menggunakan media pembelajaran *Puzzle*.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas maka dalam penelitian ini masalah yang dirumuskan adalah:

1. Bagaimana penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III di SDN Kramat Pela 09?
2. Apakah penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III di SDN Kramat Pela 09?

### E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi semua kalangan terutama kalangan pendidikan, baik secara teoretis maupun secara praktis, seperti diuraikan di bawah ini:

#### 1. Secara Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat memberikan kontribusi ilmu khususnya tentang penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah dasar.

#### 2. Secara Praktis

##### a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan media pembelajaran *puzzle*.

##### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dalam memperbaiki dan meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi untuk mengatasi permasalahan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

