

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan pembelajaran yang memiliki solidaritas yang tidak dapat dipisahkan dalam ranah pelatihan.<sup>1</sup> Penggunaan media dalam praktik pembelajaran adalah bagian yang sangat meyakinkan dari kecukupan dan kelangsungan pencapaian target pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan data (materi pembelajaran) yang dapat membentengi pikiran, minat, pemeriksaan, dan pendapat seseorang dalam rangka pembelajaran untuk mendapatkan sasaran pembelajaran yang eksplisit.<sup>2</sup> Media pembelajaran sangat penting bagi guru dan siswa. Karena media pembelajaran mempermudah seorang pengajar sekaligus menyampaikan materi dan jelas lebih mengarahkan siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran. Demikian pula materi hipotetik menjadi konkrit, kuat, menyusun minat belajar dan merangkai gagasan hasil belajar siswa.<sup>3</sup>

Ada banyak materi ajar yang seyogyanya membutuhkan media agar lebih mudah untuk dimengerti atau dipahami, salah satunya adalah

---

<sup>1</sup>Talizaro Tafonao. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Vol 2, no. 2. STT KADESI Yogyakarta, Jurnal komunikasi pendidikan

<sup>2</sup>H.M. Rudy Sumiharsono, (dkk). 2017. *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV Pustaka Abadi, h. 10

<sup>3</sup>Satrianawati. 2018. *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta: VC BUDI UTAMA, h. 9

Materi ajar Ilmu Pengetahuan Alam.<sup>4</sup> Materi ajar Ilmu Pengetahuan Alam sering dituntut untuk melihat langsung atau melakukan suatu eksperimen dan percobaan kecil untuk membuktikan suatu teori. IPA adalah bagian materi ajar di MI/SD. Ilmu Pengetahuan Alam adalah wahana untuk mengembangkan anak berpikir ilmiah agar mencapai hasil yang maksimal. Hakikat ilmu pengetahuan Alam dilihat seperti aspek, siklus, item, dan perspektif logis, dengan alasan bahwa aspek-aspek tersebut memiliki hubungan yang solid.<sup>5</sup> Menimbang hal tersebut ketika pelaksanaan pembelajaran pendidik dituntut mencapai target kekuatan belajar siswa yang dapat dibuktikan, dengan tujuan bahwa ada prasyarat untuk berorganisasi, melakukan kemajuan dengan menerapkan media, menunjukkan bantuan, dan sumber belajar yang dapat diterima.

Pemilihan terlebih lagi, pemanfaatan media pembelajaran tidak diragukan lagi sangat penting dalam mendukung system pembelajaran. Media Puzzle adalah media gambar atau mengarang yang dipotong-potong menjadi beberapa bagian yang runcing sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sambil menyusun gambar, huruf atau kata yang tersusun. Supaya pembelajaran Ilmu pengetahuan memberikan dampak positif, pengalaman yang menyeluruh dan bermakna bagi siswa dan memberikan hasil yang baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sehingga pengajar harus memiliki pilihan untuk memilih media pembelajaran yang ditunjukkan dengan tingkat peningkatan fisik dan mental siswa, khususnya di kelas IV. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan Penelitian RosianaKhomsoh dan Jandut Gregorius, pada hasil penelitian mereka yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar”.

---

<sup>4</sup> H.M. Rudy Sumiharsono, (dkk). 2017. *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV Pustaka Abadi, h. 10

<sup>5</sup> Sulthon. 2016. *Pembelajaran IPA yang efektif dan menyenangkan bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. vol. 4, No. 1 h. 45

Menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan yang terbagi menjadi tiga siklus. Siklus I dan II mengalami peningkatan, dan di siklus III sudah dikatakan sangat baik karena sudah mencapai persentase 93,75%.<sup>6</sup> Sedangkan penelitian Laelia Nurpratiwiningsih dan Atikah Mumpuni, pada hasil penelitian mereka yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Di sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis table contoh uji otonomi pada hasil belajar siswa diketahui bahwa nilai sig-0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle dapat mempengaruhi hasil belajar mental dalam pembelajaran investigasi siramah di sekolah dasar.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan peneliti pada hari Senin, 21 Desember 2020 di SDN 0701 Rotan Sogo, diperoleh data setelah melihat system pembelajaran dan bertemu dengan beberapa siswa tentang contoh-contoh pembelajaran mereka di kelas, khususnya pembelajaran IPA beberapa siswa mengatakan bahwa mereka tidak memahami materi yang diberikan karena hanya berupa perintah, dan kemudian siswa mengerjakan tugas setelah membaca sendiri materi tersebut, dan ketika menjelaskan terkadang guru hanya sekedar menjelaskan saja tanpa menunjukkan suatu media apapun. Untuk itu peneliti perlu mengetahui bagaimana cara pelaksanaan pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran IPA materi kerangka manusia kelas 4 di SDN 0701 Rotan Sogo.

Media *Puzzle* mempunyai beberapa kelebihan<sup>8</sup>, yaitu :

1. Menumbuhkan rasa harmoni diantara siswa.
2. Membangkitkan kegairahan siswa untuk belajar dalam belajar.
3. Mengembangkan jiwa perasaan koneksi individu siswa.

---

<sup>6</sup>Rosiana Khomsoh, (dkk).2013. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di sekolah Dasar*. Surabaya, h. 7-8

<sup>7</sup>Laelia Nurpratiwiningsih. Dkk. 2019. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Di sekolah Dasar*. Vol 1, no 1, h. 4

<sup>8</sup>Shinta Ayu. 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jakarta: Diva Press, h. 109

4. Menumbuhkan rasa hormat dan penghargaan yang sama untuk siswa.

Melihat dari hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti diatas, ditinjau dari kelebihan media *puzzle* tersebut, Media Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang memiliki kualitas edukatif. Pada akhirnya, dengan melibatkan media Puzzle dalam system pembelajaran, siswa akan merasa belajar sambil bermain yang membangkitkan energy mereka untuk belajar. Selain itu, ketika media *Puzzle* digunakan secara berkelompok akan membangun hubungan sosial mahasiswa. Dalam perkumpulan, siswa akan saling menghargai, saling membantu dan saling menelaah. Sebelumnya penelitian ini dilakukan dimasa pandemi covid-19, namun walau demikian interaksi di SDN 0701 Rotan Sogo tetap dilaksanakannya pembelajaran tatap muka, yang mengikuti peraturan yang sesuai dengan protocol kesehatan.

Peneliti berharap, bahwa diadakannya penelitian ini dan setelah menemukan hambatan Masalah apa saja yang diperhatikan oleh pengajar saat melibatkan media Puzzle dalam Pembelajaran IPA Kerangka Manusia Kelas IV Di SDN 0701 Rotan Sogo, kita dapat menemukan jawaban untuk masalah tersebut bersama-sama. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* ini bisa efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dan apabila penelitian ini tidakdilakukan, peneliti merasa bahwa kita akan semakin abai dengan permasalahan kurangnya keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar berlangsung. Apalagi kurangnya pengetahuan dan wawasan guru dalam penggunaan media pembelajaran, padahal pemanfaatan media pembelajaran sangat vital dan penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Dengan mengungkap sebagian esensi dan renungan para analis yang telah digambarkan di atas, maka tergantung pada landasan inilah pencipta menganggap

penting untuk memimpin sebuah eksplorasi berjudul “**Implementasi Penggunaan Media *Puzzle* Materi Kerangka Manusia Kelas IV Di SDN 0701 Rotan Sogo, Desa Sibodak Sosa Jae, Kec. Hutaraja Tinggi, Kab. Padang Lawas**”.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Pada umumnya, masalah yang harus dipertimbangkan terkait dengan bagaimana Implementasi Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Materi Kerangka Manusia Kelas IV, Desa Sibodak Sosa Jae, Kec. Hutaraja Tinggi, Kab. Padang Lawas. Secara khusus, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Media *Puzzle* dalam pembelajaran IPA Materi Kerangka Manusia Kelas IV di SDN 0701 Rotan Sogo, Desa Sibodak Sosa Jae, Kec. Hutaraja Tinggi, Kab. Padang Lawas.
2. Apa saja hambatan dalam Implementasi Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Materi Kerangka Manusia Kelas IV di SDN 0701 Rotan Sogo, Desa Sibodak Sosa Jae, Kec. Hutaraja Tinggi, Kab. Padang Lawas.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pengertian permasalahan diatas, maka secara luas manfaat eksplorasi ini adalah untuk menggambarkan pelaksanaan pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran IPA Materi Kerangka Manusia Kelas IV Di SDN 0701 Rotan Sogo Desa Sibodak Sosa Jae Kec. Hutaraja Tinggi, Kab. Lapangan Lama. Sasaran khusus dari eksplorasi ini antara lain untuk menggambarkan:

1. Penggunaan Media *Puzzle* dalam pembelajaran IPA materi kerangka manusia kelas IV Di SDN 0701 Rotan Sogo, Desa Sibodak Sosa Jae, Kec. Hutaraja Tinggi, Kab. Padang Lawas.

2. Hambatan dalam Pengimplementasian Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Materi Kerangka Manusia kelas IV Di SDN 0701 Rotan Sogo, Desa Sibodak Sosa Jae, Kec. Hutaraja Tinggi, Kab. Padang Lawas.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara hipotesis, konsekwensi dari tinjauan ini diandalkan untuk memberikan kontribusi atau memperluas informasi dalam menggarap sifat system pembelajaran yang melibatkan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA di sekolah dasar. Untuk semua maksud dan tujuan, efek samping dari penelitian ini diandalkan untuk menjadi berharga untuk pertemuan yang berbeda, termasuk:

1. Bagi para ilmuwan, Meningkatkan jiwa ahli penulis usai dalam melibatkan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Sains, untuk menambah pemahaman dan informasi para analis dalam Implementasi Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Materi Kerangka Manusia di Kelas IV SDN 0701 Rotan Sogo, Desa Sibodak Sosa Jae, Kec. Hutaraja Tinggi, Kab. Padang Lawas. Dan sebagai media untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan sertifikasi empat tahun pada Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bagi para pendidik, Menjadi bahan data dan sumbangan informasi serta wawasan yang membunmi dalam melangkah Implementasi Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Materi Kerangka Manusia Kelas IV di MI/SD.
3. Bagisekolah, Sebagai bahan dan masukan serta solusi untuk perbaikan proses pembelajaran dengan pengimplementasian Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Materi Kerangka Manusia Kelas IV di MI/SD

4. Bagi pembaca, harus memiliki pilihan untuk membangun informasi pembaca atau menjadi bahan referensi sehubungan dengan Implementasi Penggunaan *MediaPuzzle* dalam Pembelajaran IPA Materi Kerangka Manusiadi Kelas IV MI/SD.

