

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang dilakukan melalui proses pembelajaran, menurut Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa : Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sebagaimana dikutip dalam buku Helmiati yang menjelaskan bahwa mengajar sebagai kegiatan yang berkaitan dengan upaya membelajarkan siswa agar berkembang potensi yang ada pada dirinya serta terjadi proses perubahan dalam dirinya baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik.¹

Pembelajaran menuntut terjadinya komunikasi antara pihak yang mengajar (Pendidik) dan pihak yang belajar (Peserta didik). Pembelajaran tidak bisa dilakukan tanpa adanya komunikasi antara dua belah pihak tersebut. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar siswa serta memuat suatu kegiatan yang sistematis, bersifat interaktif dan komunikatif antara guru ke siswa maupun sebaliknya.²

Tujuan utama dari proses pembelajaran yaitu hasil belajar, hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.³ Menyadari pentingnya hasil belajar siswa maka pemerintah selalu memberi inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi ini diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Inovasi dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media dilakukan untuk proses pembelajaran yang menarik. Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan

¹ Helmiati. *Model Pembelajaran*. (Yogyakarta ; Aswaja Pressindo,2015.) h.5

² Rora Rizky Wandini (dkk). Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol, 2. No, 1. (2020) :109

³ Suharman, dkk. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, *Jurnal Kreatif Tadulako*, Vol.3. No.4 (2015) :121

guru menarik. Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran.⁴

Sebagaimana dikutip dari Jurnal Rora rizki wandini, yang menyatakan bahwa pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh pengajar untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang bisa digunakan adalah alat bantu visual, yaitu sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada pembelajaran, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.⁵

Berdasarkan pendapat tersebut media *puzzle* dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan media *puzzle* terdiri dari beberapa potongan gambar dan apabila setiap potongan gambar tersebut disusun menjadi gambar yang utuh maka siswa akan mengetahui pengetahuan mengenai materi yang ada pada *puzzle* tersebut. Selain itu Bahar menjelaskan *puzzle* juga dapat menarik perhatian siswa dikarenakan memiliki warna dan bentuk yang menarik.⁶

Oleh karena itu peneliti ingin menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPA. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 03 Panai Hulu. Hal yang melatar belakangi keinginan peneliti dikarenakan pada hasil observasi dan wawancara dengan ibu Rasmita, S.Pd Selaku guru wali kelas V, hasil belajar IPA siswa kelas V masih tergolong rendah, masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKM atau dinyatakan tidak tuntas, yang mana KKM pada mata pelajaran IPA yaitu 75. Terdapat beberapa siswa yang tidak fokus ketika belajar, serta rendahnya pemahaman

⁴ Talizari Tafonao. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol,2. No,3 ,(2018): 103

⁵ Rora Rizki Wandini. *Media Pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*. *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan*. Vol, VI. No, 1. (2016) :39

⁶ Bahar and Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa," *Jurnal Publikasi Pendidikan* 9, no. 1 (2019): 77–86, <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>.

siswa terkait materi yang diajarkan. Hal ini berakibat kurangnya semangat siswa dalam memahami informasi yang diberikan guru.⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Hannah Sajidha. 2018. “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 30 Cakranegara”. Jurusan Ilmu Pendidikan. Dalam penelitian ini siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas control yang tidak diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas control dan kelas eksperimen pada pelaksanaan *post-test* masing-masing adalah 63,39 dan 71,38. Selain itu, nilai tertinggi untuk kelas control adalah 85 dan nilai terendahnya adalah 3,5. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai tertinggi 100 dan terendahnya adalah 4,0. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan antara nilai rata-rata kelas control dan kelas eksperimen.⁸

Penelitian yang sama dilakukan oleh Rendra Ari Prabowo. 2012. “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 1 Jatipurwo Tahun 2011/2012”. Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis terlihat adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang belajar tidak menggunakan media dengan yang menggunakan media *puzzle*. Hal ini dibuktikan dengan nilai awal rata-rata siswa sebesar 64,78 dengan 14 siswa atau 43,75% mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) IPA sebesar 65. Sedangkan 18 siswa atau 56,25% siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Kemudian setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *puzzle* maka siswa yang tuntas KKM terus meningkat dari pra siklus yang hanya berjumlah 14 siswa atau 43,75% menjadi 19 siswa atau 59,37% pada siklus I dan 26 siswa atau 81,25% pada siklus II. Hasil diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle*

⁷Wawancara dengan Guru Kelas V SD Negeri 03 Panai Hulu yaitu Ibu Rasmita, S.Pd 15 April 2021

⁸ Hannah Sajidha. “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 30 Cakranegara”. *Jurusan Ilmu Pendidikan*. Vol.2. No 1 (2018).

dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SDN I Jatipurwo.⁹

Dengan uraian penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran dan mempermudah siswa untuk menerima atau memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik ingin melakukan sebuah penelitian tentang “*Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Siswa Sekolah Dasar*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Nilai UAS IPA siswa yang berada dibawah KKM (75) masih lebih banyak dibandingkan dengan Nilai siswa yang diatas KKM (75)
2. Siswa kurang mengerti penjelasan guru
3. Siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran yang disajikan oleh guru
4. Siswa kurang aktif dalam peroses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penggunaan media *puzzle* pada materi sistem pencernaan pada manusia siswa Sekolah Dasar
2. Hasil belajar siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan media *puzzle*

⁹ Rendra Ari Prabowo. “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 1 Jatipurwo. *Jurnal pendidikan*. Vol,1. No 2 (2012)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar materi sistem pencernaan manusia ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar materi sistem pencernaan pada manusia
2. Untuk mengetahui apakah media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar materi sistem pencernaan pada manusia

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

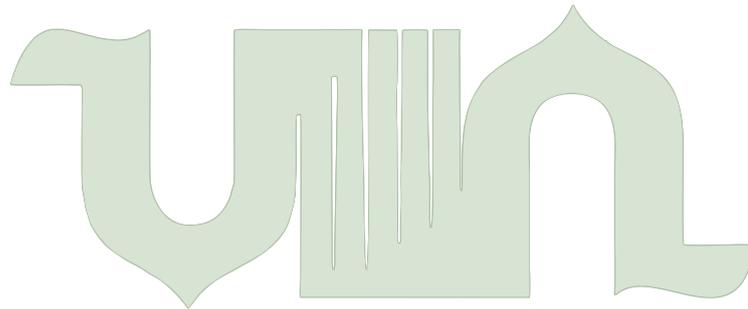
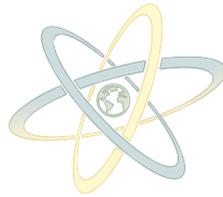
1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan media dan kedudukan media dalam proses pembelajaran.

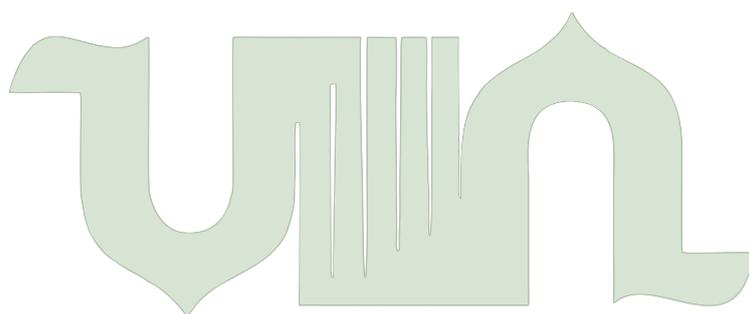
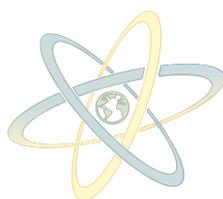
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah
Sebagai bahan pertimbangan dalam penyempurnaan sistem pembelajaran disekolah
- b. Bagi Guru
Bagi guru, untuk menambah informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk *puzzle* dalam proses pembelajaran dikelas.
- c. Bagi Siswa
Bagi siswa , untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran
- d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan media serta memberikan gambaran bagi peneliti sebagai calon guru tentang sistem pembelajaran disekolah.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN