

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai pengajar, guru harus membantu perkembangan anak didik untuk menerima, memahami serta menguasai ilmu pengetahuan. Dan guru juga di tuntut untuk menciptakan suatu model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajarannya dengan baik agar dapat menanamkan rasa percaya diri, merangsang siswa untuk semangat belajar, memotivasi siswa, mengembangkan keterampilan berfikir siswa dan meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran.

Yang menjadi penghambat/permasalahan dalam hasil belajar siswa seperti yang terjadi di SDN 2 Urug setelah melakukan wawancara, masih rendahnya kreativitas guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar, sehingga masih banyak siswa yang memperoleh nilai hasil belajar dibawah KKM. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SDN 2 Urug adalah media buku dan gambar. Yang mana kedua media ini masih kurang menarik dalam perhatian dan memberikan stimulus terhadap siswa. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memerlukan media dalam menyampaikan materi yaitu mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). KKM yang ditentukan di SDN 2 Urug pada mata pelajaran IPA adalah 75. Sedangkan persentase nilai siswa di bawah KKM mata pelajaran konsep rantai makanan adalah 89%. Memberikan suasana santai tanpa tekanan pada



siswa diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif seperti dalam bentuk sebuah permainan, karena pada dasarnya usia siswa sekolah dasar merupakan tingkatan usia yang berada pada tahap bermain.

Permasalahan yang kemudian muncul adalah kebanyakan dari mereka memainkan game yang hanya bersifat hiburan semata tanpa adanya unsur-unsur pendidikan didalamnya yang akhirnya berdampak negatif dalam kehidupan. Oleh karena itu, media yang berbasis permainan sangat diperlukan dalam menyampaikan materi yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran IPA. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *mediapuzzle*.

Media puzzle pada umumnya merupakan potongan-potongan yang berisi gambar dan jika digabungkan akan membentuk sebuah gambar lengkap. Hal ini sangat sinkron dengan materi rantai makanan sehingga *mediapuzzle* ini dapat digunakan dalam media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul "**Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan Siswa Kelas V SDN 2 Urug Kota Tasikmalaya**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah jelaskan pada paragraf pertama, maka dapat di tentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran
2. Rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA materi konsep rantai makanan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian memperoleh kajian yang tepat, maka perlu dibatasi masalahnya pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang disampaikan adalah materi konsep rantai makanan
2. Peneliti dilakukan di SDN 2 Urug Kelas V
3. Hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep rantai makanan siswa kelas V SDN 2 Urug Kota Tasikmalaya?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep rantai makanan siswa kelas V SDN 2 Urug Kota Tasikmalaya.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa Prodi PGSD:

Dapat memperoleh bahan bacaan tambahan perpustakaan terkait dengan penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran IPA khususnya Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan Siswa Kelas V SDN 2 Urug Kota Tasikmalaya.

2. Bagi Siswa:

Melalui media *puzzle* diharapkan siswa memperoleh hasil belajar memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

3. Bagi Guru:

Media *Puzzle* dapat menjadi sebagai referensi media pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas dan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti:

Menjadi acuan/patokan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya terkait pengembangan media edukasi yang inovatif dan efektif.

