

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci utama dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan kompetitif. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) hadir sebagai integrasi antara ilmu alam dan ilmu sosial yang dirancang khusus untuk jenjang sekolah dasar. Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional, pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman siswa tentang fenomena alam, kehidupan bermasyarakat, keberagaman budaya, dan nilai-nilai sosial. Pembelajaran IPAS tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan faktual, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sikap sosial positif, dan keterampilan berinteraksi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam cakupan IPAS, komponen pengetahuan sosial memegang peranan yang sangat penting. Pengetahuan sosial dalam IPAS mencakup kajian tentang interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya, keberagaman suku bangsa dan budaya, nilai-nilai kemasyarakatan, serta identitas bangsa Indonesia. Siska (2016:19) menegaskan bahwa Ilmu Pendidikan Sosial merupakan kajian ilmu yang terintegrasi dalam disiplin ilmu-ilmu sosial yang bersifat menyeluruh (holistik), yang materinya diambil dari rumpun ilmu sosial seperti sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi yang dikonsepsi menjadi pembelajaran terpadu. Dalam IPAS di sekolah dasar, komponen

pengetahuan sosial ini diwujudkan melalui materi-materi yang berkaitan langsung dengan kehidupan siswa, salah satunya adalah materi keragaman budaya Nusantara. Materi ini sangat strategis karena melatih siswa untuk mengenal, menghargai, dan menjaga keutuhan budaya bangsa sebagai bagian dari jati diri Indonesia. Dengan demikian, penguatan pengetahuan sosial melalui IPAS menjadi fondasi penting dalam membentuk warga negara yang berkarakter, toleran, dan berwawasan kebangsaan sejak dini.

Agar pembelajaran IPAS, khususnya pada komponen pengetahuan sosial, dapat berlangsung secara efektif, diperlukan pendekatan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pengetahuan sosial dalam IPAS yang bersifat abstrak, seperti keragaman budaya, identitas bangsa, dan nilai-nilai kemasyarakatan. Namun pada kenyataannya, pembelajaran yang berpusat pada guru berdampak pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Siswa juga kurang diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, sehingga pemahaman tentang keberagaman sosial dan budaya pun menjadi dangkal dan tidak bermakna.

Kondisi ini sejalan dengan temuan Rohayu, dkk., (2021:33) yang menyatakan bahwa guru dituntut untuk kreatif menggunakan dan memanfaatkan media yang tersedia di sekolah, atau tidak menutup kemungkinan guru akan mengembangkan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini sangat relevan mengingat proses belajar yang dialami siswa pada komponen pengetahuan sosial dalam IPAS

menunjukkan bahwa materi-materi yang berkaitan dengan keragaman budaya dan kehidupan bermasyarakat memerlukan media inovatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Rohayu, dkk.,(2021:32) juga menegaskan bahwa kreativitas dalam merancang media pembelajaran diperlukan agar siswa dapat mengorganisasikan informasi secara kreatif dan menemukan kemungkinan penyelesaian atas permasalahan sosial yang dihadapi.

Selain rendahnya keaktifan, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS juga masih tergolong rendah, khususnya pada komponen pengetahuan sosial. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri 07 Sintang, sebagian besar siswa menganggap IPAS terutama materi yang bermuatan sosial sebagai mata pelajaran yang membosankan karena materinya bersifat hafalan, seperti nama rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah. Rendahnya minat belajar ini dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa kesulitan memahami materi pengetahuan sosial secara mendalam dan kontekstual.

Materi keragaman budaya Nusantara sebenarnya sangat tepat disajikan melalui media visual dan permainan edukatif. Media *puzzle* interaktif dapat membantu siswa memahami materi IPAS dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Penelitian yang dilakukan oleh Vahira, dkk., (2024:226) membuktikan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat mengubah persepsi siswa terhadap suatu mata pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa media *puzzle* tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga berdampak positif pada prestasi belajar siswa.

Dalam konteks daerah Sintang yang memiliki keragaman budaya seperti Dayak, Melayu, Tionghoa, dan Jawa, pembelajaran IPAS seharusnya dapat dikaitkan dengan lingkungan sekitar siswa agar lebih kontekstual. Namun, potensi budaya lokal tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran di kelas. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Namun, berdasarkan hasil pra-observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 07 Sintang pada tanggal 13 Januari 2026, diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS khususnya pada materi keragaman budaya Nusantara masih didominasi oleh metode konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Lebih jauh, berdasarkan data hasil ulangan harian siswa kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang diperoleh dari guru kelas, diketahui bahwa dari 25 siswa, hanya 10 siswa (40%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara 15 siswa (60%) lainnya masih berada di bawah KKM. Nilai rata-rata kelas pada ulangan harian IPAS hanya mencapai 58,40, jauh di bawah standar KKM yang ditetapkan. Data konkret ini menjadi bukti kuat rendahnya hasil belajar siswa yang tidak dapat hanya dijelaskan melalui wawancara atau observasi semata, melainkan juga

tercermin nyata dalam capaian akademis mereka. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya: metode ceramah yang monoton tidak mampu mempertahankan perhatian siswa, tidak adanya media pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif, serta materi keragaman budaya yang bersifat hafalan tanpa visualisasi konkret sehingga sulit dipahami dan diingat oleh siswa. Berdasarkan bukti empiris dari data hasil ulangan sebelumnya inilah, peneliti meyakini perlunya inovasi pembelajaran melalui media *puzzle* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas IV Pra-Siklus

MATA PELAJARAN : IPAS			DAFTAR NILAI KOMPETENSI SISWA												KELAS : IV							
NO	NOMOR INDIK/NISN	NAMA PESERTA DIDIK	SEMESTER 1								SEMESTER 2											
			ULANGAN HARIAN / REMEDIAL						K M	R A T A S ZK	U T S	U A S	H R	ULANGAN HARIAN / REMEDIAL						R A T A S ZK	U T S	U A S
			1	2	3	4	5	6						1	2	3	4	5	6			
1	S-1	Ahmad Fauzi	70	30	90	70	75	85	70	70	90	90	80	80	70	-	-	-	-	75	70	-
2	S-2	Aini Rahma	30	20	30	40	65	40	70	38	40	30	36	40	80	-	-	-	-	60	50	-
3	S-3	Aldi Pratama	20	20	30	40	30	0	70	23	30	40	29	30	80	-	-	-	-	55	40	-
4	S-4	Adira zahra	60	55	20	30	50	60	70	46	40	80	53	0	80	-	-	-	-	40	0	-
5	S-5	Bayu Setiawan	50	40	20	20	20	40	70	32	20	65	37	30	80	-	-	-	-	55	40	-
6	S-6	Canindita Fadila	70	40	30	55	40	65	70	50	30	75	51	60	80	-	-	-	-	70	55	-
7	S-7	Dimas Kurniawan	90	80	80	90	85	90	70	86	80	80	83	80	60	-	-	-	-	70	75	-
8	S-8	Elsa Puspita	90	100	80	75	70	90	70	84	80	75	81	70	100	-	-	-	-	85	70	-
9	S-9	Fajar Nugroho	65	65	55	60	65	30	70	57	30	65	52	80	100	-	-	-	-	90	75	-
10	S-10	Fidel maulana	80	90	90	90	50	20	70	70	85	100	81	80	80	-	-	-	-	80	70	-
11	S-11	Hana Wulandari	90	75	70	80	70	75	70	77	90	80	81	80	50	-	-	-	-	65	75	-
12	S-12	Indra Saputra	0	40	20	60	30	65	70	36	40	60	43	40	60	-	-	-	-	50	40	-
13	S-13	Kalil Ansari	30	65	60	30	30	65	70	47	65	55	54	30	60	-	-	-	-	45	40	-
14	S-14	Muhammad Rizki	80	75	100	80	80	20	70	72	100	80	81	70	80	-	-	-	-	75	70	-
15	S-15	Naufal Pratama	75	70	80	100	70	90	70	81	90	70	80	70	100	-	-	-	-	85	70	-
16	S-16	Nanda Pratiwi	40	0	55	60	60	40	70	42	0	20	26	60	100	-	-	-	-	80	55	-
17	S-17	Nur Aisyah	50	50	80	30	65	30	70	51	65	65	58	30	100	-	-	-	-	65	30	-
18	S-18	Rangga Putra	40	30	30	40	0	40	70	30	60	50	42	30	70	-	-	-	-	50	30	-
19	S-19	Rendi Firmansyah	70	90	70	60	75	80	70	74	80	80	77	80	80	-	-	-	-	80	70	-
20	S-20	Rina Amelia	60	40	40	30	55	65	70	48	65	0	40	80	70	-	-	-	-	75	70	-
21	S-21	Ricky Maulana	80	85	90	65	80	80	70	80	70	70	75	80	40	-	-	-	-	60	40	-
22	S-22	Sari Dewi	40	100	75	20	75	70	70	63	75	80	70	90	80	-	-	-	-	85	55	-
23	S-23	Sinta Maharani	65	40	30	40	50	90	70	52	40	30	44	90	80	-	-	-	-	85	55	-
24	S-24	Taufik Hidayat	40	60	60	30	55	20	70	44	20	65	43	100	100	-	-	-	-	100	65	-
25	S-25	Wahyu Andika	20	65	65	55	60	30	70	49	20	40	40	90	100	-	-	-	-	95	60	-

(Sumber : Wali Kelas IV)

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas, tampak jelas bahwa sebagian besar siswa kelas IV SD Negeri 07 Sintang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) sebesar 70. Sebanyak 15 dari 25 siswa (60,00%) memperoleh nilai di bawah KKM, dengan beberapa siswa memperoleh nilai jauh di bawah rata-rata kelas, Kondisi ini menjadi bukti konkret dan terukur bahwa hasil belajar IPAS siswa pada materi keragaman budaya Nusantara memang rendah, bukan hanya berdasarkan kesan atau pengamatan sepintas selama observasi dan wawancara, tetapi juga didukung oleh data hasil belajar yang nyata dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 07 Sintang juga mengungkapkan bahwa minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran IPAS masih kurang. Guru menyatakan bahwa siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung, hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan, dan banyak siswa yang terlihat kurang fokus atau mengobrol dengan teman sebangkunya saat guru menjelaskan materi. Menurut guru, hal ini terjadi karena pembelajaran IPAS dianggap siswa sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang menarik karena banyak materi yang harus dihafal seperti nama-nama rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan kebudayaan dari berbagai provinsi di Indonesia.

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil pra-observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 07 Sintang pada saat pembelajaran IPAS berlangsung. Berdasarkan pengamatan, terlihat bahwa guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi keragaman budaya Nusantara. Guru menjelaskan materi dengan bantuan buku teks dan sesekali menunjukkan gambar melalui proyektor.

Namun, media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas dan kurang bervariasi. Selama proses pembelajaran, hanya sekitar 30% siswa yang terlihat memperhatikan penjelasan guru dengan seksama, sementara siswa lainnya terlihat kurang antusias, ada yang berbicara dengan teman sebangku, ada yang melamun, dan bahkan ada yang mengantuk. Ketika guru memberikan kesempatan bertanya, hanya 2-3 siswa yang mengangkat tangan untuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 07 Sintang juga diperoleh informasi bahwa ada beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS, yaitu terbatasnya media pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk materi keragaman budaya Nusantara. Guru menyatakan bahwa selama ini hanya mengandalkan buku teks, gambar-gambar yang ditampilkan melalui proyektor, dan sesekali video pembelajaran yang diunduh dari internet. Namun, media-media tersebut dirasa kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi keragaman budaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media *puzzle* interaktif. Media *puzzle* interaktif memungkinkan siswa belajar sambil bermain, melatih kerja sama, serta membantu siswa memahami konsep IPAS secara konkret.

Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu siswa mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Widyaningsih, dkk (2024 : 2279) yang menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki manfaat membantu anak dalam mengotimalkan perkembangan kognitif dalam pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang diintegrasikan dengan penggunaan media *puzzle* memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, berdiskusi, berkolaborasi, dan mempresentasikan hasil karya mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan uraian permasalahan dan alternatif solusi di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penggunaan Media Puzzle Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 07 Sintang".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas maka fokus penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui penggunaan media *puzzle* interaktif pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 07 Sintang.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah tersebut maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan media *puzzle* interaktif pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Nusantara di kelas IV SD Negeri 07 Sintang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *puzzle* interaktif pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Nusantara di kelas IV SD Negeri 07 Sintang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *puzzle* interaktif pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya nusantara di kelas IV SD Negeri 07 Sintang?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *puzzle* interaktif dalam proses pembelajaran IPAS materi keragaman budaya nusantara di kelas IV SD Negeri 07 Sintang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari pertanyaan penelitian di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penggunaan media *puzzle* interaktif pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Nusantara di kelas IV SD Negeri 07 Sintang.

2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* interaktif pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Nusantara di kelas IV SD Negeri 07 Sintang.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* interaktif pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya Nusantara di kelas IV SD Negeri 07 Sintang.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *puzzle* interaktif dalam proses pembelajaran IPAS materi keragaman budaya nusantara di kelas IV SD Negeri 07 Sintang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran interaktif .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dilengkapi untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui media *puzzle* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, minat, dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPAS.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta informasi mengenai hambatan dan upaya dalam mengoptimalkan media *puzzle* untuk pembelajaran IPAS di kelas IV.

c. Bagi Sekolah

Dapat Menjadi bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan mendorong penyediaan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 07 Sintang.

d. Bagi Penulis Selanjutnya

Menjadi referensi bagi penulis selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* interaktif pada siswa kelas IV melalui pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah mengenai peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* interaktif pada siswa kelas IV melalui pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

F. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, peneliti menetapkan batasan-batasan penelitian yang mencakup beberapa aspek utama. Penelitian ini berfokus pada subjek siswa kelas IV SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran

2025/2026, dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan serta dengan lingkup materi yang dibatasi pada keragaman budaya Nusantara, khususnya mengenai makna Bhinneka Tunggal Ika, suku bangsa di Indonesia, dan keragaman budaya.

Media pembelajaran yang diterapkan adalah *puzzle* interaktif yang memuat gambar Bhinneka Tunggal Ika serta rumah adat Kalimantan Barat. Dalam pelaksanaannya, penulis menggunakan model pembelajaran tersebut sebagai pendekatan utama yang diintegrasikan secara langsung dengan penggunaan media yang telah dirancang.

Adapun aspek yang diteliti mencakup tiga dimensi keberhasilan siswa yaitu aspek pengetahuan (kognitif) yang diukur melalui presentasi hasil belajar, aspek sikap (afektif) yang dinilai melalui minat dan motivasi belajar dengan indikator perhatian, antusiasme, dan ketekunan, aspek keterampilan (psikomotor) yang diukur melalui rubrik penilaian proyek *puzzle*. Secara prosedural, penelitian ini mengikuti desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan berdurasi 2 x 35 menit(70 menit) yang mencakup tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi secara sistematis.