

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penggabungan beberapa bidang ilmu sosial dan humaniora, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial didasarkan pada fenomena dan realitas sosial yang merupakan pendekatan interdisipliner dari bidang ilmu sosial, komponen serta konsep nya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di kelas. Winataputra (2008:145) menyatakan bahwa IPS menggambarkan ilmu sosial dan humaniora serta ilmu-ilmu yang menyederhanakan atau mendisiplinkan kegiatan dasar manusia yang disusun dan disajikan secara ilmiah, pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat sekolah dasar, menengah hingga universitas. Selain menyajikan konsep-konsep pengetahuan, pendidikan IPS sebagai bagian dari kurikulum dapat mendukung peserta didik untuk menjadi warga negara yang informatif serta sadar akan hak dan kewajiban nya, kemudian dapat bertanggung jawab terhadap kesejahteraan masyarakat.

Pendidikan IPS di Indonesia merupakan simplifikasi dari bidang ilmu sosial dan semua yang berhubungan dengan sosial secara ilmiah dan psikologis. Gunawan (2016 : 7) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran Ilmu Sosial dan program pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dalam kurikulum pendidikan di Indonesia IPS menjadi salah satu mata pelajaran wajib, dalam pelaksanaannya IPS lebih menekankan peserta didik belajar lingkungan sosial, misalnya adat istiadat daerah, sejarah sebuah tempat, dan letak geografis dari sebuah tempat. Perbedaan materi Pendidikan IPS pada setiap tingkatan terletak pada muatan materi yang disampaikan. Pada tingkatan sekolah dasar dan menengah materi yang diberikan disederhanakan, sedangkan pada tingkatan atas dan perguruan tinggi disesuaikan dengan kemampuan pedagogik.

Adapun pendidikan IPS yang diterapkan di sekolah dasar merupakan suatu bidang studi yang mempelajari seluruh aspek kehidupan manusia dan interaksi dalam masyarakat. Pembelajaran IPS mengenai kehidupan manusia dan masyarakat harus dilaksanakan dengan terencana di dalam kelas, sehingga dapat memberi manfaat langsung kepada peserta didik dalam pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimilikinya. Dalam penerapannya guru harus menggunakan berbagai macam strategi dan inovasi dalam mengajarkan IPS dengan baik. Salah satunya melalui pemanfaatan media selama proses pembelajaran, sehingga situasi yang terjadi menjadi aktif dan berjalan dua arah. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Supriatna (2009) pada penelitiannya yaitu guru yang menggunakan metode ceramah berarti membuat peserta didiknya menjadi pasif dan tidak merangsang daya pikirnya, sehingga perlu adanya batasan. Pendidik harus menciptakan kondisi agar peserta didik memiliki banyak peluang untuk berkembang secara aktif. Jika peserta didik tidak diberi kesempatan dalam menyampaikan pemikiran, maka akan berdampak pada kurangnya perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran bukan hanya dapat dijadikan sebagai suatu alat dalam proses pembelajaran, melainkan dapat menjadi salah satu faktor pendukung perubahan pembelajaran saat ini yaitu abad 21, cara yang dapat dilakukan yaitu menggunakan media berbasis teknologi. Pembelajaran abad 21 merupakan suatu perubahan dalam situasi pembelajaran, kurikulum yang dikembangkan di sekolah mengarah pada peralihan metode pembelajaran yang terpusat pada guru menjadi terpusat kepada peserta didik. Salah satu karakteristik guru abad 21 yaitu harus mengoptimalkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kemendikbud pada website cerdas berkarakter (2022) bahwa : “Pada pembelajaran abad 21 teknologi bukan sesuatu yang sifatnya *additional*, melainkan wajib.”

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan berbanding terbalik dengan keadaan yang seharusnya yaitu realitas yang terjadi guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran IPS, dengan ceramah dan tanya jawab. Kemudian saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan gambar peta melalui buku paket, serta aktivitas yang dilakukan yaitu menjelaskan dan memberikan tugas kepada peserta didik. Keberadaan peta fisik di dalam kelas hanya menjadi sebuah pajangan, akibatnya peserta didik menjadi pasif dan pembelajaran menjadi berjalan satu arah. Menurut Suprianta (2012) agar dapat tercipta suasana belajar yang interaktif, peserta didik harus diberi stimulus untuk aktif bertanya dan belajar, tidak hanya belajar secara pasif yang dapat berupa penyerapan informasi berupa fakta, nama, dan angka. Untuk mencapai tujuan tersebut salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar.

Maka dari itu, hal ini menjadi menarik untuk diteliti. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas penting untuk dilakukan penelitian yang membahas mengenai “Pemanfaatan Media *Puzzle* Dalam Membaca Peta Melalui Aplikasi Proprofs Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukadana”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, diantaranya :

1. Bagaimana proses pembelajaran IPS pada materi membaca peta dengan memanfaatkan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs?
2. Bagaimana hambatan yang dialami dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta dengan memanfaatkan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs?
3. Bagaimana dampak yang didapatkan dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta dengan memanfaatkan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs?

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pembelajaran IPS pada materi membaca peta dengan memanfaatkan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs.
2. Mengetahui hambatan yang dialami dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta dengan memanfaatkan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs.
3. Mengetahui dampak yang didapatkan dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta dengan memanfaatkan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs.

### D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi untuk memperluas ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya bidang pendidikan guru sekolah dasar yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis :

- 1) Bagi Sekolah

Sebagai acuan untuk meningkatkan mutu peserta didik melalui inovasi dan metode pembelajaran ke arah yang lebih baik.

- 2) Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan guru untuk dapat menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam mencapai hasil belajar peserta didik yang optimal.

- 3) Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam Pembelajaran IPS pada materi membaca peta dengan media *puzzle* melalui aplikasi Proprofs.

## E. Definisi Istilah

Dalam menghindari kesalahpahaman penafsiran dalam penelitian ini, peneliti akan menguraikan beberapa istilah dalam variabel judul skripsi yang bertujuan untuk memberikan penjelasan dan keterangan secara umum agar lebih mudah dipahami, diantaranya :

### 1. Media *Puzzle*

Menurut Arsyad (2014 : 4) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam proses belajar mengajar, penggunaan istilah media pembelajaran sering digantikan dengan istilah seperti bahan ajar, media audio-visual, alat peraga dan media penjelas. Permata (2020) menyatakan bahwa media *puzzle* adalah bentuk media visual yang berbentuk gambar dan dapat diamati dengan indera penglihatan serta tanpa bantuan alat apapun. *Puzzle* merupakan sebuah permainan yang cara bermain nya yaitu dengan menggabungkan kepingan-kepingan gambar yang tidak utuh menjadi satu bentuk yang utuh.

Istilah media *puzzle* dalam penelitian ini berarti suatu alat atau perantara pembelajaran yang berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 2. Membaca Peta

Sumardjan (2017 : 91) membaca peta adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik sekolah dasar, karena kemampuan ini sangat penting sebagai bekal peserta didik menjalani kehidupan sosial di masyarakat.

Pada penelitian ini istilah membaca peta dapat diartikan sebagai usaha peserta didik untuk memahami dan memperoleh pengetahuan mengenai gambar permukaan bumi yang ditampilkan dalam bidang datar dan diperkecil. Adapun yang dapat diamati yaitu seperti judul peta, petunjuk arah, legenda, dan lain sebagainya.

### 3. Aplikasi Proprofs

Istilah aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang ditujukan untuk melayani semua aktivitas berbasis komputer yang dilakukan oleh pengguna (Sari & Nuari, 2017). Menurut Wijayati (2021) Proprofs adalah media pembelajaran berbasis situs web yang menawarkan kuis dan tes online gratis yang dapat diakses melalui handphone atau laptop.

Pada penelitian ini istilah aplikasi berarti suatu program yang memiliki banyak fitur dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Proprofs Brain Games.

### 4. Pembelajaran IPS

Menurut Trianto (2010 : 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengintegrasikan berbagai bidang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, budaya, politik dan hukum. Ilmu Pengetahuan Sosial mewujudkan pendekatan interdisipliner dari aspek dan disiplin ilmu sosial yang dirumuskan berdasarkan realitas dan fenomena sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial juga mempelajari mengenai interaksi manusia dengan lingkungannya. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam berperan sebagai anggota masyarakat yang akan menghadapi berbagai macam permasalahan yang timbul di lingkungan sekitarnya.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini yaitu terdiri dari beberapa bagian, diantaranya:

### 1. Bagian Cover

Pada bagian cover berisi uraian mengenai identitas penelitian yang meliputi judul penelitian, tujuan penyusunan, nama penulis, identitas kampus, program studi, serta tahun.

## 2. Kata Pengantar

Pada bagian ini mencakup ungkapan rasa syukur karena telah menyelesaikan penyusunan skripsi dan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini.

## 3. Daftar Isi

Pada bagian ini berisi halaman untuk setiap bab dan sub bab yang bertujuan agar memudahkan pembaca untuk menemukan bagian yang sedang dicari.

## 4. BAB I : Pendahuluan

Pada bab kesatu, memuat pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan definisi istilah.

## 5. BAB II : Kajian Pustaka

Pada bagian ini terdiri dari teori para ahli yang menjadi landasan dalam penelitian yang dilakukan seperti, Pembelajaran IPS, Membaca peta, Media *Puzzle* dan Aplikasi Proprofs.

## 6. BAB III : Metode penelitian

Metode penelitian meliputi desain penelitian, subjek penelitian, latar penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data, instrumen penelitian dan prosedur penelitian.

## 7. BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini terdiri dari pemaparan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan.

## 8. BAB V : Kesimpulan dan Rekomendasi

Pada bab ini mencakup kesimpulan penelitian yang telah dilakukan serta saran yang diberikan peneliti berdasarkan hasil pengalaman langsung dilapangan untuk perbaikan peneliti selanjutnya.