

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang wajib dipenuhi oleh semua manusia. Dimulai sejak lahir manusia sebenarnya telah mendapatkan pendidikan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulan sekitar tempat tinggal. Sedangkan secara formal pendidikan itu sendiri dilaksanakan di lembaga pendidikan formal seperti sekolah melalui pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu proses mentransfer informasi pengetahuan dari guru kepada siswa. Setelah proses pembelajaran berlangsung diharapkan akan terjadi perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa yang dinamakan hasil belajar.

Hasil belajar itu sendiri menurut Sudjana (2010, hlm. 22) adalah “kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dari definisi tersebut sangat jelas bahwa hasil belajar yang akan diperoleh oleh siswa merupakan hasil dari pengalaman belajar siswa itu sendiri. Siswa akan memperoleh hasil belajar yang baik jika siswa itu sendiri ikut berperan aktif dalam menangkap segala informasi atau pengetahuan yang ditransferkan oleh guru.

Guru yang berperan untuk mentransferkan informasi pengetahuan kepada siswa penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan tersebut seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif, aktif dan menyenangkan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Suyono dan Hariyanto (2011, hlm. 5) yang mengatakan bahwa :

Guru sendiri dituntut inovatif, adaptif, dan kreatif serta mampu membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan ke dalam kelas dan lingkungan pembelajaran, dimana terjadi interaksi belajar mengajar yang intensif dan berlangsung dari banyak arah (*multiways and joyful learning*).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu ilmu pengetahuan yang perlu secara terus-menerus diketahui, dikaji dan dikembangkan

oleh setiap manusia. Oleh karena itu IPS dijadikan salah satu Mata pelajaran yang diberikan di jenjang SD. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmadi (2009, hlm. 1) yang menyatakan bahwa IPS ialah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Pendapat lain dikemukakan oleh Somantri (dalam Sapriya dkk. 2006, hlm. 7) bahwa :

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Sebelum berbicara lebih banyak mengenai Pendidikan IPS, ada lebih baiknya kita ketahui terlebih dahulu tujuan dari mata pelajaran pendidikan IPS dalam Kurikulum (2006, hlm. 4) yang berbunyi sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam sosial;
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan masyarakat;
4. Memiliki kemampuan bekomunikasi, kerjasama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Jika melihat dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah, yang di dalamnya mencakup ilmu-ilmu tentang sosial yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dengan lingkungannya.

Prinsip IPS itu sendiri merupakan suatu ilmu pengetahuan yang meneliti interaksi sosial dalam masyarakat. Maka dari itu peningkatan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar merupakan awal untuk memahami tingkah laku kehidupan masyarakat.

Untuk mencapai tujuan dari mata pelajaran IPS di atas bukanlah hal yang mudah banyak sekali permasalahan-permasalahan yang muncul dalam kenyataan. Adapun beberapa fakta yang mewarnai pembelajaran IPS di Sekolah Dasar seperti yang diungkapkan oleh Hanifah (2010, hlm 147):

- a. Mata pelajaran pengetahuan sosial mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia unggul, handal, dan bermoral semenjak dini. Hal yang menjadi hambatan selama ini

dalam pembelajaran pengetahuan sosial adalah disebabkan kurang dikemasnya pembelajaran pengetahuan sosial dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Para guru sering kali menyampaikan materi pengetahuan sosial apa adanya (konvensional), sehingga pembelajaran pengetahuan sosial cenderung membosankan dan kurang menarik minat para siswa yang pada gilirannya prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Di sisi lain juga ada kecenderungan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial masih rendah,

- b. Pembelajaran mata pelajaran pengetahuan sosial sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian.

Masalah diatas tidak muncul dengan begitu saja, tentu ada yang menjadi faktor penyebab dari permasalahan tersebut. Salah satu penyebabnya yaitu saat ini sangat jarang guru yang memanfaatkan metode pembelajaran dengan baik dalam proses kegiatan belajar. Adapun kedudukan metode dalam proses pembelajaran menurut Djamarah (2002, hlm. 82) diantaranya yaitu:

- a. Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik
- b. Metode sebagai strategi pengajaran
- c. Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan

Dari pernyataan di atas sangat jelas bahwa penggunaan metode dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Selain itu penggunaan metode tidak hanya memiliki kedudukan yang sangat penting saja, tetapi penggunaan metode itu sendiri memiliki banyak kelebihan, hal tersebut dikemukakan oleh Djamarah (2002, hlm. 98) diantaranya yaitu:

- a. Lebih merangsang siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar individual ataupun kelompok
- b. Dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru
- c. Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa
- d. Dapat mengembangkan kreativitas siswa

Saat ini yang guru ketahui mengajar hanyalah sebuah proses memberi informasi kepada peserta didik melalui lisan semata, padahal sangat banyak metode yang lebih menarik yang bisa digunakan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar anak. Salah satu metode yang bisa digunakan yaitu metode permainan. Melalui metode permainan, siswa akan bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan dan mampu memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga anak mampu menyadari kelebihan dan potensi yang dimilikinya.

Pada dasarnya di dalam diri anak sudah tertanam bahwa bermain adalah salah satu tugasnya, karena dengan bermain banyak hal yang bisa dipelajari oleh anak. Dimulai dengan belajar bersosialisasi, belajar menahan emosi, belajar berkompetisi dan banyak hal lainnya. Adapun beberapa hal yang perlu diingat tentang anak yang dirangkum dari buku *Education Games* (Ismail, 2012) yaitu:

1. Anak belajar dengan bergerak
2. Anak belajar melalui berbuat
3. Anak belajar melalui panca indra
4. Anak belajar melalui bahasa

Semua hal diatas dapat diperoleh oleh anak melalui bermain. Metode permainan yang digunakan untuk mencapai hal-hal tersebut tentu dibutuhkan suatu permainan yang aktif.

Adapun jenis-jenis bermain aktif menurut Ismail (2012, hlm. 56) yaitu:

1. Bermain bebas dan spontan
2. Bermain konstruktif
3. Bermain khayal/bermain peran
4. Mengumpulkan benda-benda
5. Melakukan penjelajahan
6. Permainan dan olahraga
7. Bermain musik
8. Melamun
9. Bermain komputer/video game

Untuk mencapai hasil belajar yang baik tidak hanya siswa saja yang pada hakikatnya memiliki dasar untuk bermain, tetapi sebagai guru yang akan mentransferkan informasi pengetahuan kepada siswa sangat perlu untuk memotivasi dirinya sendiri untuk semakin menyukai aneka ragam permainan. Dengan metode permainan siswa mampu bergerak aktif dan mampu menggali potensi yang ada pada dirinya, selain itu metode permainan juga tentu akan mempermudah guru dalam proses mentransfer informasi pengetahuan kepada siswa.

Berpandangan kepada permasalahan-permasalahan di atas ternyata masalah-masalah tersebut benar-benar peneliti temukan saat melakukan wawancara dan observasi pada tanggal 16 Desember 2014 di kelas V SDN Padasuka II. Tahap pertama yang dilakukan untuk memperoleh data awal adalah dengan melakukan wawancara, dalam tahap wawancara hasilnya adalah pembelajaran IPS menjadi

salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa Sekolah Dasar. Ketika peneliti bertanya “Siapa di kelas ini yang suka belajar IPS?” dan ternyata respon siswa sangat menakjubkan tidak ada satu siswa pun yang menunjuk tangan ke atas. Bertanya tentang hal tersebut guru mengakui bahwa kurangnya sumber belajar siswa menjadi salah satu masalah yang dialami siswa yang pada akhirnya mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa
(Data Awal)

NO	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Friska Septiani	60		✓
2.	Asti Abdillah	70	✓	
3.	Asep Dedi Supriatna	20		✓
4.	Anggun Amalia	50		✓
5.	Asep Sunarya	30		✓
6.	Egi Susanto	10		✓
7.	Alya meisya	80	✓	
8.	Tiur Marsaulina	70	✓	
9.	Irsyad Rosyadin	40		✓
10.	Moch. Nazrul I	20		✓
11.	Moh. Erlangga	70	✓	
12.	Padillah	50		✓
13.	Siti Maemunah	70	✓	
14.	Anggi Nuroktavia	20		✓
15.	Pandu Wijaya	70	✓	
16.	Rahmat Ramadhana	20		✓
17.	Rizal Fadhillah G	60		✓
18.	Muhammad Firda	50		✓
	Presentase		33,33 %	66,67 %

Dari data di atas terlihat nilai siswa sangat beragam ada yang mendapat nilai yang sangat memuaskan dan ada pula siswa yang mendapat nilai sangat dibawah KKM sebesar 70. Melihat data nilai di atas terlihat bahwa hanya 33,33 % siswa yang sudah tuntas dan sisanya sebanyak 66,67% siswa belum tuntas atau belum memenuhi KKM.

Adapun temuan-temuan masalah lain yang ditemukan ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Kinerja Guru

- 1) Guru menggunakan metode mengajar bergaya komando
- 2) Guru kurang bisa memotivasi anak dalam belajar
- 3) Guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik
- 4) Guru tidak menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran
- 5) Guru hanya menggunakan satu sumber belajar saja yaitu buku pelajaran kelas V

b. Aktivitas siswa

- 1) Siswa terlihat bosan karena secara terus menerus mendengarkan penjelasan guru
- 2) Siswa terlihat tidak termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran
- 3) Terlihat salah satu siswa ditaras meja belakang menyenderkan kepalanya ke meja
- 4) Hampir semua siswa tidak memiliki minat belajar IPS

Dan berdasarkan hasil pengamatan observasi yang peneliti lakukan dikelas pada saat proses pembelajaran berlangsung, ternyata guru masih menggunakan metode mengajar bergaya komando, dimana semua perencanaan pembelajaran ditentukan oleh guru dan hanya berpusat pada guru saja. Bentuk pengajaran seperti ini tentunya kurang baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya hal tersebut akan menghambat siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Suyono dan Hariyanto (2011, hlm. 10) yang menyatakan bahwa :

Pengajaran bentuk ini mematikan semangat demokratisasi dan kreatifitas siswa. Siswa tidak lagi berkesempatan untuk tumbuh saat pembelajaran, (*growth in learning*), dan tidak punya kesempatan untuk memanifestasikan potensi dan segenap daya kemampuannya.

Dengan diterapkannya sistem mengajar bergaya berkomando secara terus-menerus, tentunya hal tersebut akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa

yang kurang baik. Selain guru hanya menggunakan metode bergaya komando guru juga kurang mempersiapkan proses pembelajaran dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan tahap pelaksanaan pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti mengajukan salah satu alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue*. Penggunaan metode permainan *Treasure clue* ini sejalan dengan pendapat Mayke (dalam Sudono. 2004, hlm. 3) mengatakan bahwa :

Belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Metode permainan *Treasure Clue* akan sangat membantu guru dalam memberikan informasi kepada siswa. Selain itu mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang kedepannya akan membantu siswa bersosialisasi di dalam masyarakat, oleh karena metode permainan adalah metode yang sangat cocok karena salah satu aspek yang dapat ditingkatkan dalam metode permainan yaitu aspek sosialisasi. Dalam hal ini anak akan mulai menumbuhkan rasa sosialisasi di dalam dirinya dimulai dengan teman sekelompoknya, antar kelompok, lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

Dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan pembelajaran siswa dapat lebih bermakna. Karena melalui metode permainan *Treasure clue* ini siswa dapat ter dorong untuk menemukan sendiri hal-hal yang terkait dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Di dalam IPS belajar menemukan akan membuat siswa senang karena mereka akan merasa bangga dengan penemuan mereka.

Selain itu permainan ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini dikarenakan metode permainan *Treasure Clue* merupakan bagian dari permainan yang dapat menarik minat siswa, tidak membuat siswa bosan dan membuat pembelajaran menjadi lebih hidup.

Oleh Karena itu, penelitian ini berjudul “**Penerapan Metode Permainan *Treasure Clue* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku dan Budaya di Indonesia di Kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang”.**

B. PERUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan data awal yang diambil di kelas V SDN Padasuka 2 kecamatan sumedang utara Kabupaten Sumedang, permasalahan yang muncul yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Oleh karena itu dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia di Kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia di Kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan metode permainan *Treasure Clue* pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan, maka dirancang sebuah metode permainan yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Permainan tersebut dinamakan permainan *Treasure Clue* yang diterapkan sebagai suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Permainan *Treasure Clue* ini sendiri adalah suatu permainan yang diadopsi dari salah satu tayangan video pembelajaran yang ada di internet yang di upload oleh Bloger yang bernama Ike Nurlina. Adapun inovasi yang dibuat dalam permainan ini jika dalam versi asli pencarian *clue* dan gambar dilakukan secara berkelompok dan serentak tapi dalam metode permainan

Treasure Clue ini pencarian *clue* dan gambar dilakukan secara bergantian sesuai dengan nomor urutan. Hal tersebut merupakan taktik agar kondisi kelas bisa lebih tertib dan kondusif. Dalam garis besar dari permainan ini sendiri yaitu menemukan harta karun dengan menggunakan *clue* atau petunjuk.

Tahapan permainan *Treasure Clue* menurut Nurlina (2013) sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang
- b. Setiap kelompok mendapatkan kartu petunjuk yang akan menjadi petunjuk kelompok dalam mencari “*clue*” pertama. Amplop *clue* untuk masing-masing kelompok dibedakan warnanya.
- c. Setiap kelompok yang telah menerima kartu petunjuk akan memulai permainan pada waktu yang bersamaan.
- d. Guru menentukan waktu dimulainya permainan.
- e. Setiap kelompok mulai mencari *clue* pertama. Pada *clue* pertama di dalamnya terdapat satu pertanyaan yang jawabannya tertuliskan di bagian depan amplop ke-2. Di bagian dalam amplop *clue* ke-2 terdapat pertanyaan dan petunjuk untuk menemukan letak *clueselanjutnya* yang jawabannya ada pada bagian depan amplop *clue* ke-3 begitu seterusnya. (Jumlah *clue* disesuaikan dengan kebutuhan).
- f. Pada amplop *clue* terakhir menunjukkan tempat harta karun berada.
- g. Harta karun berisi perlengkapan untuk membuat peta konsep materi pembelajaran yang bersangkutan.
- h. Setiap kelompok membuat peta konsep dengan menempelkan kertas-kertas informasi yang telah ditemukan.
- i. Setelah selesai, setiap kelompok menempelkan hasil pekerjaannya di depan kelas.
- j. Setiap kelompok menjelaskan materi hasil pekerjaannya.

Aturan Permainan *Treasure Clue*

- Ruangan kelas akan dibagi menjadi 3 sisi bagian yaitu sisi barat, sisi timur dan sisi utara
- Siswa dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok suku sunda, suku minang dan suku jawa
- Posisi meja kelompok suku sunda akan menghadap ke arah barat, kelompok suku minang menghadap ke arah timur dan kelompok suku jawa akan menghadap ke arah utara
- Kelompok suku sunda akan mencari *clue*, jawaban dan gambar ke arah barat, suku minang ke arah timur dan suku jawa ke arah utara
- Setiap anggota kelompok diberi nomor urutan 1-6 untuk menentukan siapa yang harus mencari *clue* pertama sampai dengan *clue* terakhir
- Siswa dengan nomor urutan 1 dari masing-masing kelompok akan diberi *clue* nomor 1 oleh guru
- Siswa yang mendapat nomor urutan 1 harus mencari jawaban dari *clue* yang didapatnya, jawaban setiap *clue* ada pada bagian depan dari nomor *clue* selanjutnya, contoh jawaban *clue* 1 berada pada *clue* no 2, jawaban *clue* no 2 berada pada *clue* nomor 3 dan begitu seterusnya sampai kelompok mendapatkan *clue* terakhir dan berhak untuk mengambil kotak harta karun.
- Siswa tidak boleh mengambil kotak harta karun jika semua jawaban *clue* dan gambar belum terkumpul
- Setelah mendapatkan jawaban dari *clue* no selanjutnya siswa bertugas mencari *clue* satu gambar yang sesuai dengan ciri-ciri dari *clue* yang dimilikinya, yang dimana gambar-gambar tersebut ditempelkan disisi-sisi bagian kelas
- Kelompok yang berhasil dengan cepat mengumpulkan semua jawaban *clue* dan gambar akan mendapatkan *reward*
- Hasil temuan siswa yaitu berupa *clue*, jawaban dan gambar akan dijadikan pedoman oleh siswa untuk mengisi LKS yang dikerjakan selama proses permainan berlangsung
- Setelah siswa mendapatkan kotak harta karun siswa diminta untuk membuat sebuah peta konsep sesuai dengan kertas petunjuk yang ada di dalam kotak harta karun dengan menggunakan peralatan yang sudah disediakan di dalam kotak harta karun

Jika melihat langkah-langkah di atas maka target keberhasilan penelitian dengan menerapkan metode permainan metode *Treasure Clue* pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini, guru akan menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan tindakan seperti membuat RPP, menyiapkan LKS kemudian membagikannya, menyiapkan alat permainan dan soal evaluasi. Target perolehan skor pada tahap ini 100%.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahapan ini akan dilakukan tahap pelaksanaan kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Tahap pelaksanaan ini, peneliti menetapkan target sebesar 100% untuk kegiatan awal, 100% untuk kegiatan inti, dan 100% untuk kegiatan akhir.

3. Tahapan Evaluasi

Pada tahap ini yang akan dinilai yaitu hasil belajar siswa ketika menerapkan permainan *Treasure Clue* pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, adapun target dari tahapan ini yaitu 85%.

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas maka tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia di Kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang
- b. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran pada dengan menerapkan metode permainan *Treasure Clue* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia di Kelas V SDN Padasuka II Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang
- c. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode permainan *Treasure Clue* materi keragaman suku dan budaya di Indonesia di kelas V SDN Padasuka II kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia
 - b. Meningkatnya motivasi dan minat siswa dalam belajar
 - c. Memberikan suatu pembelajaran baru untuk siswa pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia
 - d. Meningkatnya rasa kerja sama dan saling membantu ketika belajar dalam kelompok.

2. Bagi Guru
 - a. Mengembangkan kreativitas guru dalam mengajar.
 - b. Menjadi referensi metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan IPS, agar guru tidak hanya berorientasi pada hasil pembelajaran semata, tidak berorientasi pada nilai akhir yang berisi angka-angka saja, tapi guru bisa lebih menekankan kebermaknaan pembelajaran agar sttingkat pemahaman siswa kuat dan meningkat, sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi pembelajaran yang diajarkan.
3. Bagi Peneliti
 - a. Memberi suatu pengalaman dalam mencari permasalahan dan solusinya.
 - b. Menambah wawasan mengenai metode, model, strategi dan media pembelajaran.

E. BATASAN ISTILAH

Untuk memperjelas fokus penelitian ini diberikan batasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. (Sanjaya, 2006, hlm. 7)
2. Permainan adalah wahana untuk anak-anak untuk berekspresi secara kreatif. (Rofi'udin, 1998/1999, hlm. 43)
3. *Treasure Clue* adalah sebuah permainan sederhana mencari harta karun dengan cara melewati pertanyaan demi pertanyaan. (Nurlina, 2013)
4. Hasil Belajar adalah hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. (Sudjana, 2010, hlm. 22)