

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat diperlukan karena dengan mempelajari IPS seseorang akan lebih paham bagaimana cara bersosialisasi dan berinteraksi baik dengan semua orang. Ilmu Pengetahuan itu sendiri. Istilah pengetahuan sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah atau nama program studi diperguruan tinggi.

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis peserta didik terhadap keadaan sosial masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan tujuan IPS SD/ MI yang tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Muslich (2006, hlm. 140)

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan rumusan tujuan di atas jelas menyatakan, agar peserta didik lebih mengenal konsep-konsep yang ada dalam lingkungan masyarakat sehingga dapat beradaptasi dengan kehidupan masyarakat, peserta didik agar memiliki kemampuan dasar untuk berfikir kritis dan rasa ingin untuk menjaga dirinya sebagai masyarakat yang nantinya tidak mudah terjerumus pada hal negatif, melatih peserta didik untuk memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan sehingga dapat lebih peduli dengan masyarakat sekitar dan tidak mementingkan diri sendiri, dan yang terakhir agar peserta didik dapat memiliki kemampuan berkomunikasi sehingga dapat bersaing di era global.

Jadi, tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, memiliki

kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu dan memecahkan masalah dalam kehidupan masyarakat, melatih memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan agar dapat berkomunikasi sehingga dapat bersaing di era global.

Menurut Saidihardjo (2004, hlm. 31) Pembelajaran IPS harus ber-perspektif global. Perspektif global merupakan pandangan dimana guru dan murid secara bersama-sama mengembangkan perspektif dan keterampilan untuk menyelidiki suatu yang berkaitan dengan isu global. Dikarenakan kemampuan untuk memecahkan masalah yang terjadi pada kehidupan sosial dalam konteks kehidupan global yang merupakan salah satu tujuan dari ilmu pengetahuan sosial dari hal ini maka dapat dijadikan suatu dasar untuk melakukan penelitian materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada Materi Menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya setempat yang lebih mencakup kedalam permasalahan mengenai keberagaman berbagai daerah.

Menurut Zulkifli, dkk (2007, hlm. 53) ada pula prinsip pembelajaran IPS di SD yang harus dikembangkan, diantaranya :

1. Memberi kesempatan pada siswa untuk belajar dan mempelajari sendiri peristiwa-peristiwa sosial dan gejala alam melalui penelitian para ilmuwan/pemecahan masalah.
2. Pembelajaran secara efektif dengan cara membangun konstruksi pemikiran melalui pengalaman dan belajar siswa.
3. Membina dan mengembangkan sikap rasa ingin tahu atau sikap perasaan dan cara berfikir objektif, kritis, analitis, baik secara individual maupun secara kelompok.
4. Buku-buku sumber, film, gambar, Peta/globe dsb. Tujuannya untuk membantu siswa dalam menemukan dan memecahkan masalah.

Dalam pembelajaran IPS siswa dihadapkan dengan berbagai fakta, konsep, dan generalisasi dalam rangka mencapai tujuan ke arah ranah kognitif. Dengan ranah kognitif tujuannya yang berkenaan dengan hal-hal manusia dan alam sekitarnya harus dapat dinalar supaya dapat dijadikan sebagai alat untuk mengambil keputusan secara rasional, dalam IPS pula tidak hanya ditunjukkan pada

aspek pengetahuan saja (Tujuan Kognitif), namun kemampuan mengembangkan kreatifitas dan bernalar menjadi bagian yang sangat penting.

Hasil observasi dari pembelajaran yang berlangsung di SDN Cilengkrang terutama pada kelas IV, kurangnya media saat pembelajaran sangat berpengaruh pada kualitas anak terutama pada nilai anak yang belum mencapai nilai ketuntasan. Supaya pembelajaran tidak membosankan terutama pada pembelajaran IPS, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran, misalnya dengan menggunakan media *Board Of Indonesian Cultural Diversity*. Media dalam suatu proses pembelajaran yaitu memberikan gambaran konkret terhadap sesuatu yang sedang di ajarkan kepada anak, memberikan suatu motivasi kepada anak agar anak tidak jenuh di kelas sehingga memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini guru memang berperan penting dalam menjadikan pembelajaran IPS menjadi pelajaran yang mudah dipahami dan tidak membosankan. Hal tersebut dapat guru kelola sebaik mungkin dengan menggunakan Media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Setelah mengambil data awal di SDN Cilengkrang pada tanggal 13 September 2014 ditemukan masalah terhadap kinerja guru dan aktivitas siswa yang tidak mendukung meningkatnya hasil belajar yang menunjukkan tidak mendukungnya tercapainya KKM 76 . Masalah-masalah tersebut teridentifikasi sebagai berikut

Tabel 1.1
Deskripsi Pembelajaran
(Data Awal)

No	Kinerja Guru	Aktifitas Siswa
1	Media: a. Guru tidak menggunakan media saat pembelajaran berlangsung b. Guru ketergantungan kepada buku paket	Dampak: a. Siswa menjadi bosan sehingga mengalami kesulitan ketika pembelajaran berlangsung menyebabkan siswa tidak mengalami pembelajaran yang bermakna.

2	<p>Pengelolaan Kelas:</p> <p>a. Guru kurang perhatian / bimbingan kepada anak yang pendiam</p> <p>b. Guru hanya mengelilingi sebagai kelompok, tidak semua siswa terbimbing.</p> <p>c. Guru kurang menguasai kelas.</p> <p>d. Guru tidak mengontrol siswa saat pengerjaan tugas diam terus di meja</p>	<p>Dampak:</p> <p>a. Anak tidak peduli dengan adanya guru didalam kelas.</p> <p>b. Siswa tidak bisa diatur.</p> <p>c. Siswa mengobrol.</p> <p>d. Siswa bermain saat pembelajaran.</p> <p>e. Siswa asik sendiri.</p> <p>f. Berleha-leha saat mengerjakan tugas dari guru.</p> <p>g. Ada siswa yang kurang memperhatikan (sibuk sendiri) ketika guru menjelaskan.</p>
3	<p>Metode:</p> <p>Guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan.</p>	<p>Dampak:</p> <p>a. Anak tidak mendapatkan motivasi</p> <p>b. Ketika proses tanya jawab, siswa pasif.</p>
4	<p>Pendekatan:</p> <p>Guru hanya memperhatikan siswa yang aktif saja.</p>	<p>Dampak:</p> <p>a Anak merasa tidak adil</p> <p>b Siswa yang nakal bermain dengan teman-temannya.</p>
5	<p>Metode:</p> <p>Guru tidak menggunakan metode</p>	<p>Dampak:</p> <p>Pembelajaran yang dialami siswa tidak terarah dan bermakna</p>
6	<p>Media:</p> <p>Guru tidak menggunakan media pembelajaran.</p>	<p>Dampak:</p> <p>Pembelajaran yang dialami siswa menjadi bosan.</p>

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat kinerja guru dari mulai media, pengelolaan kelas, pendekatan, metode, dan model pembelajaran maka tidak aneh pula dampak pada proses belajar yang membuat hasil belajar yang tidak mencapainya KKM 76. Masalah-masalah yang dilakukan oleh kinerja guru membuat kesualitan belajar mengajar. Berikut hasil belajar yang diperoleh ketika mengambil data awal:

Tabel 1.2
Hasil Belajar Siswa Data Awal
(Data Awal)

No	Nama	Soal		Jumlah Skor	Nilai Akhir	Ketuntasan	
		PG(15 Soal)	Esai(5 Soal)			T	BT
1	Anisa Nidaul K	14	3,5	17,5	70		√
2	Annisa Nur A	8	4,5	12,5	70		√
3	Asep Nurarriya	10	2,5	12,5	50		√
4	Dewi Oktaviani	4	3,5	7,5	30		√
5	Dimas Nuralfi	9	3,5	12,5	50		√
6	Dyandre Gustian	12	8	20	80	√	
7	Elsa Sagita O	14	3,5	12,5	50		√
8	Faizal Rahardian	5	-	5	20		√
9	Fajar Yanuar	11	1,5	12,5	50		√
10	Fathur Rahman	12	0,5	12,5	50		√
11	Febrio Jati M	14	3,5	17,5	70		√
12	Iyang Nuraeni	11	4	15	60		√
13	Jamaludin M	10	-	10	40		√
14	Julian Jasmine	7	0,5	7,5	30		√
15	Kaira Natasya A	8	2	10	40		√
16	Moch Iksan A	11	1,5	12,5	50		√
17	Muhamad Alwan	15	2,5	17,5	70		√
18	Muh Gifran	14	6	20	80	√	
19	Muh Malik	10	2,5	12,5	50		√
20	Muh Rizky Satria	8	4,5	12,5	50		√
21	Muh Rizky S	5	2,5	7,5	30		√
22	Najwa Naila D	6	6,5	12,5	50		√
23	Nur Ahmad Fauzi	11	1,5	12,5	50		√
24	Puput Anjani	10	2,5	12,5	50		√
25	Rahmat Budi S	8	4,5	12,5	50		√
26	Ratih Kania	8	2	10	40		√
27	Revan Merliana	6	1,5	7,5	30		√
28	Rifaldi Suharli	6	6,5	12,5	50		√
29	Rikky Nugraha	8	4,5	12,5	50		√
30	Sofian Maulana	9	6	15	60		√
31	Zatnika Sudrajat	14	6	20	80	√	

No	Nama	Soal		Jumlah Skor	Nilai Akhir	Ketuntasan	
		PG (15 Soal)	Esai (5 Soal)			T	B
32	Djulfikar Ali	11	4	15	60		√
33	Ratu Bela Salma	2	0,5	2,5	10		√
34	Aldriek A	14	6	20	80	√	
35	Altsanika Arief	15	4	19	76	√	
36	Nawal Alfi	13	6	19	76	√	
39	M. Zidan Alfarizi	12	8	20	80	√	
40	Fikri Sendi H	11	4	15	60		
41	Raka Ferica	12	4,5	16,5	66		√
Jumlah siswa						8	33
Persentase						19%	81%
Rata-rata						0,19	0,81

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang telah diuraikan peneliti yang terdapat pada kinerja guru, aktifitas siswa dan hasil belajar siswa yang terjadi pada proses pembelajaran serta kajian dari media *Board of Indonesian Cultural Diversity* dan metode *Problem Solving* dan kemampuan memecahkan masalah dalam materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat, Tidak hanya dari metode *problem solving* tetapi media pula merupakan alat atau bahan yang dapat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melihat permasalahan yang muncul pada beberapa siswa merupakan kesulitan dalam mengingat, menangkap dan memahami isi dari pembelajaran yang akan berlangsung, penggunaan media *Board of Indonesian Cultural Diversity* ini dipertimbangkan tepat, karena melalui media *Board of Indonesian Cultural Diversity* pesan dan materi yang disampaikan akan lebih mudah ditangkap dan dipahami anak karena lebih jelas dan konkret. Maka peneliti melakukan tindakan yang merupakan pemecahan masalah dari permasalahan tersebut. Oleh karena itu peneliti mengajukan suatu judul sebagai berikut.

“ Penggunaan Media *Board of indonesian cultural diversity* Melalui metode *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya setempat Di Kelas IV SDN Cilengkrang

Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang

B. Rumusan Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan masalah

Penelitian dilakukan melalui observasi awal yang dilaksanakan pada 13 September 2014 pada proses pembelajaran pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya setempat di kelas IV SDN Cilengkrang kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, didapatkan beberapa data permasalahan pada kinerja guru dan aktivitas siswa serta data awal hasil belajar siswa yang menunjukkan beberapa permasalahan yang perlu mendapatkan tindakan pemecahan masalah.

Untuk mendapatkan kejelasan dari permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran tersebut, maka dilakukan suatu perumusan masalah, adapun rumusan masalah tersebut antarlain sebagai berikut:

- a. Bagaimana rencana pembelajaran penggunaan media *Board of indonesian cultural diversity* melalui metode *Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar materi keberagaman suku bangsa dan budaya setempat di kelas IV SDN Cilengkrang kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang ?
- b. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *Board of indonesian cultural diversity* melalui metode *Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar materi menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya setempat di kelas IV SDN Cilengkrang kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang ?
- c. Bagaimana hasil belajar setelah penggunaan media *Board of indonesian cultural diversity* melalui untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar pada materi menghargai keberagaman budaya bangsaku dan budaya setempat di kelas IV SDN Cilengkrang kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan menggunakan media metode *Problem Solving* ?

2. Pemecahan Masalah

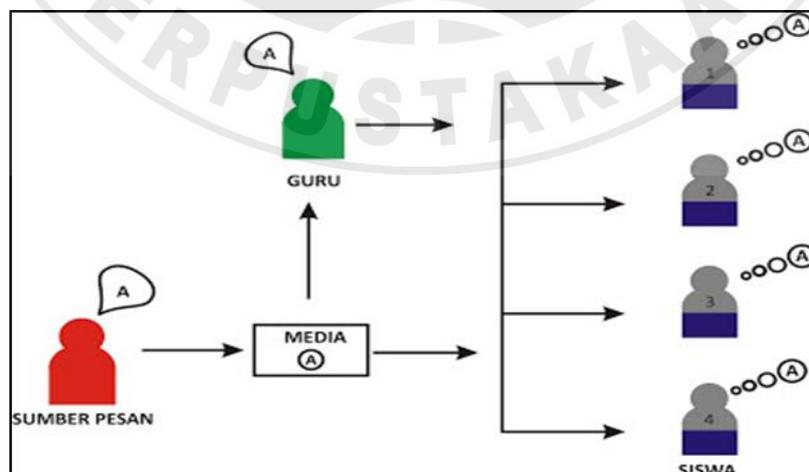
Penelitian yang dilakukan pada proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah mempunyai beberapa permasalahan yang telah diuraikan pada perumusan masalah, dari beberapa uraian yang dikembangkan dalam latar belakang ada beberapa keterkaitan terhadap pendidikan dan proses belajar yang mengacu terhadap tindakan dari permasalahan yang terjadi dengan pengajuan suatu tindakan. Jika dilihat dari hasil observasi awal dapat dipaparkan pada kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar maka ditemukan suatu permasalahan yang merupakan bagian dari pengembangan proses penelitian, dengan permasalahan yang dikaji adalah peningkatan kemampuan siswa pada kemampuan memecahkan masalah pada Materi menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya setempat. Hal pokok ditinjau dari beberapa poses yang terjadi pada saat pembelajaran khususnya jika dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami kesulitan untuk mengelola masalah yang ditentukan sehingga menghasilkan suatu pemecahan masalah.

Beberapa uraian dari permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran, memberikan suatu peluang terbuka bagi proses pembelajaran yang menyajikan suatu masalah, mengelola masalah, menentukan data dan menentukan pemecahan masalah. Jika dikaji dari karakteristik permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran dalam pengembangan proses pengelolaan masalah dan penentuan pemecahan masalah terdapat pada materi menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya bangsa setempat. Maka diupayakanlah penelitian tindakan kelas dengan alternatif pemecahan masalah yaitu penggunaan media *Board of Indonesian Cultural Diversity* dan didukung oleh satu metode pembelajaran, dan adapun metode pembelajaran yang digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran adalah metode pembelajara pemecahan masalah (*Problem Solving*).

Penggunaan media *Board of Indonesian Cultural Diversity* dengan menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving* ini memberikan suatu

gambaran proses pembelajaran yang didalamnya mengkaji permasalahan dengan beberapa langkah-langkah dalam proses pencapaian akhir dalam bentuk penentuan suatu kesimpulan tindakan pemecahan masalah. Pada proses ini media *Board of indonesian cultural diversity* menyediakan berbagai enam macam keberagaman budaya dilihat dari mulai pakaian adat, rumah adat, tarian adat, lagu daerah, senjata dan alat musik tradisional. yang disediakan dalam bentuk gambar akan tetapi jika lagu dan tarian disediakan dalam bentuk audio visual tersebut. Selain media penggunaan pada metode *Problem Solving* ini sendiri memiliki suatu karakteristik yang berhubungan erat dengan kemampuan siswa untuk menentukan permasalahan sesuai dengan konsep yang disajikan yaitu konsep permasalahan akan macam-macam keanekaragaman budaya, mengolah permasalahan dengan beberapa bukti, fakta, dan data yang dapat memperkuat penelitian yang diajukan dan terakhir adalah penentuan pemecahan masalah.

Media *Board of indonesian cultural diversity* ini menggunakan pembelajaran, proses komunikasi sebagai kunci utama karena pada media ini hanya menyediakan gambar sebagai penguat ingatan siswa terhadap 6 macam keanekaragaman budaya. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi.



Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi isi ajaran atau didikan yang ada pada kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurnya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Dalam pemecahan masalah ini adapun kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar, menurut Sadiman (1984, hlm. 17) secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut.

- 1) Memperjelas Peyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b. Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau *high-speed* photography.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Berikut langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan pada media *Board of Indonesian cultural diversity*, yang pada pembelajarannya mengacu pada langkah-langkah Metode *problem solving*:

1. Kinerja Guru
2. Perencanaan target (Target 100%)
 - a. Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran
 - b. Mempersiapkan LKS
 - c. Mempersiapkan alat evaluasi.
 - d. Mempersiapkan Media *Board Of Indonesian Cultural Diversity*
3. Pelaksanaan (target 100%)

Tahap 1 Pembelajaran *Problem solving* (Merumuskan masalah)

- a. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok
- b. Siswa duduk sesuai kelompok
- c. Siswa mengamati peta budaya perbedaan pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional yang ada pada media *Board of Indonesian cultural diversity*.
- d. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat.
- e. Guru memberikan cerita singkat mengenai keberagaman budaya di Indonesia.
- f. Guru menerangkan bahwa budaya yang dimiliki guru dan anak tidak sama.

Tahap 2 Pembelajaran *Problem solving* (Menelaah masalah)

- a. Kemudian guru menyampaikan ceramah mengenai materi yang akan diberikan kepada siswa dengan harapan siswa memahami materi tersebut.
- b. Guru memberikan penjelasan mengenai media *Board of Indonesian cultural diversity*.
- c. Setiap kelompok diinstruksikan untuk memperlihatkan media *Board of Indonesian cultural diversity* yang guru gantungkan di depan kelas.
- d. Guru memberikan potongan dari gambar dan huruf-huruf yang nantinya disusun menjadi nama pulau untuk nanti setiap kelompok menyusun gambar tersebut di media *Board of Indonesian cultural diversity*.
- e. Setiap kelompok diminta menyebutkan nama-nama pulau yang ditunjuk oleh guru.
- f. Siswa melihat berbagai nama-nama pulau yang tercantum pada *Board of Indonesian cultural diversity*.

Tahap 3 Pembelajaran *Problem solving* (Merumuskan Hipotesis)

- a. Guru mengajak anak untuk berimajinasi dan menghayati ruang lingkup seakan-akan mereka sedang berjalan-jalan berkeliling melihat keberagaman budaya Indonesia.
- b. Kemudian guru menjelaskan sebab – akibat dan alternative penyelesaian bahwa Indonesia memiliki banyak keberagaman budaya.
- c. Kemudian guru mengajak siswa melihat berbagai pulau lengkap dengan baju, rumah adat, dan senjata dari berbagai pulau/daerah.
- d. Siswa melihat pulau yang ada pada media *Board of indonesian cultural diversity* dengan menggunakan penunjuk (berbetuk BUMI) lalu menjelaskan mengenai berbagai baju, rumah dan senjata dari berbagai pulau.
- e. Siswa kemudian diminta untuk menjawab pertanyaan, “coba sebutkan kembali nama-nama pulau beserta budayanya yang telah kalian ketahui”.
- f. Setelah menjelaskan materi mengenai baju, rumah adat dan senjata dari berbagai pulau, guru memperlihatkan tayangan mengenai materi selajutnya mengenai tarian dan lagu-lagu dari berbagai pulau.
- g. Siswa memperhatikan tarian dan lagu adat yang ditayangkan oleh guru.
- h. Guru membagikan lembar kerja kelompok kepada masing-masing kelompok
- i. Siswa mengamati gambar yang ada pada masing–masing lembar kerja kelompok sambil mendengarkan penjelasan dari guru.

Tahap 4 Pembelajaran *Problem solving* (Mengumpulkan dan mengelompokkan data sebagai bahan pembuktian hipotesis)

- a. Siswa berdiskusi tentang: bentuk-bentuk adat/kebiasaan yang ada di masyarakat dan menyebutkan tujuan dari dilaksanakan kegiatan adat/kebiasaan tersebut.

- b. Siswa diberikan waktu untuk menulis hasil diskusi tentang: bentuk-bentuk adat/kebiasaan yang ada di masyarakat dan menyebutkan tujuan dari dilaksanakan kegiatan adat/kebiasaan tersebut.
- c. Kemudian Siswa melaporkan hasil diskusinya.
- d. Setelah menyelesaikan lembar kerja kelompok, guru menjelaskan kembali dengan metode ceramah mengenai asal tari dan lagu-lagu dari berbagai pulau tersebut.
- e. Setelah guru menayangkan materi tersebut, guru memberikan sebuah permainan kepada setiap kelompok.
- f. Kemudian guru menerangkan bagaimana cara memainkan.
- g. Diawal pembelajaran siswa dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri 6 s/d 7 orang siswa.
- h. Setelah anak dibagi kelompok, guru memberikan penjelasan untuk menyusun gambar dan huruf-huruf diatas meja terlebih dahulu siapa yang bisa menyusun nya dengan cepat maka kelompok tersebut bisa menempelkan gambar tersebut di media *Board of indonesian cultural diversity*.
- i. Sesudah setiap kelompok maju kedepan, setiap kelompok diberikan penghargaan oleh guru sesuai dengan urutan kelompok tersebut maju kedepan.

Tahap 5 Pembelajaran *Problem solving* (Pembuktian hipotesis)

- a. Setelah siswa selesai melakukan permainan tersebut, siswa dan guru menetapkan jawaban sementara dari masalah. Dugaan jawaban tentu saja didasarkan pada data yang telah diperoleh oleh siswa.
- b. Guru menjelaskan bahwa keberagaman budaya di Indonesia itu berbagai macam.

- c. Guru mempersialahkan siswa mencari asal-usul daerah teman-temannya di kelas melalui kegiatan bertanya-jawab tentang suku, agama, dan ciri khas daerah masing-masing. Ciri khas daerah dapat dilihat dari berbagai sisi (pakaian, rumah adat, bahasa, upacara adat, dan lain-lain).

Tahap 6 Pembelajaran *Problem solving* (Menentukan pemilihan penyelesaian)

- a. Kemudian siswa disetiap kelompok diberikan LKS sebagai tugas akhir.
 - b. Siswa mengerjakan LKS untuk menyebutkan sikap yang dapat menghargai keragaman yang ada di masyarakat dan sikap yang dapat merusak keragaman yang ada di masyarakat
 - c. Siswa mengumpulkan hasil dari LKS
5. Hasil Pembelajaran (Target 90%)
- Hasil belajar Materi Menghargai suku bangsa dan budaya setempat dapat meningkat dengan kriteria ketuntasan minimal 76.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui bagaimana perencanaan penggunaan media *Board of indonesian cultural diversity* melalui metode *Problem Solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman suku bangsa dan budaya setempat di kelas IV SDN Cilengkrang kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.
- b. Mengetahui bagaimana pelaksanaan penggunaan media *Board of indonesian cultural diversity* melalui metode *Problem Solving* untuk meningkatkan hasil

belajar siswa keberagaman suku bangsa dan budaya setempat di kelas IV SDN Cilengkrang kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

- c. Mengetahui hasil belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalahh pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya setempat di kelas IV SDN Cilengkrang kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan menggunakan media *Board of indonesian cultural diversity* melalui metode *Problem Solving*.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Memperluas wawasan pengetahuan dan keterampilan mengenai penggunaan media pembelajaran
- b. Untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran pada materi menghargai keberagaman suku bangsa dan budaya setempat
- c. Memberikan salah satu alternatif dalam meningkatkan teknik penyimpanan materi pembelajaran sehingga lebih variatif
- d. Untuk meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi keberagaman suku bangsa dan budaya setempat
- b. Memberikan suatu pembelajaran baru untuk siswa dalam materi keberagaman suku bangsa dan budaya setempat.
- c. Melatih siswa untuk bekerja sama dan saling membantu ketika belajar dalam kelompok.
- d. Memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar.
- e. Meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- b. Dalam pembelajaran di sekolah lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media.
- c. Sebagai bahan referensi sekolah.

D. Batasan Istilah

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

1. Media pembelajaran adalah memanfaatkan untuk pendidikan, mengajarkan biaya investasi, kelengaan dan keluasaan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan keterbatasan kelingkupan sasaran rendahnya . Sadiman (2006, hlm. 20)
2. *Board Of Indonesian Cultural Diversity* adalah Suatu media yang didalamnya terdapat berbagai jenis keberagaman budaya indonesia mulai dari pakaian adat, rumah adat, tarian adat, lagu daerah dan senjata, sejalan dengan yang pernyataan Sadiman (2006, hlm.7) bahwa “ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar teerjadi. ”
3. *Problem Solving* adalah suatu pendekatan dimana langkah-langkah berikutnya sampai penyelesaian akhir lebih bersifat kuantitatif yang umum sedangkan langkah-langkah berikutnya sampai dengan pengelesain akhir lebih bersifat kuantitatif dan spesifik. Hernandez (2013)
4. Hasil Belajar adalah Melakukan berbagai upaya perbaikan proses belajar dapat berjalan dengan efektif secara optimal, hasil belajar yang optimal dapat dilihat

dari ketuntasan belajarnya dan merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Zainal (2009, hlm. 303)

