

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Manusia dalam kehidupannya sangat membutuhkan pendidikan untuk menjadikan hidupnya yang lebih layak. Pada dasarnya tujuan pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh individu untuk lebih mengenal dirinya sendiri agar menjadi individu yang lebih baik, dan berbakti kepada nusa, bangsa, dan agama. Dalam dunia pendidikan, dikenal istilah pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar, maupun siswa dengan media pembelajaran. Pembelajaran juga disebut sebagai suatu sistem, karena di dalamnya terdapat komponen yang saling terkait dan saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Sujana (dalam Mulyono, dkk. 2016, hlm. 481) bahwa, 'Pembelajaran merupakan interaksi antara komponen-komponen dalam kegiatan pembelajaran, terutama antara guru sebagai pengajar, siswa sebagai pembelajar, serta buku sebagai sumber belajar'. Pada hakekatnya pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada hasil yang dicapai oleh siswa, tetapi proses pembelajaran yang efektif juga mampu memberikan pemahaman yang baik, serta dapat mengubah tingkah laku siswa yang tadinya tidak baik menjadi baik, dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa.

IPS merupakan mata pelajaran yang tergabung dari beberapa ilmu sosial, diantaranya geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Wiguna (dalam Nashrullah, dkk. 2014, hlm. 60), 'IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, Ilmu politik, dan Psikologi Sosial'. Tujuan mata pelajaran IPS di SD yaitu agar siswa peka terhadap masalah yang ada di masyarakat dan diharapkan siswa memiliki keterampilan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun menimpa orang lain. Hal ini sejalan dengan Sofa (dalam Kurnia, 2014, hlm. 9) mengungkapkan bahwa, 'pokok utama pembelajaran IPS di SD yaitu

gejala dan masalah sosial yang siswa hadapi dalam kehidupan sehari-harinya’.

Pembelajaran IPS di SD lebih baik dilakukan secara kontekstual, sehingga siswa dapat mempelajari materi IPS yang dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Kawuryan (2012, hlm. 270) “Pembelajaran IPS harus dilakukan secara kontekstual”.

Pada kenyataannya, pembelajaran IPS di SD selalu dipandang membosankan, tidak menarik, tidak dilakukan secara kontekstual, dan lain-lain. Pada umumnya, guru menyampaikan materi dengan cara konvensional, pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*), kurang efektifnya penggunaan model, metode, media, dan sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut, tentu menjadi masalah bagi siswa dalam memahami materi ajar IPS, yang mengakibatkan hasil belajar siswa yang rendah. Permasalahan tersebut semakin diperkuat sebagaimana yang dikemukakan Hanifah (2009, hlm. 120) mengenai pembelajaran IPS di sekolah dasar bahwa :

Pembelajaran mata pelajaran pengetahuan sosial sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian. Akibatnya banyak kritikan yang ditujukan kepada guru-guru yang mengajarkan pengetahuan sosial antara lain rendahnya daya kreasi guru dan siswa dalam pembelajaran, kurang dikuasainya materi-materi pengetahuan sosial oleh siswa dan kurangnya variasi pembelajaran.

Variasi pembelajaran dapat dilakukan dengan cara penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka pada hari Sabtu 12 November 2016, pembelajaran IPS khususnya pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat yang dilakukan selama ini tidak bervariasi, karena pembelajarannya hanya menggunakan media gambar peta pegangan guru, sedangkan jumlah siswa yang banyak membuat pembelajaran tidak kondusif. Hal tersebut diperkuat oleh Maila, dkk. (dalam Sunaengsih, 2016, hlm. 178) bahwa, ‘...dalam prakteknya penggunaan media pembelajaran kerap kali mendapatkan kendala seperti terbatasnya jumlah media dan kemampuan memaksimalkan pemanfaatan media’. Akibat dari cara pembelajaran di atas menyebabkan hasil dan aktivitas belajar IPS siswa sangat rendah, dan itu termasuk permasalahan belajar. Masalah-masalah tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1**  
**Deskripsi Pembelajaran**

No.	Kinerja Guru	Aktivitas Siswa
1.	Media: Guru menggunakan satu peta yang biasa digunakan guru pada umumnya	Dampak: Siswa yang berjumlah 48 orang mengalami kesulitan ketika memahami materi tersebut karena kurangnya media
3.	a. Pembelajaran konvensional b. Berpusat pada guru ( <i>teacher center</i> )	Dampak: a. Siswa merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung b. Siswa menjadi pasif c. Psikomotor siswa tidak terlatih dengan baik
5.	Sumber Belajar: Hanya memanfaatkan buku paket dan buku LKS yang dipegang siswa.	Dampak: Siswa kurang mengeksplor sumber belajar, karena hanya terpaku pada buku paket dan buku LKS siswa.

Data awal hasil belajar siswa SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka yang diperoleh pada tanggal 21 November 2016, pembelajaran IPS pada materi peta lingkungan setempat dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan guru sebesar 70, dari 48 siswa sejumlah 6 orang siswa dinyatakan tuntas (12,5%) dan 42 orang siswa dinyatakan belum tuntas (87,5%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran materi peta lingkungan setempat masih jauh dari kata memuaskan karena banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM atau belum tuntas dan rata-rata nilai kelasnya yaitu sebesar 5,8. Lebih jelasnya terlihat dalam tabel hasil belajar siswa berikut ini :

**Tabel 1.2**  
**Data Awal Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Rancaputat**

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	KKM = 70	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	Agis Priyatna	5	29,4		√
2	Agung Priyatno	7	41,2		√
3	Alfan Moh. Gibran	6	35,2		√
4	Alya Kartika	10	58,8		√
5	Anggi Fitriyani	9,5	55,8		√
6	Bagus Levi Nurjaya	14	82,4	√	
7	Bambang Rahmadi	5	29,4		√
8	Dani Ello Raja Guk-Guk	6	35,3		√
9	Dea Puspita	8	47		√
10	Desta Lingga Firmansyah	9	52,9		√
11	Desy Isfiyana	5	29,4		√
12	Dewan Mardiansyah	10	58,8		√
13	Dewi Ratna Sari	7	41,2		√
14	Eneng Tintia	8,5	50		√
15	Faiz Ahmad Tifandika	9	52,9		√
16	Firdan Arya Cena	6	35,3		√
17	Firliandis Dwinanta	14	82,4	√	
18	Firzi Sepdianto	9	52,9		√
19	Fitri Ramadani	7,5	44,1		√
20	Galang Alif	6	35,3		√
21	Gina Julisa	7,5	44,1		√
22	Indang Ayu Ratna Eling	9,5	55,8		√
23	Indra Ernawan	5	29,4		√
24	Irpan Nurdin	8	47		√
25	Iva Nur Alfian	7,5	44,1		√
26	Kania Riza Andini	8	47		√
27	Laïla Hanifah	9	52,9		√
28	M. Zaidan	8	47		√
29	Mila Haryak	5	29,4		√
30	Nuraeni	13	76,3	√	
31	Nurul Fadilah	12,5	73,5	√	
32	Prayoga Maulana	10	58,8		√
33	Prayogi Maulana	6	35,3		√
34	Putri Sri Rahayu	7	41,2		√
35	Raffi Al Ghifari Putra S.	15	88,2	√	
36	Ragad	12	70,5	√	
37	Raihan Maulana Ilham	7	41,2		√
38	Rani Pratiwi	6,5	38,2		√
39	Rifqoh Esti Afiah	8	47		√
40	Rivaldo Aldiansyah	6	35,2		√
41	Sella Indriyani	11	64,7		√
42	Suci Rahmawati	7	41,2		√
43	Syahrul Pratama	7,5	44,1		√
44	Teguh Hendaradi	5	29,4		√
45	Tiara Andini	9	52,9		√
46	Vaenal Mustofa	10,5	61,8		√
47	Yuda Triha Yogiawan	6	35,2		√
48	Yudi Prayoga	7	41,2		√
<b>Jumlah</b>			<b>282,6</b>	<b>6</b>	<b>42</b>
<b>Persentase (%)</b>				<b>12,5</b>	<b>87,5</b>

Dari penjelasan kajian dan data awal hasil belajar siswa tersebut, diperlukan adanya perbaikan proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran IPS sesuai dengan perkembangan zaman, tetapi harus tetap memperhatikan karakteristik siswa, guru, maupun komponen pembelajaran lainnya seperti model, metode, strategi, media dan sebagainya. Menurut Haryoko, dkk. (dalam Sunaengsih, 2016, hlm. 178), 'Keadaan media ini menjadi penting adanya, karena pendekatan, metode atau strategi apapun yang digunakan dalam pembelajaran tidak akan memberikan manfaat dan makna apapun terhadap peningkatan mutu pembelajaran selama dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran tidak optimal'. Oleh karena itu, alternatif dalam meningkatkan hasil belajar adalah memodifikasi media pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas siswa dalam membaca peta sebagai subjek belajar.

Seperti yang telah diketahui, bahwa media pembelajaran banyak macamnya. Salah satunya adalah media berbasis visual yaitu gambar. Media gambar merupakan media yang umum digunakan guru untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi semi konkret. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2006, hlm. 29) bahwa, "Gambar dapat mengatasi batasan suatu ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bias anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut".

Agar terkesan menarik, tidak monoton, dan umum, peneliti mengembangkan media *the magical map of* Majalengka. Media ini terdiri dari gambar peta buta Majalengka dan *magic box*. *Magic box* berisi simbol-simbol yang ada pada peta yang nantinya siswa tempelkan di peta buta Majalengka. Dari media tersebut siswa dapat membaca peta dengan menemukan peta Kabupaten Majalengka, kenampakan alam, buatan dan menyebutkan pembagian wilayah, menunjukkan letak wilayah, dan batas-batas wilayah tempat tinggalnya (Kabupaten Majalengka).

Berdasarkan uraian tersebut, media *the magical map of* Majalengka merupakan salah satu cara yang dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan membaca peta, maka peneliti memilih judul penggunaan media *the magical map of* Majalengka untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan membaca peta.

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan yang telah dipaparkan mengenai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat, maka rumusan masalah tindakan kelasnya adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penggunaan media *the magical map of* Majalengka untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan membaca peta pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat di Kelas IV SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran menggunakan media *the magical map of* Majalengka untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan membaca peta pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat di Kelas IV SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam penggunaan media *the magical map of* Majalengka untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan membaca peta pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat di Kelas IV SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka?
- d. Bagaimana peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *the magical map of* Majalengka pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat di Kelas IV SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka?
- e. Bagaimana kemampuan siswa dalam membaca peta setelah penggunaan media *the magical map of* Majalengka pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat di Kelas IV SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka?

### **2. Pemecahan Masalah Penelitian**

Berdasarkan wawancara dan pengambilan data awal yang dilakukan pada tanggal 12 dan 21 November 2016 pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa belum mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah, 87,5% dari 48 siswa belum tuntas atau di bawah KKM IPS yaitu 70. Untuk memecahkan permasalahan di atas, maka harus diterapkan suatu rancangan pembelajaran yang disesuaikan

dengan karakteristik anak usia SD, bahwa anak usia SD masih pada tahap perkembangan operasional konkret.

Menurut Budiningsih (2012, hlm. 38) bahwa, “Ciri pokok pada tahap perkembangan operasional konkret adalah anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret”. Berpikir logis berarti anak sudah mampu berpikir yang masuk akal, tetapi masih harus dibantu dengan benda-benda konkret.

Maka tindakan yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan media *the magical map of* Majalengka, karena dengan menggunakan media tersebut siswa dapat menunjukkan unsur-unsur peta dan membaca peta lingkungan setempat dengan gaya belajar yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih bermakna karena siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung. Sehingga tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai.

Berikut langkah-langkah pembelajaran dan target yang akan dilakukan dengan menggunakan media *the magical map of* Majalengka:

a. Kinerja Guru

1) Perencanaan (Target 100%)

- a) Menyusun atau membuat RPP.
- b) Membuat instrumen penilaian sebagai bahan evaluasi pembelajaran.
- c) Menyiapkan media gambar *the magical map of* Majalengka yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat.
- d) Mempersiapkan kondisi ruang kelas.

2) Pelaksanaan (Target 100%)

a) Kegiatan awal

- (1) Guru mengucapkan salam kepada siswa.
- (2) Guru mengondisikan kelas.
- (3) Guru dan siswa membaca do'a sebelum belajar.
- (4) Guru memberikan motivasi untuk menyemangati siswa belajar.
- (5) Guru melakukan apersepsi.
- (6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

## b) Kegiatan inti

- (1) Guru menyampaikan materi tentang unsur-unsur peta.
- (2) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai simbol-simbol peta.
- (3) Guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 orang.
- (4) Guru memberi nama masing-masing kelompok dengan nama Kecamatan yang ada di Kabupaten Majalengka.
- (5) Guru membagikan ikat kepala yang sudah diberi nomor 1-6 kepada masing-masing kelompok.
- (6) Guru membagikan LKS yang akan digunakan siswa saat menggunakan media *the magical map of Majalengka*.
- (7) Guru memperlihatkan dan memberitahu cara penggunaan media *the magical map of Majalengka* dan aturan-aturan yang berlaku.
- (8) Guru menunjuk salahsatu siswa untuk mencari simbol peta dari *magic box* (catatan siswa yang ditunjuk harus bernomor 1).
- (9) Setelah siswa mencari simbol peta dari *magic box*, siswa harus menempelkan simbol tersebut pada peta buta yang ada di kelompok masing-masing (setiap siswa diberi waktu 1 menit untuk mencari simbol peta pada *magic box* dan menempelkannya pada peta buta).
- (10) Setelah siswa bernomor kepala 1, dilanjut siswa bernomor kepala 2 dan seterusnya sampai siswa bernomor kepala 6. (sampai semua simbol yang ada dapat tertempel).
- (11) Setelah menempelkan, siswa menggambar dan menuliskan arti simbol peta yang telah ditemukannya ke dalam LKS di bagian tabel legenda.
- (12) Siswa mengumpulkan LKS yang telah selesai dikerjakan.
- (13) Perwakilan kelompok mempersentasikan hasil kerjanya.
- (14) Siswa dan guru membahas materi yang menggunakan media gambar *the magical map of Majalengka*.
- (15) Siswa dan guru melakukan tanya jawab.

- c) Kegiatan Akhir
  - (1) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.
  - (2) Guru memberikan evaluasi kepada siswa.
  - (3) Guru bersama siswa membahas evaluasi yang telah dilakukan.
  - (4) Guru dan siswa membaca do'a setelah belajar.
  - (5) Guru mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam.
- 3) Aktivitas siswa (Target 85%)
  - a) Partisipasi
    - (1) Terlibat aktif dalam pembelajaran.
    - (2) Mengemukakan ide bertanya sesuai dengan materi yang diajarkan.
    - (3) Aktif membuat kesimpulan materi yang telah diajarkan.
  - b) Kerjasama
    - (1) Saling menghargai antaranggota kelompok.
    - (2) Saling membantu teman yang mengalami kesulitan.
    - (3) Mengerjakan tugas dengan baik dalam kelompoknya.
  - c) Tanggung jawab
    - (1) Melaksanakan diskusi dengan tertib.
    - (2) Menyelesaikan tugas tepat waktu.
    - (3) Menyadari peran mereka sebagai anggota kelompok diskusi.
- 4) Hasil belajar (Target 85%)

Target hasil pembelajaran yang diharapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media *the magical map of* Majalengka untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam membaca peta pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat yaitu 85% siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM dari pembelajaran ini yaitu 70. Persentase target pencapaian ini mengacu pada konsep belajar tuntas atau *mastery learning*. Menurut Sukmadinata (2005, hlm. 190), "Belajar secara tuntas adalah suatu upaya belajar di mana siswa dituntut menguasai hampir seluruh bahan ajar. Karena menguasai 100% bahan ajar sangat sukar, maka yang dijadikan ukuran biasanya minimal menguasai 85% tujuan yang harus dicapai".

## C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan perencanaan penggunaan media *the magical map of* Majalengka pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat di kelas IV SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka.
- b. Mendeskripsikan kinerja guru dalam pembelajaran menggunakan media *the magical map of* Majalengka pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat di kelas IV SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka.
- c. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media *the magical map of* Majalengka pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat di kelas IV SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka.
- d. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *the magical map of* Majalengka pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat di kelas IV SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka.
- e. Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam membaca peta setelah penggunaan media gambar *the magical map of* Majalengka pada materi unsur-unsur peta lingkungan setempat di kelas IV SDN Rancaputat Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka.

### 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa
  - 1) Meningkatkan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam membaca peta setelah pembelajaran materi unsur-unsur peta lingkungan setempat dengan menggunakan media *the magical map of* Majalengka.

- 2) Memberikan pembelajaran yang lebih bermakna pada siswa karena siswa mencari dan membangun pengetahuan sendiri dengan menemukan sendiri dari media *the magical map of* Majalengka.
- 3) Meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media *the magical map of* Majalengka.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat memperbaiki dan meningkatkan serta mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media *the magical map of* Majalengka.
- 2) Guru memberikan suasana belajar yang baru, lebih dapat mengembangkan potensi siswa, dan meningkatkan semangat dan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media *the magical map of* Majalengka.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian yang didapat bisa dijadikan tolak ukur dan bahan masukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam mata pelajaran lainnya, khususnya mata pelajaran IPS sehingga akan berdampak baik bagi peningkatan prestasi sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan serta komponen lain yang harus diperhatikan dalam suatu pembelajaran.
- 2) Menambah wawasan tentang teori dan media pembelajaran seperti apa yang harus dipakai dan disesuaikan dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.
- 3) Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang banyak terjadi dalam dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi siswa ataupun guru dalam hal ini ditingkat sekolah dasar.

e. Bagi Peneliti Lainnya

- 1) Menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang mungkin akan melakukan penelitian sejenis ini.
- 2) Menjadi tolak ukur bagaimana mendesain penelitian yang lebih baik dari penelitian ini.

#### **D. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi dengan judul “Penggunaan Media *The Magical Map Of* Majalengka untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Membaca Peta” terdiri dari beberapa bab, yaitu bab I sampai bab V. Berikut penjelasannya.

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari beberapa subbab. Pertama latar belakang masalah, pada subbab ini membahas latar belakang masalah penelitian ini, masalah yang ditemukan dalam penelitian, cara yang digunakan untuk mengatasi atau memecahkan permasalahan yang ditemukan, dan alasan mengapa memilih solusi tersebut. Kedua rumusan dan pemecahan masalah penelitian, pada subbab ini membahas rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini dan cara pemecahan masalahnya lengkap dengan target pencapaiannya. Ketiga tujuan dan manfaat penelitian, pada subbab ini membahas tujuan dan manfaat hasil penelitian ini untuk berbagai pihak. Keempat struktur organisasi skripsi. Kelima batasan istilah yaitu pengertian mengenai variabel pada judul agar tidak terjadi salah arti atau arti yang meluas.

Bab II merupakan landasan teoritis yang terdiri dari beberapa subbab. Pertama hakekat pembelajaran IPS, pada subbab ini membahas pengertian IPS, tujuan pembelajaran IPS di SD, ruang lingkup pembelajaran IPS di SD, hasil belajar dalam pembelajaran IPS, dan kemampuan membaca peta. Kedua media pembelajaran, pada subbab ini membahas mengenai pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, media *the magical map of* Majalengka, dan teori belajar yang mendukung dengan menggunakan media *the magical map of* Majalengka. Ketiga materi unsur-unsur peta lingkungan setempat, pada subbab ini membahas kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi mengenai unsur-unsur peta lingkungan setempat. Keempat penelitian yang relevan, subbab ini membahas mengenai penelitian-penelitian yang serupa dengan penelitian yang dilakukan. Kelima hipotesis tindakan.

Bab III merupakan metode penelitian yang terdiri dari beberapa subbab. Pertama lokasi dan waktu penelitian, pada subbab ini membahas mengenai lokasi yang dijadikan tempat penelitian ini dan waktu yang dilakukan. Kedua subjek

penelitian, pada subbab ini membahas mengenai subjek penelitian yang diteliti pada penelitian ini. Ketiga metode dan desain penelitian, pada subbab ini membahas mengenai metode dan desain penelitian yaitu mengenai model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Kelima prosedur penelitian, pada subbab ini membahas mengenai tahapan-tahapan yang ada pada desain penelitian. Keenam instrumen penelitian, pada subbab ini membahas mengenai teknik pengumpulan data dan alat pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Ketujuh teknik pengolahan dan analisis data, pada subbab ini membahas mengenai teknik pengolahan dan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini. Kedelapan validasi data. Terakhir jadwal penelitian yang akan dilakukan.

Bab IV di dalamnya merupakan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Dan bab V terdiri dari kesimpulan dan saran. Bagian terakhir yaitu daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Daftar pustaka di dalamnya merupakan rujukan dalam penyusunan skripsi ini. Lampiran-lampiran berisi instrumen-instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini.

#### **E. Batasan Istilah**

Untuk memperjelas fokus penelitian ini, maka penulis memberikan batasan istilah yaitu sebagai berikut:

1. (Sadiman, dkk., 2006, hlm. 29) Media gambar adalah suatu media yang dapat mengatasi batasan suatu ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bias anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
2. *The magical map of* Majalengka adalah suatu media yang berupa gambar peta buta Kabupaten Majalengka dan sebuah *magic box* yang di dalamnya berisi simbol-simbol peta. Dalam proses pembelajarannya siswa mencari simbol-simbol peta yang terdapat pada *magic box*, lalu menempelkannya pada peta buta yang ada pada kelompoknya masing-masing. Media ini merupakan hasil inovasi.
3. Bloom (dalam Suprijono, 2012, hlm. 6), Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dikaji dalam penelitian sesuai dengan apa yang tertera dalam tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat

mengidentifikasi unsur-unsur dan menjelaskan simbol-simbol peta Kabupaten Majalengka.

4. (Hisnu & Winardi, 2008. hlm. 14-15) Kemampuan membaca peta meliputi kemampuan menemukan peta Kabupaten/Provinsi, letak wilayah, batas wilayah, pembagian wilayah, serta kenampakan alam dan buatan yang ada di daerah Kabupaten Majalengka.
5. (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, 2006, hlm. 46) Unsur-unsur peta lingkungan setempat merupakan salahsatu materi pelajaran IPS mengenai simbol-simbol peta dan artinya, serta cara membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana.

