

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat menjadikan negara menjadi maju. Dengan pendidikan yang baik maka masyarakatnya akan dapat membangun negaranya menjadi negara yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Pendidikan dapat dilakukan di manapun, kapanpun, dan oleh siapapun. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Supriatna., Mulyani., & Rokhayati (2010) menyebutkan bahwa pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik lagi. Di mana perbuatan tersebut dilakukan secara tidak sadar dan direncanakan, sehingga manusia mengalami perubahan dari yang awalnya tidak mengerti dan tidak memahami menjadi mengerti dan dapat memahami. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang melalui interaksi dengan lingkungan sosial maupun dengan lingkungan fisik agar menjadi manusia yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

Pendidikan yang paling utama yang didapatkan oleh peserta didik adalah pendidikan yang berasal dari keluarga. Keluarga merupakan ruang lingkup yang paling kecil dalam mendapatkan pendidikan, setelah memperoleh dan mulai terbiasa dengan didikan dari keluarga, maka peserta didik beranjak kepada ruang lingkup yang lebih luas lagi yaitu pendidikan sekolah dasar. Di sekolah dasar, peserta didik diajarkan mengenai berbagai hal dimulai dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar peserta didik mempunyai bekal yang banyak untuk menunjang kehidupannya di masa yang akan datang.

Pembelajaran IPS merupakan suatu mata pelajaran yang membahas mengenai isu dan fakta yang terjadi di masyarakat, serta norma-norma yang berlaku di masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Fajar (2009, hlm. 110)

menyebutkan “pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan.” Tujuan dari pembelajaran IPS di antaranya untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik.

Dengan menggunakan kurikulum 2013 bukan berarti pelaksanaan pembelajaran IPS tidak mengalami hambatan. Faktanya di lapangan, pembelajaran IPS masih menjadi mata pelajaran yang membosankan bagi peserta didik, ditambah lagi dengan pengelolaan kelas, dan kurangnya persiapan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hambatan yang ditemukan di SD pada pembelajaran IPS adalah sulitnya memahami materi pembelajarannya. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik yaitu pada materi pakaian adat. Peserta didik masih sulit untuk menentukan pakaian adat dan daerah asalnya. Sebagai contohnya, peserta didik tidak mengetahui nama pakaian adat dari provinsi Jawa Barat dan dari provinsi-provinsi lainnya, peserta didik juga tidak mengetahui keunikan dari pakaian adat khususnya Jawa Barat itu apa. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang menguasai pembelajaran IPS khususnya pada materi pakaian adat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang mendapatkan hasil belajar kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Walaupun dalam RPP pembelajaran bersifat tematik yaitu gabungan dari mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS, tetapi dalam pelaksanaan penelitian ini lebih difokuskan kepada mata pelajaran IPS khususnya pada materi pakaian adat. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari Senin 29 September 2018 dan 09 Oktober 2018 di kelas IV SDN Pasanggarahan III menunjukkan pada pembelajaran IPS tema 7 Subtema 2 didapatkan data dari 32 orang peserta didik, 15 orang yang tuntas (46,88%), peserta didik lainnya sebanyak 17 orang yang belum tuntas (53,12%) karena belum memenuhi KKM yaitu 70. Dengan melihat persentase tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar pada pembelajaran IPS dapat dikatakan belum sesuai dengan harapan, dan mengenai berpikir kritis peserta didik juga masih kurang. Hal ini terlihat dari jawaban peserta didik ketika menjawab soal-soal uraian yang diberikan oleh guru masih banyak peserta didik yang belum mampu untuk menjawabnya.

Dengan melihat hasil belajar dan berpikir kritis peserta didik di atas, kondisi tersebut diperparah dengan beberapa masalah lain di dalam pembelajaran, seperti kurangnya sumber belajar, kurangnya media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran, pembelajaran yang kurang menarik karena berpusat kepada guru dan peserta didik kurang mengeksplorasi pengetahuannya. Pembelajaran yang seharusnya adalah pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik tidak terfokus dengan penjelasan dari guru saja, akan tetapi peserta didik yang menggali sendiri pengetahuannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik.

Dengan melihat permasalahan tersebut, salah satu cara untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran IPS adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Blake & Haralsen (dalam Sudin dan Saptani, 2009, hlm. 3) menyebutkan “media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium ini merupakan alat penyampai pesan antara komunikator dengan komunikan”. Media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga peserta didik akan lebih semangat mengikuti pembelajaran dan dapat lebih memahami materi IPS.

Dalam penelitian ini media *puzzle* dinilai dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik dalam belajar. *Puzzle* merupakan suatu media pembelajaran yang tergolong ke dalam jenis media pembelajaran visual. Menurut Rahmanelli (dalam Hartadiyati dkk, 2015, hlm. 31) menjelaskan bahwa “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.” *Puzzle* padat merupakan suatu media pembelajaran yang terbuat dari potongan-potongan kertas duplek, di mana ketika potongan-potongan *puzzle* tersebut telah tersusun maka akan terlihat gambar pakaian adat yang ada di Indonesia.

Yuliani (dalam Sari, 2018, hlm. 22) mengatakan “salah satu manfaat penggunaan media *puzzle* adalah mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.” Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis peserta didik. Hal

Tasya Meriza Febriani Fitria, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PADAT DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain seperti yang dilakukan oleh Mariana, D. (2014). Skripsi ini berjudul “*Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta*” yang disusun oleh Dian Mariana. Hasil penelitiannya yaitu pada saat observasi, presentase hasil belajar siswa mencapai 31,7% pada aspek minat, 33,6% pada aspek senang dan semangat, dan 38,5% pada aspek aktif. Pada siklus pertama, presentase hasil belajar siswa meningkat mencapai 48,2% pada aspek minat, 45,5% pada aspek senang dan semangat, dan 46,4% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 16,5%, pada aspek senang dan semangat 11,9%, dan pada aspek aktif 7,9%. Pada siklus kedua, presentase hasil belajar siswa mencapai 77% pada aspek minat, 80% pada aspek senang dan semangat, dan 80,7% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 28,2%, pada aspek senang dan semangat 34,5%, dan pada aspek aktif 34,4%. Pada siklus ketiga, presentase hasil belajar siswa meningkat mencapai 80% pada aspek minat, 84,2% pada aspek senang dan semangat, dan 82,5% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 3%, pada aspek senang dan semangat 4,2%; dan pada aspek aktif 1,8%. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan yang diharapkan sudah tercapai yaitu adanya peningkatan minat, senang, semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti PR. Selain itu juga sesuai dengan penelitian Fajariyah, E. L. (2017). Skripsi ini berjudul “*Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017*”, yang disusun oleh Ela Latifatul Fajariyah. Berdasarkan hasil penelitian diketahui Siklus I, pada pertemuan pertama, pencapaian siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi sebanyak 10 siswa (33%) dan pada pertemuan kedua meningkat sebanyak 21 siswa (70%). Kemudian pada siklus II pada pertemuan pertama, pencapaian siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi makin bertambah yaitu 24 siswa (80%) dan pada pertemuan kedua pencapaian siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi mencapai keseluruhan siswa yaitu 26 siswa (87%).

Setelah memperhatikan media pembelajaran sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut, ada hal lain yang harus diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena

Tasya Meriza Febriani Fitria, 2019

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE PADAT DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

itu, peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan saintifik agar berpikir kritis peserta didik dapat meningkat dan peserta didik juga terbiasa aktif dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik, peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini karena, dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir pembelajaran peserta didik yang lebih mendominasi dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator saja. Beda halnya dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya, di mana peserta didik lebih cenderung pasif dalam proses pembelajaran, dan guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran bahkan sering disebut pendekatan *teacher center*. Dengan menggunakan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran, diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini karena peserta didik mengalami langsung proses pembelajaran dan dengan pendekatan saintifik juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Pendekatan saintifik juga memiliki beberapa keunggulan, yaitu dalam langkah pembelajarannya menggunakan kegiatan 5M (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengolah Informasi dan Mengkomunikasikan). Dengan menggunakan kegiatan tersebut dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiqon dan Nurdyansyah (2015, hlm 57) mengemukakan bahwa “penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran di sekolah bertujuan untuk membiasakan peserta didik berfikir, bersikap, serta berkarya dengan menggunakan kaidah dan langkah ilmiah. Peserta didik mengalami lebih bermakna dibandingkan peserta didik memahami.” Hal tersebut di dukung oleh beberapa hasil penelitian menurut orang lain seperti penelitian yang dilakukan oleh Susilaningrum, E.S. (2014). Skripsi ini berjudul “Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan *Scientific* Bermetode *Group Investigation* Pada Siswa Kelas VC SD Bantul Timur” yang disusun oleh Endah Sri Susilaningrum. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian Model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilakukan 2 siklus. Pada siklus I menunjukkan 43% (9 siswa), meningkat pada siklus II menjadi 79% (15 siswa) telah memperoleh nilai akhir ≥ 75 . Penelitian yang dilakukan oleh Pangadosan, A. (2018). Skripsi ini berjudul “ Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Kelas

Tasya Meriza Febriani Fitria, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PADAT DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Rendah Di SD Negeri 1 Rawalaut Bandar Lampung.” yang disusun oleh Annisa Pangadosan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pendekatan saintifik di kelas rendah SD Negeri 1 Rawalaut. Fokus penelitiannya yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Adapun hasil penelitiannya yaitu dalam perencanaan pembelajaran, guru sudah merencanakan kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dengan menjabarkan kegiatan saintifik pada RPP. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru sudah menggunakan pendekatan saintifik yang meliputi kegiatan 5M. Dan untuk penilaian pembelajaran, guru sudah menggunakan penilaian autentik.

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (2016) tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah ada beberapa keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik di sekolah dasar salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis. Pola pembelajaran yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis perlu ditanamkan sejak usia dini, karena hal ini akan bermanfaat bagi peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Berpikir kritis juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, karena jika peserta didik sudah mampu berpikir kritis maka ketika menjawab pertanyaan yang diajukan guru dia akan bisa menjawabnya dengan mudah.

Dengan alasan itulah maka dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “Penggunaan Media *Puzzle* Padat dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas IV di SDN Pasanggrahan III Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang pada Materi Pakaian Adat).”

1.2. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian

1.2.1. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1.1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Pasanggrahan III dengan menggunakan media *puzzle* pakaian adat melalui pendekatan saintifik?

Tasya Meriza Febriani Fitria, 2019

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE PADAT DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1.2.1.2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Pasanggrahan III dengan menggunakan media *puzzle* pakaian adat melalui pendekatan saintifik?
- 1.2.1.3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Pasanggrahan III dengan menggunakan media *puzzle* pakaian adat melalui pendekatan saintifik?
- 1.2.1.4. Bagaimana peningkatan berpikir kritis peserta didik kelas IV SDN Pasanggrahan III dengan menggunakan media *puzzle* pakaian adat melalui pendekatan saintifik?

1.2.2. Pemecahan Masalah Penelitian

Gagne (dalam Sudin dan Saptani, 2009, hlm. 3) mengemukakan, “media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.” Pembelajaran yang terjadi di lapangan yaitu guru sering tidak menggunakan media pembelajaran untuk menarik motivasi dan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, jika menggunakan media pembelajaranpun hanya menggunakan media gambar yang ada di kelas atau yang tersedia di sekolah saja. Pemilihan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting di dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Begitu pula permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN Pasanggrahan III, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang yaitu peserta didik kurang memahami materi pelajaran IPS mengenai pakaian adat. Pada proses pembelajarannya, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan dari sumber buku yang ada di sekolah saja. Oleh karena itu, harus ada media pembelajaran yang dapat menarik motivasi belajar peserta didik dan rasa ingin tahu peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* padat (pakaian adat) dan dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Adapun apa alasannya menggunakan media dalam pembelajaran karena dengan menggunakan media akan menarik minat dan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Kurnia (2014, hlm. 36) mengemukakan bahwa “media adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat

dimanfaatkan oleh siswa agar membantu dalam proses pembelajaran.” Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Hartadiyati dkk, 2015, hlm.31) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik, karena dengan menggunakan media *puzzle* peserta didik dituntut untuk menyelesaikan puzzle yang berceceran menjadi suatu gambar *puzzle* yang utuh. Oleh karena itu peneliti menggunakan media *puzzle* padat dalam pembelajaran agar peserta didik bisa lebih menggali pengetahuannya mengenai pakaian adat, keterampilan berpikir kritis peserta didik akan meningkat dan pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Ausubel (dalam Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016, hlm. 50) mengatakan

belajar bermakna adalah suatu proses belajar di mana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengetahuan yang sudah dipunyai seseorang yang sedang belajar. Belajar bermakna terjadi bila pelajar mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Artinya bahan belajar itu harus cocok dengan kemampuan siswa dan harus relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa.

Tahapan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* padat ini adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok (4 kelompok terdiri dari 5 orang, dan 2 kelompok terdiri dari 6 orang).
- b. Setiap kelompok diberi Lembar Kerja Siswa (LKS) yang harus diselesaikan oleh kelompoknya.
- c. Setiap kelompok mendapatkan *puzzle* pakaian adat yang harus di susun oleh setiap kelompoknya.
- d. Setelah setiap kelompok berhasil menyusun *puzzle* tersebut, kemudian peserta didik menjawab soal yang ada di lembar kerja yang telah diberikan oleh guru.
- e. Dari *puzzle* pakaian adat tersebut, peserta didik mengamati mengenai nama, asal daerah, dan keunikan dari pakaian adat yang disusunnya.
- f. Kemudian menuliskan hasil pengamatannya ke dalam lembar kerja siswa.

Tasya Meriza Febriani Fitria, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PADAT DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun media *puzzle* padat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Potongan Puzzle Padat



Gambar 1. 2 Alas Untuk Menyusun Puzzle



Gambar 1. 3 Media Puzzle Pakaian Adat

Adapun cara menggunakan media *puzzle* ini sangatlah mudah, karena ketentuan penggunaan *puzzle* atau pemasangan *puzzle* sudah tercantum dalam lembar kerja siswa (LKS) yang telah disediakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan pendekatan saintifik juga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat lebih meningkat jika menggunakan pendekatan saintifik. Hal ini sejalan dengan pendapat Walker (dalam Musfiquon & Nurdyansyah, 2015, hlm.62) mengemukakan bahwa “berpikir kritis adalah suatu proses intelektual dalam pembuatan konsep, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan atau mengevaluasi berbagai informasi yang didapat dari hasil observasi, pengalaman, refleksi, di mana hasil proses ini digunakan sebagai dasar saat mengambil tindakan.” Dan menurut Ennis (dalam Rachamdtullah, 2015, hlm. 289) mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah “*Critical thinking is thinking that makes sense and focused reflection to decide what should be believed or done*, artinya pemikiran yang masuk akal dan refleksi yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan.” Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pada saat manusia belajar dan menggunakan kemampuan berpikir intelektualnya kemudian terlintas alternatif solusi untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapinya maka itu merupakan bagian dari berfikir kritis.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan mengembangkan bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan media *Puzzle* pakaian adat sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1.1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Pasanggrahan III dengan menggunakan media *puzzle* pakaian adat melalui pendekatan saintifik.

- 1.3.1.2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Pasanggrahan III dengan menggunakan media *puzzle* pakaian adat melalui pendekatan saintifik.
- 1.3.1.3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Pasanggrahan III dengan menggunakan media *puzzle* pakaian adat melalui pendekatan saintifik.
- 1.3.1.4. Untuk mengetahui peningkatan berpikir kritis peserta didik kelas IV SDN Pasanggrahan III dengan menggunakan media *puzzle* pakaian adat melalui pendekatan saintifik.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Penelitian ini memiliki manfaat yaitu sebagai berikut.

- 1.3.2.1. Guru yang mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada materi pakaian adat penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau bahan rujukan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 1.3.2.2. Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi pakaian adat.
- 1.3.2.3. Bagi peneliti dapat dijadikan pengalaman dan pemahaman ilmu pengetahuan yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mengadakan penelitian lanjutan khususnya yang berhubungan dengan pembelajaran IPS ataupun dalam bidang yang lainnya.
- 1.3.2.4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi yang dapat digunakan dengan bahan kajian yang sama.

1.4. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini, struktur organisasi skripsi terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut.

BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan dan pemecahan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, struktur organisasi, dan batasan istilah. Adapun inti dari bab pertama ini yaitu mengenai

bagaimana peneliti melakukan penelitian dan apa yang diberikan untuk menyelesaikan masalah yang diteliti.

BAB II berisi landasan teoritis yang memuat tiga poin mengenai kajian pustaka, penelitian yang relevan dan hipotesis tindakan. Untuk kajian pustaka yang terdiri dari hakikat IPS, media pembelajaran, media *puzzle* padat, pendekatan saintifik, hasil belajar, berpikir kritis, pakaian adat. Bab ini menjelaskan beberapa teori yang mendukung dengan penelitian yang dilakukan, kemudian juga melihat dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain terkait penelitian yang serupa sebagai referensi.

BAB III berisi metode penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta validasi data. Bab ini menjelaskan mengenai rencana untuk penelitian mulai dari lokasi, waktu, subjek hingga bagaimana mengolah maupun memvalidasi data yang didapat.

Bab IV berisi mengenai paparan data dan pembahasan terdiri dari tiga poin yaitu paparan data, paparan pendapat guru dan siswa, serta pembahasan. Paparan data terdiri dari paparan data awal dan paparan data tindakan. Bab ini memaparkan hasil dari proses tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti yang kemudian hasil tersebut dibahas dengan mengaitkan pada teori yang ada di Bab II dan divalidasi menggunakan validasi yang ada di Bab III.

Bab V berisi mengenai simpulan dan saran yang terdiri dari simpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran yang diberikan oleh peneliti bagi beberapa pihak yang terkait.

1.5. Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar peneliti dan pembaca tidak terjadi kesalahan penafsiran mengenai judul penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan istilah yang terdapat pada judul penelitian adalah sebagai berikut.

1.5.1. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Menurut Kurnia (2014, hlm. 36) mengemukakan bahwa “media adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan yang dapat dimanfaatkan oleh siswa agar membantu dalam proses pembelajaran.”

1.5.2. *Puzzle* Padat (Pakaian Adat)

Puzzle Padat merupakan suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik yang terbuat dari potongan-potongan duplek yang bila disusun akan membentuk sebuah gambar pakaian adat dari salah satu provinsi yang ada di Indonesia.

1.5.3. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013, yang menuntut peserta didik untuk mencoba dan mengalami langsung suatu proses pembelajaran melalui kegiatan 5M sehingga pembelajaran dapat menjadi bermakna bagi peserta didik. Dalam penelitian ini pendekatan saintifik sebagai suatu pendekatan belajar yang dapat membantu peserta didik aktif dan ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

1.5.4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Adapun indikator hasil belajar dalam penelitian ini adalah menyebutkan 3 pakaian adat bangsa Indonesia, menyajikan hasil identifikasi pakaian adat bangsa Indonesia

1.5.5. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan salahsatu keterampilan yang dapat memahami konsep, menerapkan, dan mengevaluasi suatu informasi yang didapatnya. Berpikir kritis menurut Walker (dalam Musfiqon & Nurdyansyah, 2015, hlm.62) merupakan “suatu proses intelektual dalam pembuatan konsep, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan atau mengevaluasi berbagai informasi yang didapat dari hasil observasi, pengalaman, refleksi, di mana hasil proses ini digunakan sebagai dasar saat mengambil tindakan.” Adapun indikator berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini adalah berusaha mengumpulkan informasi yang diperlukan, tetap relevan dengan ide utama, berusaha menyimpulkan materi yang didapat.