BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dimulai dari sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah pertama (SMP) yang berusaha memberikan wawasan secara komprehensif tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial.

Pengertian Pendidikan IPS menurut Somantri (Sapriya, 2008: 9) adalah 'seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.'

Pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta sebagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, merupakan suatu upaya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Sedangkan tujuan dari pengetahuan sosial SD berdasarkan KTSP (2006) sebagai berikut:

1. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis;
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial;
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
4. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global.

Dilihat dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik yang memiliki kemampuan mengenai konsep dasar IPS agar mendapat bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah sosial di lingkungan sekitar.

Salah satu materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dipelajari di sekolah dasar kelas V semester I yaitu kenampakan alam dan buatan di Indonesia. Konsep dasar mengenal kenampakan alam dan buatan di Indonesia merupakan konsep yang harus dikuasai siswa sebagai bekal untuk pembelajaran IPS dijenjang berikutnya.

Menurut B.F. Skinner (Sadiman, 2006: 9), ‘mendidik adalah mengubah tingkah laku siswa.’ Perubahan tingkah laku ini harus tertanam pada diri siswa sehingga menjadi adat kebiasaan. Supaya tingkah laku tersebut menjadi adat kebiasaan, setiap ada perubahan tingkah positif harus diberi penguatan. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran.

Pada hakikatnya, kegiatan pembelajaran itu merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi, biasanya guru berperan sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan/ bahan ajar kepada siswa. Agar pesan tersebut dapat diterima oleh siswa maka diperlukan wahana penyalur pesan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa. Dengan kata lain, terjadi

proses komunikasi antara siswa dengan media dan secara tidak langsung telah terjadi pembelajaran. Media tersebut berhasil menyalurkan pesan apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Dari hasil observasi pada hari sabtu tanggal 22 September 2012 di SDN Ketib sangat terlihat bahwa kinerja guru dalam tahap perencanaan, masih kurang optimal. Pada tahap perencanaan, guru tidak mempersiapkan RPP yang sesuai, tidak mempersiapkan media pembelajaran, tidak mempersiapkan materi pembelajaran dan lembar evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada aktivitas siswa ketika proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, banyak siswa yang kurang memahami materi pembelajaran dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran dan materi pembelajaran tidak disusun secara sistematis.

Dalam tahap pelaksanaan guru tidak maksimal dalam melaksanakan pembelajaran. Guru tidak menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, guru tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan pelajaran, dan tidak membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran. Hal tersebut berdampak pada aktivitas siswa ketika proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, suasana pembelajaran tidak menarik dan menjenuhkan siswa.

Dari semua proses kegiatan belajar mengajar yang di nilai, hanya 40% yang telah dilakukan guru ketika proses pembelajaran dan 60% nya tidak dilakukan oleh guru. Sedangkan pada aktivitas siswa, terdapat 30% aktivitas siswa yang dilakukan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan 70% tidak dilakukan oleh siswa. Karena kurang pahamnya siswa terhadap materi, banyak siswa yang memiliki nilai evaluasinya di bawah KKM sehingga banyak yang tidak tuntas. Dari hasil analisis, proses pembelajaran yang terjadi kurang kondusif. Karena hanya 37,5% nilai hasil belajar siswa yang tuntas dan 62,5% nya tidak tuntas. Hal ini disebabkan karena pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*).

Seyogianya pembelajaran IPS membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa sehingga dapat membentuk siswa dalam mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban dari pembelajaran itu sendiri. Sehingga pembelajaran pendidikan IPS yang baik dirancang untuk menyiapkan siswa agar dapat hidup di dunia yang lebih kompleks di masa yang akan datang.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa belum memahami materi tentang Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia. Dari hasil observasi pada tanggal 22 September 2012 ditemukan kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran IPS yaitu mengenai Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia. Dari 24 siswa terdapat sembilan siswa yang tuntas dan 15 siswa yang tidak tuntas. Hasilnya dilihat dari evaluasi yang nilainya di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) IPS yaitu 67.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut alternatif yang dipilih yaitu dengan menggunakan media kartu stopan melalui permainan ular tangga sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia. Dengan menggunakan media ini akan banyak manfaatnya, antara lain dapat menarik perhatian siswa, dapat meningkatkan antusias siswa terhadap pembelajaran, dapat memotivasi belajar siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan menyenangkan.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu 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 terjadi.

Menurut Heinich, dkk. (Hernawan, 2007: 3) ‘media merupakan alat saluran komunikasi’. Sedangkan menurut Ibrahim (Suharjo, 2006: 108) media pembelajaran dapat diartikan sebagai ‘segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga merangsang perhatian,

minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran'.

Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Dalam penelitian ini, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia kelas V semester I yaitu dengan menggunakan media kartu stopan melalui permainan ular tangga. Media kartu stopan ini adalah sebuah media pembelajaran hasil inovasi peneliti. Media kartu stopan ini berbentuk kartu dengan memiliki tiga warna yaitu merah, kuning dan hijau. Setiap kartu terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.

Dari uraian diatas peneliti merencanakan suatu penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V Semester I dalam materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia. Sehingga dalam skripsi ini peneliti beri judul: "Penggunaan Media Kartu Stopan Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia di Kelas V Semester I SD Negeri Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

B. PERUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan penelitian tersebut sebagai berikut:

a. Bagaimana perencanaan penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia di kelas V semester I SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

b. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada

materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia di kelas V semester I SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

c. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa setelah penggunaan media ular kartu stopan melalui permainan tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia di kelas V semester I SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

d. Bagaimana peningkatan hasil belajar pada siswa setelah penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia di kelas V semester I SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan pengamatan (observasi) yang dilakukan tanggal 22 September 2012 dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPS dengan materi pokok Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia, hasil belajar siswa banyak yang dibawah nilai dalam KKM yaitu 67.

Oleh karena itu, untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan di atas perlu diterapkan suatu desain pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun alternatif pembelajaran yang ingin diterapkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam pembelajaran Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia yaitu dengan pembelajaran menggunakan media kartu stopan melalui permainan ular tangga. Pemilihan media tersebut disebabkan karena media ini merupakan sebuah media yang dapat dimainkan oleh setiap siswa. Pada dasarnya permainan ular tangga ini merupakan permainan yang sangat populer untuk anak di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan diterapkannya permainan ini dalam sebuah pembelajaran maka akan memudahkan siswa dalam memahami materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia.

Ibrahim (Suharjo, 1994: 109), mengemukakan:

> Dalam pembelajaran, media dapat digunakan untuk: menghindari terjadinya *verbalisme*, membangkitkan minat/ motivasi, menarik perhatian peserta didik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, mengaktifkan peserta didik, dan mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Berdasarkan pengertian diatas, media kartu stopan melalui permainan ular tangga ini cukup memenuhi kriteria diatas. Karena pada dasarnya media ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, menarik perhatian siswa dan memberikan kesenangan pada siswa karena media ini dapat dimainkan.

Cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Karena dengan bermain akan tercipta suasana tanpa tekanan dan paksaan. Permainan biasanya digunakan untuk memperagakan atau menirukan suatu keadaan yang sebenarnya tidak dapat dihadirkan langsung di dalam ruangan atau tempat tertentu. Melalui permainan, para siswa dapat mengalami sendiri secara langsung suatu kejadian.

Santrock (Trisnawati, 2010: 29) bahwa ‘Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan itu sendiri’. Menurut Erikson dan Freud (Trisnawati, 2010: 30) ‘Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik’.

Permainan akan menjadi lebih menarik jika ada unsur-unsur persaingan atau perlombaan didalamnya, sekaligus sebagai unsur yang menghibur. Hal ini sangat sesuai dengan permainan yang akan digunakan yaitu permainan ular tangga. Dalam permainan ular tangga ini terdapat persaingan antar siswa yaitu setiap siswa berusaha untuk memperoleh nilai atau skor yang tinggi dibandingkan dengan teman yang lainnya. Media pembelajaran ini sesuai digunakan untuk menyelesaikan masalah karena pada dasarnya dalam proses belajar mengajar siswa membutuhkan pemahaman materi yang berhubungan

dengan lingkungan sehari-hari siswa. Sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dan tertarik ketika proses pembelajaran.

Seperti yang dijelaskan oleh Bruner (Asyhar, 2012: 18), bahwa:

> Media pembelajaran akan menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, mendorong siswa agar dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata dan mendorong siswa agar dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Oleh karena itu, makna belajar dalam media pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada, belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru, pemahaman pengetahuan, mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman serta refleksi pengetahuan yang telah siswa dapat.

Hal di atas bertolak belakang dengan masalah yang ada, yaitu guru hanya berperan sebagai penyampai informasi serta terlalu mendominasi siswanya sehingga ketika proses pembelajaran terjadi siswa tidak terlihat aktif. Suasana kelas yang ribut disebabkan karena saat pembelajaran guru hanya menjelaskan materi saja tanpa menanamkan konsep lain dalam pembelajaran.

Jika pembelajaran yang diberikan guru tidak menyenangkan maka akan dilupakan begitu saja oleh siswa yang berpengaruh kepada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Guru dituntut untuk memberikan pembelajaran secara maksimal agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan memudahkan guru untuk mencapai hal tersebut.

Hal tersebut dijelaskan oleh Thorndike (Suharjo, 2006: 40) , proses belajar itu melalui proses:

> *Low of effect* (segala tingkah laku yang berakibatkan suatu keadaan yang memuaskan akan diingat dan dipelajari dengan sebaik-baiknya, sedangkan segala tingkah laku yang berakibat tidak menyenangkan akan dihilangkan atau dilupakannya).

Menurut Piaget (Suharjo, 2006: 42) mengemukakan bahwa “anak itu belajar dari interaksi antara pikiran dengan pengalaman, dan melalui urutan perkembangan struktur kognitif yang lebih kompleks”. Sedangkan menurut Angela Anning (Suharjo, 1994) “anak belajar melalui pengalaman-pengalaman langsung, khususnya melalui aktivitas bermain”.

Permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dapat menguatkan pembelajaran mengenai materi yang sedang dipelajari, dapat dijadikan sebagai ujian atau tes bagi siswa dan dapat membantu guru dalam mendapatkan penilaian proses.

Permainan ular tangga yang akan dijadikan sebagai alternatif untuk pemecahan masalah ini digunakan siswa ketika guru telah selesai menjelaskan materi pembelajaran. Permainan ini digunakan untuk siswa dalam mempelajari, mengingat dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang sebelumnya telah dijelaskan oleh guru. Permainan ular tangga yang akan dimainkan siswa tidak berbeda jauh dengan permainan ular tangga yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Permainan ular tangga yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari biasanya bermain secara individu, namun ular tangga dalam pembelajaran ini dimainkan oleh siswa setelah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Hal lain yang membedakannya yaitu saat pion berhenti pada kotak A misalnya, siswa tersebut harus mengambil kartu sesuai dengan warna yang ada pada kotak dimana dia berhenti dan harus menjawab pertanyaan yang telah disediakan.

Berdasarkan pemecahan masalah di atas, rincian target keberhasilan yang ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan media kartu stopan melalui permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

a. Proses Pembelajaran
   1) Kinerja Guru
      a) Perencanaan (target 100%)

(1) Mempersiapkan RPP
(2) Mempersiapkan media
(3) Mempersiapkan materi
(4) Mempersiapkan LKS
(5) Mempersiapkan evaluasi

b) Pelaksanaan (target 100%)
(1) Mengelompokkan siswa
(2) Membagikan LKS
(3) Menjelaskan cara mengerjakan LKS
(4) Menjelaskan cara bermain ular tangga
(5) Mengatur siswa ketika bermain ular tangga
(6) Menyuruh perwakilan siswa untuk presentasi
(7) Tanya jawab dengan siswa

c) Evaluasi (target 80%)
(1) Guru melaksanakan penilaian proses
(2) Guru melaksanakan penilaian post test

2) Aktivitas Siswa (target 80%)
(1) Berkelompok
(2) Belajar memainkan media
(3) Mengerjakan LKS
(4) Berdiskusi
(5) Perwakilan siswa persentasi
(6) Tanya jawab guru dan siswa lain

Target aktivitas siswa dilakukan melalui penilaian proses dan penilaian post test berupa tes tertulis berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 67.

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Mendeskripsikan perencanaan penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia di kelas V semester I SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang

2. Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia di kelas V semester I SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang
3. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa setelah penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia di kelas V semester I SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang
4. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada siswa setelah penggunaan media kartu stopan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia di kelas V semester I SDN Ketib Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagi berikut:

1. Manfaat bagi siswa
   a. Menumbuhkan minat belajar siswa dalam belajar IPS khususnya materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia
   b. Mampu menjelaskan kenampakan alam dan buatan di Indonesia
2. Manfaat bagi guru
   a. Meningkatkan profesionalisme dalam melakukan proses pembelajaran di kelas
   b. Memperluas pengetahuan dan pemahaman guru dalam menggunakan media pembelajaran
3. Manfaat bagi sekolah
   a. Membantu tercapainya tujuan pembelajaran menjelaskan kenampakan alam dan buatan di Indonesia
   b. Meningkatkan dan fungsi Sekolah Dasar sebagai sarana dan prasarana pendidikan

4. Manfaat bagi peneliti
   a. Menambah wawasan tentang teori, strategi, dan model pembelajaran
   b. Menambah wawasan dalam dunia pendidikan di lapangan

E. BATASAN ISTILAH

Untuk memperjelas fokus penelitian, maka penulis memberikan batasan istilah secara definitif yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar.
2. Kartu adalah sebuah objek kecil tipis datar, umumnya terbuat dari kertas tebal atau plastik.
3. Media Kartu stopan adalah media kartu yang dibuat oleh peneliti yang terdiri dari kartu merah, kuning dan hijau sebagai alat tes yang memuat pertanyaan ketika siswa melakukan permainan ular tangga.
4. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. (Joan Freeman dan Utami Munandar dalam Ismail, 2009: 16)
5. Permainan ular tangga adalah permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah "tangga" atau "ular" di gambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. (Muaddab, 2012)
6. Kenampakan alam adalah segala sesuatu yang nampak di permukaan dan terbentuk oleh peristiwa alam yang terdiri atas wilayah daratan dan wilayah lautan. (Asy’ari, dkk. 2007)
7. Kenampakan buatan adalah suatu bentuk kenampakan di lingkungan yang sengaja dibuat oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia atau mempermudah aktivitas manusia. (Asy’ari, dkk. 2007)