

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) adalah ilmu yang diajarkan pada siswa sekolah dasar di samping ilmu-ilmu lainnya untuk membekali kehidupan mereka kelak. PIPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dibingkai dalam frame pendidikan. Melalui mata pelajaran PIPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Materi pembelajaran PIPS disusun secara komprehensif, runtut, dan terpadu sehingga dalam implementasi kurikulum PIPS ini memungkinkan adanya multimetode dalam proses pembelajaran.

Pentingnya mempelajari PIPS akan dirasakan secara langsung terutama dengan hal-hal yang berkaitan dengan sosial-kemasyarakatan yang pada hakikatnya manusia adalah *zoon politicon*. Dengan Ilmu Pengetahuan Sosial manusia belajar bagaimana bergaul di kumpulan sosial tertentu, bagaimana menanggapi dan memberikan solusi tepat terhadap gejala sosial yang timbul.

Tujuan ilmu pengetahuan sosial menurut Hanifah (Djuanda, 2009:124) “untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat”. Manfaat mempelajari IPS adalah secara sistematis, siswa difasilitasi untuk memperoleh:

- a) pengalaman langsung apabila dalam pembelajaran memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar
- b) kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat
- c) kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia masyarakat.

PIPS perlu dipelajari dengan baik tak terlepas dengan keadaan maupun fenomena yang berkembang saat ini. Dengan harapan apabila siswa mampu menganalisis sebuah permasalahan maupun gejala sosial baik yang negatif maupun positif, maka siswa

sendirilah yang akan menanggapi dan mengambil tindakan bagaimana sebaiknya langkah yang perlu diambil untuk menghadapi suatu gejala dan fenomena sosial tersebut.

Dalam mewujudkan ketercapaian pendidikan IPS diperlukan berbagai upaya pengembangan pembelajaran IPS. Upaya pengembangan tersebut antara lain dengan perencanaan pembelajaran yang optimal, pemanfaatan metode, dan penggunaan media pembelajaran. Klasifikasi penggunaan media pembelajaran dipandang peneliti untuk meningkatkan ketercapaian pendidikan IPS. Hal ini berkaitan dengan karakteristik dari anak sekolah dasar.

Menurut Piaget (Hamzah, 2006: 11) mengemukakan tentang tahap perkembangan kognitif siswa sebagai berikut:

Proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa, yang dalam hal ini Piaget membaginya menjadi 4 tahap, yaitu tahap sensori-motor (ketika anak berumur 1,5 sampai 2 tahun), tahap pra-operasional (2/3 sampai 7/8 tahun), tahap operasional konkret (7/8 sampai 12/14 tahun), tahap operasional formal (14 tahun atau lebih).

Pada pembelajaran di kelas IV berdasarkan kurikulum KTSP Ilmu Pengetahuan Sosial, salah satu Standar Kompetensi yang harus dikuasai siswa adalah membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana. Melihat Standar Kompetensi di atas terdapat pembelajaran membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dimana siswa dituntut untuk dapat membaca peta kabupaten/kota. Kemampuan ini merupakan kompetensi yang dianggap cukup sulit oleh beberapa siswa mengingat peta adalah bahasa simbol sehingga tidak semua orang mampu menerjemahkannya. Selain itu untuk siswa yang tidak bergaya belajar visual, peta akan terlihat kaku dan membosankan sehingga rumit untuk dimengerti.

Tujuan dari Ilmu Pengetahuan Sosial SD berdasarkan KTSP (2006: 30) 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 bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global.

Dari tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di atas nampak bahwa apa yang dirumuskan Depdiknas dalam KTSP merupakan indikator-indikator untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang aktif, kreatif, tanggap terhadap masalah sosial dan mampu berkompetisi untuk memajukan Negara Indonesia. Pendidikan IPS sangat berperan penting dalam kehidupan manusia. Dari mulai SD sampai perguruan tinggi dipelajari pendidikan IPS. Hal ini disebabkan pendidikan IPS bermanfaat bagi kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat. Sesuai dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Trianto (2010: 176) sebagai berikut:

Secara umum, pembelajaran ini akan terasa sangat monoton. Agar keterampilan dan minat siswa pada pembelajaran ini dapat meningkat, maka guru harus melakukan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru seyogyanya memberikan informasi mengenai tujuan, manfaat, dan langkah-langkah pembelajaran serta apersepsi yang dapat mengaitkan pemikiran siswa ke arah manfaat apa yang bisa mereka dapat ketika mampumembaca peta lingkungan kabupaten dan kota madya setempat. Selanjutnya pada kegiatan inti guru harus dapat menjelaskan materi mengenai langkah-langkah membaca peta dengan menggunakan strategi, metode, teknik, media dan sumber belajar yang menunjang pada pembelajaran membaca peta. Guru juga baiknya mengadakan evaluasi di sepanjang pembelajaran, misalnya dengan melakukan tanya jawab selama proses pembelajaran untuk mempermudah siswa memonitor pemahamannya sendiri. Selain itu, guru jug selayaknya membimbing dan mengawasi siswa dalam kegiatan membaca peta. Pada kegiatan akhir sebaiknya guru mengadakan evaluasi, tes kinerja, pos tes mengenai materi yang diajarkan. Akhir pembelajaran guru harus membuat kesimpulan, penilaian hasil membaca peta sehingga siswa dapat memahami letak kesalahan dalam membacanya.

Pada kenyataannya di lapangan, untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran membaca peta provinsi/kabupaten/kota, kegiatan pembelajaran tidak semudah dan semulus seperti yang ditargetkan. Seperti yang dialami saat observasi awal di kelas IV SDN Cipancar, siswa masih mengalami beberapa kesulitan, terutama dalam

menentukan letak wilayah provinsi/kabupaten/kota, perbatasan-perbatasan kabupaten/kota, dan kenampakan alam kabupaten/kota.

Awalnya guru menjelaskan materi mengenai membaca peta lingkungan setempat dan mengingatkan kembali pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Sesekali siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Kemudian guru meminta siswa untuk membaca peta. Pada saat siswa membaca peta provinsi/kabupaten/kota, guru berkeliling menggunakan bimbingan individu pada beberapa anak yang terus menerus bertanya. Tetapi ada kecendrungan siswa digiring untuk melihat contoh yang terdapat pada buku paket. Adapun beberapa siswa yang tidak bisa mengerjakannya melihat pekerjaan temannya. Kemudian guru mengumpulkan hasil kerja siswa. Setelah dikoreksi ternyata ada beberapa siswa yang sudah bisa membaca peta provinsi/kabupaten/kota, namun belum tepat. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang termotivasi. Hal ini terlihat pada saat guru menjelaskan materi tentang membaca peta provinsi/kabupaten/kota secara rinci, siswa terlihat pasif. Mereka enggan untuk bertanya dan kurang antusias ketika guru menanyakan beberapa hal tentang membaca peta provinsi/kabupaten/kota.

Merujuk pada uraian kejadian yang terjadi di atas, maka peneliti mengadakan observasi dan melakukan tes awal serta melakukan wawancara untuk mendapatkan data lengkap mengenai proses pembelajaran yang terjadi dan hasil yang didapat. Tes dilakukan pada hari Jum'at tanggal 27 November 2012 di kelas IV SDN Cipancar Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dalam pembelajaran membaca peta provinsi/kabupaten/kota. Hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan siswa belum optimal, masih banyak yang hasil tesnyamasih kurang dari KKM, hal ini terlihat dari 20 siswa hanya 8 orang siswa yang tuntas dan 12 siswa yang belum tuntas. Adapun data tes awalnya sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Hasil Tes Awal

No	Nama Siswa	L / P	Nilai Akhir	Ketuntasan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	Aditya Kresna	L	33,3		√
2	Ahmad Kusdinar	L	66,7	√	
3	Andri Albar	P	77,8	√	
4	Austyl Intania	P	33,3		√
5	Chindy Juli	L	55,5		√
6	Citra Aurela	P	66,7	√	
7	Eka Fitriyanti	P	44,4		√
8	Fahmi Abdul M	L	44,4		√
9	Fahran Baido	L	66,7	√	
10	Falqi Muzaki	P	44,4		√
11	Iman Firmansyah	P	66,7	√	
12	Mualif Fadilah	P	77,8	√	
13	Nurul Auliawati	L	33,3		√
14	Oni Wisnu H	L	22,2		√
15	Rian Firmansyah	P	22,2		√
16	Risye Fitria	P	44,4		√
17	Shilfi Nurdiantifa	L	66,7	√	
18	Lisa Ardhiani	P	33,3		√
19	Tegar Abdul	L	33,3		√
20	Yuri Fauziah	P	77,8	√	
Jumlah				8	12
Persentase				40%	60%

$$\text{Nilai KKM} = \frac{2+2+1}{3} \times 100 = 60$$

9

Keterangan :

Jika siswa mendapat nilai ≥ 60 dikatakan **tuntas**

Jika siswa mendapat nilai ≤ 60 dikatakan **belum tuntas**

Berdasarkan perhitungan kriteria ketuntasan untuk pembelajaran membaca peta provinsi/kabupaten/kota di kelas IV SDN Cipancar Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, nilai minimal yang harus dicapai oleh siswa adalah 60.

Dari tes hasil yang sudah dilakukan, hanya 8 orang atau 40 % siswa yang dikatakan tuntas menurut KKM dan siswa yang tidak mencapai batas ketuntasan berjumlah 12 orang atau 60 %.

Dan pada saat pelaksanaan observasi dan wawancara di kelas IV SDN Cipancar ditemukan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Siswa kurang memahami bagaimana cara menentukan letak wilayah suatu provinsi/kabupaten/kota pada peta.
2. Siswa kesulitan dalam menentukan perbatasan-perbatasan provinsi/kabupaten/kota pada peta
3. Siswa kesulitan dalam mengidentifikasi kenampakan alam provinsi/kabupaten/kota pada peta.

Hal tersebut dipengaruhi oleh banyak sekali faktor, namun dari hasil penggalan awal ini, mengerucut pada penyebab:

1. Guru hanya menggunakan media peta provinsi/kabupaten/kota yang tidak ada garis astronomisnya, sehingga siswa kebingungan dalam menentukan letak suatu provinsi/kabupaten/kota dengan tepat.
2. Guru hanya sekilas dalam membahas materi penunjuk arah mata angin sehingga siswa kesulitan dalam menentukan perbatasan-perbatasan provinsi/kabupaten/kota.
3. Guru hanya menjelaskan kepada siswa nama-nama kenampakan alam dari buku paket saja, tidak langsung menunjukkan dari peta karena media petanya tidak dilengkapi dengan gambar atau simbol dari kenampakan alam.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN Cipancar Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, maka peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas dengan alternatif pemecahan masalah, yaitu penerapan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads together*.

Permainan *Puzzle* adalah permainan menyusun gambar peta provinsi/kabupaten/kota yang berukuran besar dibingkai dan bagian tengahnya dipotong-potong menjadi kepingan kecil, lalu kepingan-kepingan gambar tersebut diacak dan disusun kembali oleh siswa menjadi sebuah gambar utuh.

Model kooperatif teknik *numbered heads* adalah kegiatan yang dilakukan dengan membagi siswa kepada beberapa kelompok dan setiap siswa dalam kelompok mendapatkan nomor. Kemudian guru memberikan tugas untuk membaca peta provinsi/kabupaten/kota melalui soal latihan dan masing-masing kelompok mengerjakannya, setelah selesai kelompok harus memutuskan jawaban yang dianggap

paling benar dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawabannya, dan selanjutnya guru memanggil salah satu nomor. Anak didik yang dipanggil melaporkan hasil kerjasamanya di depan kelas. Keunggulan teknik ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada anak didik untuk membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong anak didik untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka. Mengapa teknik ini cocok digabungkan dengan media *puzzle*, karena orang yang ditunjuk secara acak memiliki probabilitas mampu mewakili temannya yang lain secara 50-50. Jika yang terpilih adalah siswa yang asor, kelompok akan sedikit dirugikan kecuali jika kelompok tersebut rata berbagi pengalaman belajar dan pemahamannya. Teknik *puzzle* bisa mencairkan iklim yang cukup mampu memicu konflik ini karena kekuatan permainan biasanya mampu mencairkan suasana dan bersifat menyenangkan.

Dari latar belakang tersebut, diambillah judul “*Penerapan Permainan Menyusun Puzzle Melalui Teknik Numbered Heads Together* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Peta Lingkungan Setempat (Provinsi/Kabupaten/Kota) di Kelas IV SDN Cipancar Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang”.

B. Rumusan Masalah

Siswa kelas IV SDN Cipancar seharusnya mampu dalam membaca peta lingkungan setempat khususnya peta provinsi/kabupaten/kota, tetapi pada kenyataannya, siswa di kelas IV SDN Cipancar belum semuanya memiliki kemampuan membaca peta provinsi/kabupaten/kota melebihi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran membaca peta, diantaranya yaitu guru hanya menggunakan media peta provinsi/kabupaten/kota yang tidak ada garis astronomisnya, sehingga siswa kebingungan dalam menentukan letak suatu provinsi/ kabupaten/kota dengan tepat kemudian guru hanya sekilas dalam membahas materi penunjuk arah mata angin sehingga siswa kesulitan dalam menentukan perbatasan-perbatasan provinsi/kabupaten/kota dan guru hanya menjelaskan kepada siswa nama-nama kenampakan alam dari buku paket saja, tidak langsung menunjukan dari peta karena media petanya tidak dilengkapi dengan gambar atau simbol dari kenampakan alam.

Dari permasalahan tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan secara umum yaitu bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran dan hasil pembelajaran membaca peta lingkungan setempat (provinsi/kabupaten/kota) dengan penerapan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads*.

Secara khusus rumusan masalah yang diajukan tersebut diperinci sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran membaca peta dengan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads* di kelas IV SDN Cipancar Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana aktivitas siswa dan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran membaca peta (provinsi/kabupaten/kota) dengan penerapan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads*?
- c. Bagaimana peningkatan kemampuan siswa dalam membaca peta dengan penerapan media *puzzle* dan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered heads* di kelas IV SDN Cipancar Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang?

C. Pemecahan Masalah

Dalam mengatasi permasalahan yang telah dirumuskan perlu dicari alternatif pemecahan masalah. Maka peneliti mengambil alternatif dengan penerapan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads*. Penerapan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads* dirasa tepat untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca peta provinsi/kabupaten/kota. Selain biaya yang dikeluarkan untuk membuat permainan *puzzle* ini tidak besar, dalam menggunakan permainan ini juga tidak susah, guru hanya membagikan *puzzle* yang masih teracak, kemudian siswa disuruh untuk menyusun *puzzle* yang masih teracak tersebut menjadi gambar yang utuh. Dari *puzzle* yang telah tersusun, siswa akan mengetahui gambar peta provinsi/kabupaten/kota berikut dengan letak, perbatasan-perbatasannya kemudian kenampakan alam dari peta tersebut.

Adapun langkah-langkah pembelajaran Model kooperatif teknik *numbered heads* adalah sebagai berikut.

1. Guru membagi siswa kepada beberapa kelompok dan setiap siswa dalam kelompok mendapatkan nomor.

2. kemudian guru memberikan tugas untuk membaca peta kabupaten/kota melalui soal latihan dan masing-masing kelompok mengerjakannya
3. kelompok harus memutuskan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawabannya
4. guru memanggil salah satu nomor
5. siswa yang dipanggil melaporkan hasil kerjasamanya di depan kelas.

Keunggulan teknik ini adalah mampu memberikan kesempatan kepada anak didik untuk membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong anak didik untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka.

Dengan melihat paparan di atas maka diyakini bahwa dengan Penerapan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota) di kelas IV SDN Cipancar Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menerapkan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads* dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa membaca peta lingkungan setempat (provinsi/kabupaten/kota) di kelas IV SDN Cipancar Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran membaca peta (provinsi/kabupaten/kota) dengan penerapan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads* dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca peta lingkungan setempat (provinsi/kabupaten/kota) di kelas IV SDN Cipancar Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca peta lingkungan setempat (provinsi/kabupaten/kota) di kelas IV SDN Cipancar Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dengan penerapan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads*.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca peta lingkungan setempat (provinsi/kabupaten/kota) khususnya kemampuan membaca peta kabupaten/kota.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan guru tentang penggunaan media, metode, model dan teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca peta lingkungan setempat (provinsi/kabupaten/kota).

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang berharga dan bahan data atau informasi tentang penggunaan penerapan permainan menyusun *puzzle* melalui teknik *numbered heads* dalam untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca peta lingkungan setempat (provinsi/kabupaten/kota).

F. Batasan Istilah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka definisi operasionalnya dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Permainan *Puzzle* adalah permainan menyusun gambar yang sangat populer, biasanya dimainkan oleh anak-anak. Sebuah gambar berukuran besar dibingkai dan bagian tengahnya dipotong-potong menjadi kepingan kecil, lalu kepingan-kepingan gambar tersebut diacak dan disusun kembali menjadi sebuah gambar utuh (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia).
2. Meningkatkan Kemampuan adalah membuat hasil prestasi belajar siswa jadi lebih baik dan meningkatkan siswa khususnya dalam membaca peta provinsi/kabupaten/kota (Depdiknas, 2007:707).
3. Model kooperatif teknik *numbered heads* adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat (Saputra, 2007:95).

4. Peta adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu (Hisnu, 2008:1).



DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Djuanda, Dadan. Dkk.(2009). *Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
- Hamalik, Oeman. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Hisnu, Tantya. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Depdiknas
- Kasbulah, K.(1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depdikbud
- Lie. A. 2002. *Kooperatif Learning*. Jakarta: GramediaWidyaSarana Indonesia.
- Mulyasa, 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: RinekaRosdaKarya.
- Nasution, 1995. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : PT. BumiAksara.
- Pudjiastuti, Sri Rahayu. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : STKIP Kusuma Negara Jakarta.
- Saputra, M. Yudha. (2007). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. IPS. Jakarta; Bumi Aksara
- Solihatini. Etin. Raharjo. 2007.
- Sutardi, Didi. Dkk. (2007). *Pembaharuan dalam PBM di SD*. Bandung : UPI PRESS.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2005). *Metode Penelitian Kelas*. Bandung : Angkasa.