

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh yang meliputi aspek moral, akhlak, budi pekerti, perilaku, pengetahuan, kesehatan, keterampilan dan seni yang dikembangkan melalui pembelajaran dan pelatihan, maka pemerintah telah mengadakan perbaikan sistem pendidikan nasional dengan cara menyempurnakan kurikulum. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) bahwa pendidikan adalah usaha sadar dalam rangka menyiapkan peserta didik untuk meningkatkan mutu disemua jenjang pendidikan. Mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran untuk masa yang akan datang.

Selanjutnya dalam usaha pencapaian pendidikan nasional, tujuan pendidikan Sekolah Dasar menurut Prayitno (1995) mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur memiliki pengetahuan dan kemampuan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mantap dan mandiri, melalui rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pondasi bagi peserta didik dalam mengikuti pendidikan formal,

wajib mengajarkan seluruh mata pelajaran yang ada dalam kurikulum. Termasuk mata pelajaran seni budaya dan keterampilan.

Pendidikan merupakan segala pengalaman (belajar) di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu. Henderson (1959 : 44) Mengemukakan :“Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Warisan sosial merupakan bagian dari lingkungan masyarakat, merupakan alat bagi manusia untuk pengembangan manusia yang terbaik dan intelegen, untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya.”

Dalam kurikulum 2006 dikemukakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk menjadi warga dunia yang cinta damai.

IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia (Depdiknas, 2004). Di Sekolah Dasar, pembelajaran IPS mencakup tiga mata pelajaran, yaitu geografi, sejarah, dan ekonomi. Khusus pada mata pelajaran ekonomi yang mempunyai sipat abstrak. Siswa dituntut

banyak untuk mendeskripsikannya kedalam kehidupan sehari-hari, dan guru yang mengajar selama ini hanya menyuruh siswa untuk menghafal saja tanpa dibantu oleh media yang dapat mempermudah pemahaman siswa. Untuk itu peneliti merasa perlu mencari alternative untuk mengefektifkan pembelajaran IPS, khususnya pada pokok bahasan perkembangan teknologi di kelas IV , yaitu dengan menggunakan permainan *puzzle*

Guru adalah orang yang bertanggung jawab secara langsung dalam menciptakan pembelajaran efektif dan diharuskan pula meningkatkan prestasi belajar murid. Implementasi dari hal ini dilaksanakan dalam proses pembelajaran sehari-hari di kelas melalui berbagai kegiatan.

Munandar (1999:115) berpendapat bahwa “lingkungan sekolah berperanan dalam mengembangkan kreativitas anak.” Hal ini dapat dilakukan apabila guru juga kreatif untuk mengembangkan kegiatan belajar. Salah satu kegiatan belajar yang bisa memupuk kreativitas murid adalah dengan mengadakan permainan, antara lain: permainan *puzzle*.

Puzzle adalah jenis permainan teki-teki menyusun potongan-potongan gambar. Caranya sederhana sekali, siswa dihadapkan, kemudian mereka diberi potongan-potongan contoh perkembangan teknologi untuk disusun menjadi gambar yang utuh. Jenis permainan ini umumnya sangat disukai oleh anak-anak, selain dapat menyenangkan murid, jenis permainan ini mengajak mereka untuk berpikir kreatif.

Pemilihan jenis permainan di atas mengingat usia murid SD termasuk dalam masa kanak-kanak berlangsung antara usia 6 sampai 12 tahun, di mana pada masa ini anak-anak cenderung suka bermain dan mulai mengenal lingkungan yang lebih luas misalnya sekolah, lingkungan tempat tinggal, dan mulai mengenal permainan yang begitu banyak model dan ragamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Santoso (2002:46), “anak perlu diberi kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain bersama-sama teman-temannya agar anak terampil, sehat, dan dapat mengembangkan imajinasi atau khayalan, melatih berpikir anak bahkan berbicara.”

Berdasarkan uraian di atas maka penulis perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa agar turut berpartisipasi serta ikut terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu alternatif agar proses pembelajaran dapat menyenangkan, bermakna, dan mencapai hasil belajar yang diinginkan, penulis menggunakan media *puzzle*. Sehingga judul penelitian ini adalah:

“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Mengenai Perkembangan Teknologi Dengan Menggunakan Media *Puzzle*” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran IPS di Kelas IVa SD Negeri 1 Lembang Bandung)

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“ Bagaimanakah penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS tentang perkembangan teknologi pada kelas IVa SDN 1 Lembang?”

Agar penelitian ini lebih terarah, maka pertanyaan tersebut dijabarkan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media *puzzle* pada pelajaran IPS mengenai perkembangan teknologi pada kelas IVa SDN 1 Lembang?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa selama pembelajaran IPS mengenai perkembangan teknologi dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IV a SDN 1 Lemmbang?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah menggunakan *puzzle* di kelas IV a SDN 1 Lembang?
4. Bagaimanakah hambatan/kendala dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* mengenai perkembangan teknologi di kelas IV a SDN 1 Lembang?

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, yang dijabarkan dari landasan teori atau tinjauan pustaka dan masih harus diuji kebenarannya sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

“Dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dalam pembelajaran IPS mengenai perkembangan teknologi, maka pemahaman siswa terhadap materi akan lebih baik dan mengalami peningkatan hasil belajar”.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan media *puzzle* pada pelajaran IPS mengenai perkembangan teknologi pada kelas IVa SDN 1 Lembang?
2. Untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas siswa selama pembelajaran IPS mengenai perkembangan teknologi dengan menggunakan media *puzzle*
3. Untuk memperoleh gambaran hasil proses pembelajaran selama menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran mengenai perkembangan teknologi pada kelas IV SD Negeri 1 Lembang Bandung
4. Untuk mengetahui hambatan apa yang ditemukan dalam penggunaan media *puzzle*

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan, menjadi sumbangan pemikiran, masukan dan pengalaman yang dapat dijadikan bekal dalam menghadapi tugas di lapangan.

2. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya PTK ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, dan dapat meningkatkan kreatifitas dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS, dapat menambah pengalaman lebih banyak dan belajar kongkret dalam mengikuti proses pembelajaran IPS, serta dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

3. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran IPS yang diterapkan dan dilaksanakan oleh guru, selain itu juga diharapkan dapat memperbaiki strategi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi

4. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini dapat dijadikan bahan dasar pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS. Dan dapat memberikan motivasi untuk melakukan perubahan dalam upaya meningkatkan pembelajaran disekolah.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman antara pembaca dan peneliti dalam menafsirkan istilah – istilah yang digunakan dalam

penelitian ini khususnya istilah pada judul penelitian. Adapun istilah – istilah yang memerlukan definisi operasional itu diantaranya :

1. IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia (Depdiknas, 2004).
2. Hasil belajar adalah hasil dimana guru melihat bentuk akhir dari pengalaman interaksi edukatif yang diperhatikan adalah menempatkan tingkah laku”.Dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau Perubahan diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku baru berkat pengalaman baru.
3. Media Pembelajaran segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.
4. *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. *Puzzle* pada hakikatnya merupakan bentuk permainan teka – teki yang umumnya digunakan anak. Dengan puzzle anak-anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya.