

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 (dalam Sudarma, 2018:6) tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan lain yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jika pendidikan adalah usaha sadar yang terencana, hal ini berarti proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang asal-asalan dan untung-untungan, akan tetapi proses yang bertujuan bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri siswa.

Salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan dalam proses belajar mengajar. (Setyosari, 2020:134) Guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang akan dipelajari, membangkitkan motivasi, minat, atau gairah belajar siswa. Dengan demikian, siswa belajar tidak dengan monoton saja tetapi mereka juga ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga ada pencapaian dalam proses pembelajaran. Maka, melalui kegiatan proses pembelajaran yang aktif maka akan tercipta pula mutu pendidikan yang baik.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk mengenal fenomena-fenomena sosial dan alam yang terdapat di kehidupan manusia, yaitu sejarah, ekonomi, sosiologi, geografi, dan lain sebagainya. Menurut Kemendikbud (dalam Pratiwi, et al., 2021:200), pada hakikatnya mata pelajaran IPS memiliki 4 tujuan, yaitu: (1) agar siswa mampu mengenal konsep yang berkaitan dengan masyarakat, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, (3) memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan kompetisi dalam masyarakat. Oleh sebab

itu, mata pelajaran IPS sangatlah penting untuk dikenalkan dan diajarkan kepada siswa dari tingkat sekolah dasar.

Peta termasuk bagian dari pembelajaran IPS geografi yang tak kalah penting untuk dipelajari oleh siswa sekolah dasar. Peta adalah gambaran seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang digambarkan pada suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Dalam (Hasanah, 2021:6) manfaat dari siswa mempelajari materi membaca peta adalah agar siswa dapat mengetahui suatu wilayah, skala dan arah mata angin, mengetahui bentuk dan gambaran dari permukaan bumi, mengetahui apa arti simbol-simbol yang terdapat pada peta, selain itu juga peta digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menunjukkan suatu tempat yang ingin dituju. Oleh karena itu, siswa perlu mempelajari materi dan paham bagaimana membaca peta. Membaca peta merupakan materi yang terdapat dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, salah satunya dalam silabus kelas IV.

Namun berdasarkan observasi awal peneliti, pembelajaran IPS materi membaca peta di kelas IV SDN Lialang, guru masih kurang dalam memanfaatkan media belajar pendukung seperti peta gantung. Guru juga mengajarkan dengan menggunakan metode ceramah, sedangkan untuk tingkat sekolah dasar fokus dan motivasi siswa mudah untuk teralih. Pembelajaran terkesan monoton dan searah karena guru lebih mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa kurang aktif dan hanya mendengarkan apa yang guru sampaikan. Dengan demikian pula pembelajaran akan terasa jenuh dan membosankan, pemahaman siswa dan hasil belajar siswa terhadap materi membaca peta pun masih terbilang kurang.

Pembelajaran IPS juga dapat dilakukan secara menarik dan tidak terkesan membosankan bagi siswa apabila guru mampu memilih metode serta media pembelajaran yang tepat dalam memberikan materi pembelajaran. Dunia anak adalah dunia bermain, sebagian besar waktunya digunakan untuk aktivitas bermain. Menurut Suyadi & Maulidya (dalam Rahayuningsih, Soesilo, & Kurniawan, 2019:12) metode bermain merupakan bentuk pendidikan yang dapat memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan dan berlatih mengendalikan emosi serta dapat diikuti siswa secara menyenangkan. Maka dari itu permainan merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa aktif, kreatif dan menyenangkan. Sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh

Anisa Salsabila, 2022

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.

peneliti adalah permainan *puzzle*. Khasanah, (2021:17) mengatakan bahwa melalui penggunaan media permainan *puzzle* dalam proses belajar mengajar dapat memunculkan minat siswa sehingga siswa menjadi aktif dan dapat mengembangkan kreativitasnya serta dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, penelitian kali ini memanfaatkan permainan *puzzle* sebagai sebuah metode dan media pada pembelajaran IPS kelas IV pada materi membaca peta, dengan harapan hasil belajar siswa dalam membaca peta mengalami peningkatan.

Pada penelitian Naemah, Astuti, & Umar, tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Kecakapan Membaca Peta Buta pada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran yang telah memenuhi kelayakan aspek materi dan aspek media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah melakukan 3 kali uji coba, penggunaan media *puzzle* dalam membaca peta buta oleh siswa telah tuntas dalam hal menghafal nama pulau di wilayah Indonesia serta menentukan letak pulau di wilayah Indonesia.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas model dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dengan tujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peta membaca di kelas IV menggunakan permainan *puzzle*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang dibuat dalam bentuk skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPS pada Materi Membaca Peta untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah
2. Guru masih kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran

Anisa Salsabila, 2022

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.

3. Siswa kurang terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta masih kurang

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS materi membaca peta?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi membaca peta setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *puzzle*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS materi membaca peta
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi membaca peta setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *puzzle*

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian diantaranya, sebagai berikut :

1. Teoritis

Penerapan penelitian tindakan kelas ini dapat mengembangkan kemampuan siswa dan menambah wawasan di bidang pendidikan IPS, khususnya dalam membaca peta, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dan acuan bagi peneliti selanjutnya agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan IPS.

2. Praktis

Secara praktis, hasil penelitian tindak kelas dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi peneliti

Dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas ini peneliti sedikit demi sedikit mengetahui pembelajaran yang bernuansa aktif, kreatif dan menyenangkan,

sebagai sarana untuk menerapkan pengalaman belajar yang telah diperoleh, serta dapat juga memecahkan permasalahan yang ada secara kritis, objektif dan ilmiah.

b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini dapat menambah wawasan tentang peranan pembelajaran IPS yang menyenangkan dalam perubahan siswa dan guru, dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, serta sebagai bahan evaluasi selanjutnya yang bisa dijadikan titik tolak pada pembelajaran di masa depan.

c. Bagi siswa

Dengan adanya penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS khususnya dalam membaca peta diharapkan dapat membantu siswa yang kesulitan dalam membaca peta. Dengan metode ini memungkinkan daya nalar serta kemampuan berpikir yang lebih kreatif sehingga memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

d. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pelaksana pendidikan dalam mewujudkan pembelajaran yang kreatif, efektif dan menyenangkan serta dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

F. Definisi Operasional

1. Permainan *Puzzle*

Permainan *puzzle* menurut Ratnayanti (2021:45) merupakan bentuk permainan edukatif yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti beropini bahwa permainan *puzzle* merupakan suatu permainan bongkar pasang yang bertujuan untuk mengasah kecerdasan pemainnya karena harus berkonsentrasi dalam menyusun kepingan hingga menjadi gambar yang utuh. Dengan permainan tersebut, seseorang akan terlatih kesabaran dalam menyelesaikan masalah. Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak

Anisa Salsabila, 2022

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MEMBACA PETA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR.

lepas dari peranan dalam penyelesaian masalah. Oleh karenanya, perlu adanya pengenalan permainan *puzzle* sedini mungkin agar anak terlatih dalam menyelesaikan masalah.

2. Membaca Peta

Dalam buku Sumardjan (2017:91) dijelaskan bahwa membaca peta adalah salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, sebab kemampuan ini penting artinya bagi bekal siswa dalam kehidupan sosial di masyarakat.

Membaca peta diartikan sebagai usaha untuk mengenal, melafalkan serta memahami gambaran permukaan bumi yang digambarkan pada suatu bidang datar dan diperkecil. Bertolak dari tujuan pembelajaran geografi di sekolah, sangat jelas bahwa peta memiliki peran/fungsi yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar sebab siswa jadi memiliki bekal untuk memahami letak pulau, provinsi, kota, simbol-simbol, arah mata angin dan lain sebagainya.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang diolah dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang mempelajari kegiatan hidup manusia dalam kelompok yang disebut masyarakat (Irsanti, 2017:10).

Dengan demikian, luasnya cakupan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial, perlu dilakukan secara berkesinambungan mulai dari tingkat dasar sampai ke tingkat yang tinggi, karena IPS dinyatakan sebagai bidang studi yang mempelajari manusia dalam lingkungan sosial, maka perlu adanya pengajaran dan dipelajari dari tingkat sekolah dasar.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan anggapan dasar dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis yaitu penggunaan permainan *puzzle* dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta.