

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan

Segala hal yang ada di dunia ini pada dasarnya akan selalu berkembang dan terjadi pengembangan di dalamnya, pengembangan yang diharapkan adalah pengembangan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Pengembangan tidak hanya terjadi pada manusia, namun juga pada pola pikir bahkan gedung-gedung bangunanpun mengalaminya. Saat ini pengembangan merupakan sesuatu yang penting, karena zaman berubah dengan cepat, kebutuhan berubah, dan segala sesuatu yang berada di dalamnya harus fleksibel dan beradaptasi dengan segala perubahan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 menyebutkan bahwa pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.¹

¹ Anon, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, (<http://www.hukumonline.com>), h.2. Diunduh tanggal 15 Desember 2014 pukul 17.50.

Pengembangan merupakan segala kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adanya teori-teori serta kaidah-kaidah yang telah ada serta telah berkembang dari zaman dahulu hingga sekarang yang diyakini dan teruji kebenarannya, digunakan kembali sebagai basis untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Hal ini dimaksudkan agar fungsi, manfaat, serta aplikasinya meningkat dari yang ada sebelumnya. Selain itu, diharapkan dapat melahirkan teknologi atau suatu hal yang baru, sehingga faedahnya dapat dirasakan oleh khalayak ramai.

Ada banyak kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang ada saat ini. Untuk memberdayakannya maka terjadilah pengembangan. Adanya pengembangan, menjadikan kaidah dan teori ilmu pengetahuan mencapai tahap yang lebih tinggi, karena jika ilmu pengetahuan tidak diberdayakan akan terjadi stagnansi, yang nantinya akan mengakibatkan keterpurukan dalam berbagai bidang dan manusia tidak terpacu untuk membuat sesuatu yang baru.

Menurut Seels & Richey pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.² Pengembangan direalisasikan menjadi sebuah hasil yang dapat digunakan oleh manusia, bukan hanya sekedar ide atau gagasan yang

² Anon, (<http://eprints.uny.ac.id/9378/3/BAB%20%20-%2007601241082.pdf>), h.7. Diunduh tanggal 8 Februari 2015 pukul 10.30.

masih berada dalam pikiran. Ide atau gagasan yang dimiliki seseorang dijabarkan, dirancang, dan didesain sedetail-detailnya, lalu dibuat bentuk fisiknya.

Secara khusus, pengembangan merupakan proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Pengembangan lebih ditekankan pada prosesnya, dimana langkah atau tahapan yang sistematis dalam pencapaian menjadi hal yang sangat diperhatikan. Langkah-langkah atau tahapan-tahapan ini diperhatikan karena hal yang terdapat dalam langkah atau tahapan tersebut akan berpengaruh terhadap hasil akhir, yaitu bahan-bahan pembelajaran.

Edwin B. Flippo dalam Deby Febry juga mengemukakan bahwa pengembangan adalah berhubungan dengan pengetahuan umum dan pemahaman atas lingkungan kita secara menyeluruh.³ Teori tentang pengembangan yang dikemukakan oleh Flippo ini, dapat dilihat bahwa Flippo lebih memfokuskan dan menggarisbawahi pengembangan yang terjadi pada bidang pengetahuan umum. Pengetahuan umum juga mencakup bidang pendidikan tentunya.

Pengembangan yang terjadi pada bidang pendidikan merupakan upaya dalam peningkatan mutu pendidikan, peningkatan proses-proses yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar, serta upaya untuk meningkatkan hasil pencapaian peserta didik. Pada saat proses pengembangan, juga

³ Dedy Febry, *Definisi Pengembangan*, (http://www.academia.edu/4832768/DEFINISI_PENGEMBANGAN). Diunduh tanggal 15 Desember 2014 pukul 06.50.

dipertimbangkan kesesuaian dengan lingkungan sekitar, terutama latar belakang objek, seperti subjek atau penggunaanya, tempatnya, serta situasi dan kondisinya, termasuk kesiapannya. Pengembangan akan menjadi berarti jika dapat digunakan dengan optimal, karena akan percuma jika terjadi pengembangan pada suatu objek atau hal, namun sumber daya manusia yang menggunakan serta menerapkannya tidak kompeten dalam memanfaatkan objek atau hal yang merupakan hasil dari suatu pengembangan.

Berdasarkan definisi para ahli yang telah dijabarkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan cara atau kegiatan untuk merealisasikan suatu objek atau hal sehingga diperoleh produk baru atau penyempurnaan kualitas produk yang telah ada agar terjadi peningkatan dalam fungsi dan manfaatnya.

2. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development* (R&D) banyak digunakan dalam berbagai bidang, seperti ekonomi, budaya, teknologi, bahkan pendidikan. Pada bidang pendidikan, R&D merupakan proses pengembangan dan validasi produk pendidikan.⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada.

⁴ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur* (Jakarta: Kencana, 2013), h.129.

Adanya penelitian ini, membuat peneliti memiliki terobosan-terobosan baru atau menambahkan aspek-aspek yang dibutuhkan serta memodifikasi suatu hal sehingga terjadi penyempurnaan di dalamnya. Setelah itu produk yang dihasilkan akan divalidasi.

Ahli lain, Gay dalam Widi Nugroho berpendapat bahwa penelitian pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori.⁵ Pengembangan yang terjadi di sekolah merupakan usaha yang dilakukan dalam penyempurnaan serta pengaktifan produk. Produk yang dimaksud oleh Gay adalah materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran⁶. Jadi produk yang dihasilkan tidak hanya seputar buku atau alat-alat, tetapi juga strategi-strategi dalam pembelajaran, model pembelajaran, pengembangan materi yang diajarkan, dan berbagai hal lainnya.

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Sujadi, yaitu Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat

⁵ Widi Nugroho, *Penelitian Pengembangan*, 2014, (<http://www.slideshare.net/widinugroho984349/makalah-penelitianpengembangan>), h.1. Diunduh tanggal 2 Januari 2015 pukul 21.34.

⁶ Anon, (<http://eprints.uny.ac.id/8213/5/bab%202.pdf>), h.9. Diunduh tanggal 5 Januari 2015 pukul 19.30.

dipertanggungjawabkan.⁷ Adanya R&D ini menurut Sujadi lebih menekankan pada prosesnya. Tahap demi tahap yang dilakukan dalam mengembangkan suatu objek menjadi produk baru ataupun menyempurnakan suatu objek haruslah dapat dipertanggungjawabkan. Maka dari itu perlu dipikirkan terlebih dahulu sebab dan akibat yang akan terjadi ketika melakukan suatu tindakan atau keputusan, sehingga hal-hal yang tidak diharapkan dapat diminimalisir.

Borg and Gall dalam Sugiono mengatakan bahwa *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*.⁸ Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tidak hanya sekedar dibuat namun juga dibuktikan bahwa hasil yang diperoleh bersifat konsisten sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan definisi para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan proses penyempurnaan suatu produk yang telah ada ataupun mengembangkan suatu produk baru yang hasilnya lebih efektif serta dapat dipertanggungjawabkan penggunaannya.

⁷ Nugroho, *loc. cit.*

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), h.297.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Hal yang berkaitan erat dalam proses pembelajaran adalah media. Media pembelajaran banyak digunakan oleh pendidik untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. Beberapa ahli telah membuat teori dalam mendefinisikan media pembelajaran.

Hamalik dalam Rasimin mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah.⁹ Media pembelajaran dalam definisi Hamalik tidak hanya sebagai alat saja, namun memiliki peran penting untuk menghidupkan proses pembelajaran yang efektif, serta mengaktifkan peserta didik sehingga terjadi *feed back* yang baik antara pendidik dan peserta didik.

Djamarah dalam Rasimin menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Apapun yang ada di lingkungan sekitar yang dapat menjadi penyalur pesan dari pendidik kepada peserta didik, dapat dijadikan media pembelajaran, sehingga tidak ada alasan untuk tidak adanya media. Pendidik hanya memerlukan kreativitas untuk menciptakan media pembelajaran yang relevan dan sesuai, baik kesesuaian

⁹ Rasimin, dkk. *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2012), h.66.

¹⁰ *Ibid.*, h.66

dengan materi ajar, situasi, dan kondisi, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Sadiman juga mengemukakan pendapat yang hampir sama, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.¹¹

Media pembelajaran tidak terbatas pada benda-benda tertentu saja seperti buku atau *tool kits* kerangka manusia, tetapi pendidik dapat dengan bebas menentukan apa saja yang akan digunakan sebagai media pembelajaran termasuk lingkungan disekitar siswa selama masih dalam konteks materi pelajaran serta yang paling penting adalah dengan penggunaan media pembelajaran tersebut peserta didik dapat dengan mudah menerima pesan yang dimaksud oleh pendidik.

Shalahuddin dalam Rasimin menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang secara efektif dapat digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹² Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan apa yang menjadi tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan.

¹¹ Anon, (<http://eprints.uny.ac.id/9668/3/bab%20%20-%2008205244010.pdf>), h.7. Diunduh tanggal 5 Januari 2015 pukul 20.50.

¹² Rasimin, *loc.cit.*

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah semua hal yang dapat digunakan untuk membantu serta membuat pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik menjadi lebih mudah dipahami juga efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengembangan media pembelajaran adalah kegiatan untuk menyempurnakan produk yang telah ada atau membuat produk baru yang kualitas, fungsi, dan manfaatnya lebih baik dari produk sebelumnya sehingga dengan menggunakan produk tersebut maksud dari pesan yang disampaikan oleh pendidik lebih mudah dipahami oleh peserta didik serta lebih efisien.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Layaknya alat yang digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, media pembelajaran pun memiliki fungsi yang melekat. Rohani dalam Rasimin mengemukakan fungsi media pembelajaran, yaitu:

- (a) menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, (b) melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar, (c) mendorong motivasi belajar, (d) menambah variasi dalam penyampaian materi, (e) menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan, (f) memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya, (g) mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan.¹³

Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar maksudnya yaitu dengan adanya media

¹³ Rasimin, *op. cit.*, hh.75-76.

pembelajaran ini, diharapkan media dapat menjembatani antara pendidik dan peserta didik, sehingga pesan dari pendidik dapat dimengerti serta dipahami oleh peserta didik dan terjadi kegiatan belajar mengajar yang efektif serta kondusif.

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang dapat digunakan pendidik untuk melengkapi serta memperkaya informasi dalam kegiatan mengajar. Misalnya, ketika sedang belajar tentang wilayah geografis Benua Australia, pendidik dapat menggunakan peta. Adanya peta membantu peserta didik lebih memahami tentang apa saja kenampakan alam yang berada di benua tersebut. Peserta didik dapat melihat di mana letak Sungai Murray-Darling, Gurun Gibson, letak Sidney, dan letak negara bagian lainnya yang ada di Benua Australia. Peserta didik mendapatkan pengalaman serta informasi yang lebih bermakna ketika menggunakan media pembelajaran di dalam proses belajar.

Adanya media pembelajaran pada proses belajar akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Greenberg dalam Djaali menyatakan bahwa motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan.¹⁴ Ketika pendidik telah membangkitkan semangat peserta didik serta membangkitkan ketertarikan peserta didik akan suatu hal, maka peserta didik akan senang sekaligus penasaran pada hal tersebut dan berusaha sebaik-baiknya ketika melakukan hal tersebut, khususnya dalam

¹⁴ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.101.

hal ini adalah mata pelajaran. Seseorang yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajari sesuatu dengan baik dan tekun, dan berharap memperoleh hasil yang baik.¹⁵ Media pembelajaran menjadi hal yang sangat cocok dalam hal ini. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik tentunya dapat meningkatkan rasa ingin tahu, keinginan, dan semangat peserta didik dalam mempelajari suatu hal.

Adanya media pembelajaran yang beragam tentunya dapat menambah variasi dalam penyajian materi. Media pembelajaran yang bervariasi digunakan ketika proses belajar dengan tujuan untuk mengurangi kebosanan peserta didik sehingga perhatian mereka terpusat pada pelajaran¹⁶, sehingga hal yang dilakukan di dalam kelas bukan hal yang itu-itu saja serta memberi warna baru dalam setiap pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menjelaskan atau menghadirkan suatu pengetahuan serta informasi yang lebih nyata. Misalnya peserta didik sedang mempelajari tentang tumbuhan. Pendidik dapat membawa berbagai macam tumbuhan ke dalam ruang kelas atau pendidik dapat membawa peserta didik ke luar kelas untuk mengamati berbagai macam tumbuhan yang berada di sekitar sekolah. Media pembelajaran membuat peserta didik

¹⁵ Iskandar, *Psikologi Pendidikan: Sebuah Orientasi Baru* (Ciputat: Gaung Persada Press, 2009), h.182.

¹⁶ Muhammad Risal, *Delapan Keterampilan yang Harus Dimiliki Oleh Seorang Guru*, 2011, (<http://www.artikelbagus.com/2011/07/8-keterampilan-yang-harus-dimiliki-oleh-seorang-guru.html#>). Diunduh tanggal 5 Januari 2015 pukul 23.57.

melihat secara langsung dan nyata tanpa harus meraba-raba atau membayangkan bagaimana bentuk asli dari sebuah tanaman yang tertulis di buku teks.

Pendidik dapat memberi penawaran atas media pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta didik. Peserta didik dapat memilih media yang digunakan sesuai dengan minat serta bakatnya. Peserta didik juga dapat bermusyawarah dengan teman sekelas untuk memutuskan media apa yang akan digunakan, hal ini secara tidak langsung juga dapat menanamkan demokrasi pada diri peserta didik.

Ketika menggunakan media pembelajaran, materi atau pesan yang disampaikan oleh pendidik akan lebih mudah dicerna oleh peserta didik. Hal ini disebabkan karena dihadirkan secara lebih konkret, sehingga tidak hanya terbayang dibenak peserta didik. Selain itu pesan yang didapatpun membekas, tahan lama, dan tidak mudah dilupakan oleh peserta didik. Ini terjadi karena ada unsur perasaan yang terlibat dalam prosesnya dan lebih berkesan bagi peserta didik.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Ada banyak manfaat yang terkandung dalam media pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa dengan adanya media pembelajaran, akan sangat membantu pendidik dalam proses penyampaian pesan yang dimaksud kepada peserta didik.

Secara umum manfaat media pembelajaran yaitu (a) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, (c) menimbulkan gairah belajar, (d) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.¹⁷

Media pembelajaran secara sadar dapat membuat pesan tersampaikan dengan optimal. Biasanya pendidik hanya ceramah (verbal) dalam penyampaian pesan, hanya kata-kata yang digunakan, sehingga peserta didik hanya menerka-nerka maknanya saja. Beda halnya ketika media dalam pembelajaran digunakan, peserta didik akan mengetahui lebih jelas apa pesan yang terkandung, karena pesan menjadi lebih konkret.

Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Tidak semua hal (benda atau objek dan peristiwa) ada di dalam kelas. Seperti halnya benda yang besar, contohnya jarak planet Jupiter dengan Bumi saat ketika berdekatan adalah 628,743,036 km dan ketika berjauhan adalah 928,081,020 km¹⁸, tidak dapat dihadirkan secara *real* di dalam kelas. Sama halnya jika pendidik ingin menjelaskan kepada peserta didik tentang peristiwa Perang Dunia Ke-1, tentu pendidik tidak dapat menaiki mesin waktu dan kembali ke tahun 1914 – 1918 untuk menyaksikan secara langsung peristiwa itu. Untuk menyiasatinya pendidik dapat menyediakan gambar atau film. Peserta didik mendapat pengetahuan lebih tanpa harus

¹⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2008), h.9.

¹⁸ Jerry Coffey, *How Far is Jupiter from Earth*, 2008, (<http://www.universetoday.com/14514/how-far-is-jupiter-from-earth/>). Diunduh tanggal 15 Desember 2014 pukul 14.37.

keluar dari kelas, tidak memakan waktu dan tenaga yang banyak untuk melihatnya.

Interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar akan menimbulkan gairah belajar peserta didik. Peserta didik akan lebih tertarik, senang, dan semangat jika ada media dalam pembelajaran. Hal ini dapat memotivasi siswa dan menimbulkan minat peserta didik untuk belajar serta membuat peserta didik lebih penasaran sehingga muncullah rasa ingin tahu yang tinggi pada peserta didik, dan secara tidak sadar peserta didik akan mencari lagi dari sumber-sumber lain untuk mengetahui lebih lanjut tentang materi yang sedang diajarkan.

Adanya media pembelajaran membantu pendidik memberikan rangsangan yang sama kepada setiap peserta didik, sehingga semua peserta didik terangsang dalam setiap tahap pembelajaran dan mendapatkan proses dan hasil yang optimal. Media pembelajaran juga memberikan pengalaman pembelajaran pada setiap peserta didik. Pengalaman dalam proses pembelajaran sangat penting, karena dengan pengalaman, peserta didik merasakan secara langsung dan makna dari pembelajaran dapat melekat lebih lama bahkan hingga peserta didik dewasa. Penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu karena siswa datang dari latar belakang yang berbeda, sehingga pengalaman yang dirasakan tidak akan sama. Ketika pendidik hanya menggunakan bahasa verbal dikhawatirkan hal ini dapat menimbulkan perbedaan persepsi antara pendidik dengan peserta

didik, serta peserta didik dengan peserta didik dan dapat mengakibatkan terjadinya *miscommunication*. Maka dibutuhkan media pembelajaran untuk menyamakan persepsi.

6. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang mengarah pada keefektifan serta keefisienan penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Mampu memahami kriteria atau ciri-ciri media pembelajaran yang baik merupakan suatu keharusan bagi pendidik.

Ada tiga ciri media pembelajaran yang menjadi petunjuk layak tidaknya penggunaan media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely dalam Rasimin yaitu (a) ciri fiksatif, (b) ciri manipulatif, dan (c) ciri distributif.¹⁹ Ciri fiksatif membuat media pembelajaran dapat memberikan gambaran tentang kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan adanya ciri ini, memungkinkan media untuk merekam objek kapanpun dan dapat ditampilkan kapan saja saat diperlukan. Contoh media yang mengandung ciri fiksatif adalah fotografi, video, audio tape, dan film. Media pembelajaran dengan ciri fiksatif dapat mensiasati situasi dan kondisi kebutuhan informasi dari materi pembelajaran.

¹⁹ Rasimin, *op. cit.*, h. 95.

Media pembelajaran dapat memanipulasi dengan ciri manipulatif. Durasi suatu kejadian dapat dimanipulasi menjadi durasi yang lebih singkat dari aslinya serta dapat menambahkan konten-konten seperti warna dan animasi sehingga lebih menarik. Kejadian seperti perjalanan mengelilingi samudera yang dapat memakan waktu bertahun-tahun, dapat disaksikan siswa hanya dalam waktu beberapa jam. Namun, perlu juga dikomunikasikan kepada siswa tentang peristiwa yang sebenarnya agar tidak terjadi salah penafsiran.

Distributif berasal dari bahasa Inggris, *distribution*, yang berarti penyebaran. Ciri distributif memungkinkan media pembelajaran menyebar keseluruh sekolah, seluruh negara, bahkan ke seluruh dunia. Alangkah lebih baiknya juga media pembelajaran yang dibuat bersifat universal sehingga dapat digunakan oleh siapa saja. Selain itu perlu diperhatikan kekonsistensianannya agar tetap sama dengan media yang asli dan esensi dari media pembelajaran tidak hilang.

7. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi menuntut dunia untuk ikut beradaptasi. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan yang turut membuat terbosan dan pengembangan di dalamnya. Hal ini juga mempengaruhi media pembelajaran.

Dewasa ini media pembelajaran mengalami pengembangan yang pesat, dimana terdapat pengembangan serta berinovasi terhadap media yang telah

ada ataupun membuat media yang baru. Kualitas serta kuantitas media pembelajaranpun meningkat dengan berbagai jenis, format, dan kemampuan.

Hal itulah yang mendorong para ahli untuk mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran. Namun, sampai saat belum ada kesepakatan dari para ahli untuk menentukan jenis-jenis media pembelajaran karena masih ada perbedaan-perbedaan pendapat.

Seels dan Glasglow seperti yang dikutip Azhar Arsyad mengelompokkan berbagai jenis media berdasarkan pada perkembangan teknologi menjadi dua kategori luas yaitu:

(a) pilihan media tradisional: (1) visual diam yang diproyeksikan: proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*; (2) visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu; (3) audio: rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*; (4) penyajian multimedia: *slide* plus suara (*tape*), *multi-image*; (5) visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video; (6) cetak: buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (*hand-out*), (7) permainan: teka-teki, simulasi, permainan papan; (8) realia: model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka); (b) pilihan media teknologi mutakhir: (1) media berbasis telekomunikasi: telekonfer en, kuliah jarak jauh; (2) media berbasis mikroprosesor: *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, *compact (video) disc*.²⁰

Media *puzzle* peta buta merupakan gabungan dari jenis media visual dengan permainan. Hal ini dikarenakan peta buta merupakan media mengandalkan penglihatan (visual). Begitupun dengan *puzzle* yang

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hh.33-35.

merupakan sebuah permainan yang berupa kepingan-kepingan gambar yang dapat dilihat (secara visual) ketika memainkannya.

8. Media Visual

Media visual merupakan salah satu jenis media yang banyak digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Ketika mendengar kata “Media Visual” yang akan terlintas dalam benak setiap orang adalah alat atau benda yang lebih menonjolkan visualisasi serta hanya dengan melihatnya, sudah dapat diketahui maksud dari adanya media tersebut.

Hamdani mengemukakan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.²¹ Teori ini secara gamblang tentang media visual. Segala hal yang berhubungan dengan visual maka berhubungan dengan indera penglihatan. Jadi media visual ini dapat digunakan ketika mata peserta didik berfungsi dengan baik dan normal, bukan untuk tuna netra. Tuna netra tidak memiliki persepsi visual, sehingga pesan yang terkandung dalam media tidak akan sampai.

Ahli lain, Rinanto, juga menjelaskan teori tentang media visual, menurutnya media visual adalah semua media yang bisa dinikmati oleh indra mata dan mampu menimbulkan rangsangan untuk berefleksi.²² Ketika media pembelajaran dapat dinikmati oleh peserta didik dengan menggunakan

²¹ Anon, (http://repository.uksw.edu/bitstream/handle/123456789/829/T1_292008069_BAB%20II.pdf?sequence=3), h.3. Diunduh tanggal 7 Januari 2015 pukul 20.45.

²² *Ibid.*, h.4.

indera penglihatannya atau mata sehingga peserta didik menjadi lebih paham dan tertarik akan materi yang sedang diajarkan. Setelah media mampu merangsang peserta didik, maka diharapkan peserta didik dapat berefleksi yaitu mem-*flash back* dan belajar dari kejadian serta pengalaman yang pernah dilalui atau yang pernah dilihat. Inilah yang merupakan inti dari media visual.

Media visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandangan atau penglihatan.²³ Media visual merupakan media pembelajaran yang lebih menekankan pada penggunaan (mengaktifkan) indera penglihatan. Media visual paling sering digunakan dalam proses pembelajaran disekolah. Media visual dapat menyajikan materi pelajaran secara jelas dan lebih realistis sehingga mudah dimengerti dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan definisi yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan peserta didik agar pesan yang terkandung di dalamnya dapat tersalurkan dengan baik.

²³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), h.85.

9. Bentuk Media Visual

Ada banyak bentuk media visual yang digunakan oleh pendidik di seluruh dunia untuk memudahkan penyampaian pesan dalam setiap pembelajaran kepada peserta didiknya.

Bentuk media visual bisa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.²⁴

Pendidik dapat menggunakan salah satu dari media visual yang telah dijabarkan di atas ataupun menggabungkan dua atau lebih dari media visual. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan, situasi, serta kondisi yang ada. Diharapkan dengan menggunakan media visual dapat berhasil sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual²⁵. Kualitas dan efektivitas dari bahan visual atau media yang digunakan merupakan hal yang penting. Ketika media visual yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang sedang diajarkan maka media tersebut menjadi tidak efektif. Begitu juga ketika kualitas bahan yang digunakan tidak bagus ataupun tidak cocok maka visualisasi yang dihasilkan tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Misalnya saat sedang

²⁴ Arsyad, *op. cit.*, hh.91-92.

²⁵ *Ibid.*, hh.106-107.

belajar tentang Benua Afrika, pendidik menggunakan LCD, padahal sekolah tidak memiliki layar untuk LCD, sehingga dengan terpaksa diproyeksikan pada tembok atau papan tulis yang keadaannya sudah tidak bagus, maka gambar Benua Afrika yang muncul kualitasnya menjadi kurang bagus. Oleh karena itu, dalam penggunaan media visual harus diperhatikan kualitas serta efektivitas dari bahan visual agar lebih optimal manfaat yang dirasakannya.

10. Prinsip Desain Media Visual

Dalam membuat media visual yang baik, perlu adanya desain serta penataan yang baik agar mudah dimengerti serta dapat menarik perhatian siswa. Prinsip-prinsip dalam mendesain sebuah media visual yaitu (a) kesederhanaan, (b) keterpaduan, (c) penekanan, dan (d) keseimbangan.²⁶

Ketika media yang dibuat atau yang digunakan merupakan media yang sederhana, maka peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah. Peserta didik tidak dipusingkan dengan kerumitan-kerumitan. Semakin sederhana sebuah media visual, maka semakin mudah bagi peserta didik untuk menangkap pesan yang terkandung dalam media tersebut. Perlu diperhatikan, saat media visual disertai dengan tulisan, maka bentuk dan ukuran dari huruf dalam tulisan tersebut haruslah dapat dibaca dengan jelas mudah dipahami. Ukuran huruf yang digunakan tergantung dari tingkat sekolah peserta didik.

²⁶ *Ibid.*, h.107.

Tabel 2.1
Ukuran Huruf dan Bentuk Huruf²⁷

Sekolah	Kelas	Ukuran Huruf	Bentuk Huruf
SD/ MI	1	16 pt-24pt	Sans-serif
	2	14pt-16pt	Sans-serif dan Serif
	3-4	12pt-14pt	Sans-serif dan Serif
	5-6	10pt-11pt	Sans-serif dan Serif
SMP/ MTs	7-9	10pt-11pt	Serif
SMA/ MA/ SMK/ MAK	10-12	10pt-11pt	Serif

Prinsip keterpaduan merupakan adanya hubungan yang saling terikat dan berkaitan antar unsur yang berada di dalam media tersebut. Ketika gambar serta tulisan terdapat dalam sebuah media yang sama, maka gambar dan tulisan tersebut haruslah berkaitan, sehingga media tersebut tampak padu dan yang terpenting adalah pemahaman atas pesan yang terkandung di dalamnya dapat tersalurkan kepada peserta didik dengan baik.

Prinsip penekanan merupakan suatu pemfokusan atas hal yang dianggap penting. Dalam penggunaan media visual penekanan akan muncul untuk membuat perhatian peserta didik tertuju pada suatu hal yang dianggap menjadi esensi dalam pembelajaran tersebut. Penekanan dapat dimunculkan dengan cara menonjolkan unsur yang ada seperti ukuran, perspektif, atau

²⁷ B.P. Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h.140.

warna.²⁸ Ini dilakukan agar hal atau informasi yang penting menjadi lebih mencolok dibanding dengan informasi pendukung lainnya.

Prinsip keseimbangan dalam hal ini meliputi komposisi yang simetris dan komposisi yang asimetris. Misalnya keseimbangan antara gambar dengan tulisan.²⁹ Ketika gambar berukuran besar, tulisan yang menjadi keterangannya juga harus disesuaikan, tidak terlalu kecil agar dapat terlihat dengan jelas, dan tidak terlalu besar agar tidak mendominasi. Selain itu gambar yang digunakan juga tidak harus selalu simetris, menggunakan gambar yang asimetris selama penggunaannya sesuai dan keseimbangan yang terdapat dalam media proporsional.

11. Unsur Media Visual

Dalam pembuatan serta penggunaan media visual untuk peserta didik ada beberapa hal yang perlu dijadikan bahan pertimbangan. Hal yang perlu dipertimbangkan yaitu (a) bentuk, (b) garis, (c) ruang, (d) tekstur, (e) warna.³⁰

Saat memasukkan suatu bentuk ke dalam media visual perlu diperhatikan pemilihannya. Alangkah lebih baik ketika media visual dibuat dengan menggunakan bentuk yang lucu atau yang sedang menjadi *trending topic* di kalangan peserta didik, serta yang sesuai dengan karakteristik

²⁸ Arsyad, *op. cit.*, h.109.

²⁹ Nana Sudjana dan Rivai Ahmad, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), h.124.

³⁰ Arsyad, *op. cit.*, h.107.

perkembangan peserta didik. Hal ini dapat membangkitkan motivasi serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Unsur garis yang terdapat pada media visual digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian peserta didik untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

Tekstur merupakan sifat dari sebuah permukaan, dalam hal ini adalah permukaan media yang digunakan dalam pembelajaran. Cara agar dapat mengetahui tekstur dari suatu permukaan benda yaitu dengan cara disentuh atau diraba. Dengan hal ini peserta didik dapat merasakan dan menyentuh langsung serta dapat memberi kesan apakah media itu kasar atau halus. Unsur yang terakhir yaitu warna. Warna merupakan adalah hal yang penting pada media visual. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisah, penekanan, atau membangun keterpaduan. Adanya warna membuat media lebih hidup dan dapat menciptakan respon emosional tertentu.

12. Fungsi Media Visual

Levie dan Lentz dalam Rasimin menjelaskan secara khusus fungsi media visual yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris.³¹ Media pembelajaran visual mengandung fungsi atensi, atensi berasal dari bahasa Inggris, *attention*, yang artinya perhatian. Biasanya saat awal pembelajaran, peserta didik kurang tertarik pada materi

³¹ Rasimin, *op. cit.*, h.76.

yang akan diajarkan, sehingga peserta didik menjadi sibuk sendiri dan tidak fokus. Adanya media pembelajaran akan sangat membantu pendidik. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, mengarahkan perhatian peserta didik, dan membuat peserta didik lebih berkonsentrasi pada isi pembelajaran dengan adanya visualisasi yang ditampilkan.

Media pembelajaran visual juga mengandung fungsi afektif. Afektif berasal dari kata afeksi yang berarti perasaan.³² Afektif juga berkenaan dengan sikap dan nilai.³³ Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran visual, secara tidak langsung dapat merangsang emosi dan sikap peserta didik. Peserta didik dapat menikmati teks, teks bergambar, ataupun film, dan emosi peserta didik akan terbawa sehingga lebih memahami pembelajaran.

Media visual juga memiliki fungsi kognitif. Kognitif merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yaitu *cognitive* yang berasal dari kata *cognition* yang sepadan dengan *knowing*, berarti mengetahui.³⁴ Penggunaan media visual dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mengetahui, memahami, dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran.

³² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h.22.

³³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), h.53.

³⁴ Syah, *op. cit.*, h.22.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari media visual yang dapat memberikan konteks untuk memahami teks serta membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

13. Pengertian Permainan

Setiap manusia suka bermain. Terlebih lagi peserta didik Sekolah Dasar. Bermain merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan peserta didik. Ketika peserta didik sedang bosan, lalu diberikan permainan kepada peserta didik, maka semangat peserta didik dengan cepat akan kembali menyala.

Permainan merupakan sebuah kegiatan dimana para peserta mengikuti aturan yang ditetapkan yang berbeda dari aturan dalam dunia nyata saat mereka berusaha meraih tujuan yang menantang.³⁵ Aturan-aturan yang ada pada permainan bersifat fleksibel, tidak terikat pada suatu aturan khusus. Misalnya permainan petak umpet, aturan yang ada saat permainan dimainkan oleh kelompok satu dengan lainnya bisa jadi berbeda. Ini disesuaikan dengan kesepakatan bersama dari kelompok yang memainkannya.

³⁵ Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, and James D. Russell, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* terjemahan Arif Rahman (Jakarta: Kencana, 2011), h.485.

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.³⁶ Permainan dalam definisi ini menjelaskan bahwa terdapat kontes atau perlombaan di dalamnya yang membuat terjadinya interaksi sosial antara para pemainnya. Kegiatan permainan ini memiliki tujuan khusus yang ingin didapat atau dicapai serta terdapat aturan-aturan dalam kegiatan yang dilakukan. Ada banyak tujuan yang didapat dari sebuah permainan, namun tujuan umumnya adalah mendapatkan kegembiraan atau kesenangan.

Zulkifli mengatakan bahwa permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak rasa tanggung jawab dan tidak mempunyai tujuan tertentu melainkan permainan itu sendiri.³⁷ Permainan merupakan kegiatan yang mengandung kesibukan yang tidak memiliki tujuan khusus. Tujuan utamanya adalah untuk mendapat kesenangan. Selain itu permainan dipilih sesuai dengan keinginan pemain tanpa ada paksaan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang dilakukan yang memiliki tujuan tertentu dan memiliki aturan-aturan yang bersifat fleksibel.

³⁶ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h.75.

³⁷ Zulkifli, *Psikologi Perkembangan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1995), h.38.

14. Kelebihan dan Kekurangan Permainan

Segala hal yang ada di dunia ini pasti memiliki kelebihan serta kekurangan. Tak terkecuali dengan permainan. Permainan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Sebelum menggunakan atau memilih suatu hal, alangkah lebih baiknya untuk terlebih dahulu mempertimbangkan kelebihan serta kekurangannya. Ketika kelebihannya memiliki lebih banyak poin dari pada kekurangan, maka hal tersebut dapat dipilih. Namun, ketika suatu hal lebih banyak kekurangannya maka jangan dipilih, carilah opsi lain yang lebih baik.

Kelebihan dari permainan, yaitu (a) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, (b) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (c) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (d) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peran yang sebenarnya di masyarakat, (e) permainan bersifat luwes, (f) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.³⁸

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan menghibur. Hal inilah yang menjadi daya tarik dari sebuah permainan. Permainan menawarkan hiburan pada pemainnya. Ketika seseorang mendapat hiburan maka akan berdampak pada perasaan. Ketika sedang memainkan sebuah permainan, baik permainan yang melibatkan banyak orang atau sendiri, dan pemainnya merasa terhibur atas aktivitas di dalam permainan tersebut, akan menimbulkan rasa senang, baik rasa senang

³⁸ Sadiman, *op. cit.*, hh.78-80.

karena dapat memainkannya bersama teman-teman ataupun karena berhasil memainkannya secara perorangan. Dengan melibatkan permainan dalam pembelajaran, dapat menjadi *intermezo* serta hiburan bagi peserta didik. Peserta didikpun akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam kegiatan belajar.

Belajar yang ideal adalah ketika dalam proses pembelajaran terjadi keaktifan di dalamnya. Permainan mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatannya, sedangkan pendidik hanya sebagai fasilitator. Peserta didik akan menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman-temannya serta pendidik dan aktif dalam menyelesaikan permainan yang berhubungan dengan pembelajaran yang disediakan. Secara tidak sadar, ketika peserta didik belum paham cara memainkannya, peserta didik akan bertanya kepada pendidik. Setelah itu peserta didik akan fokus dan berusaha memecahkan atau menyelesaikan permainannya. Peserta didik akan merasa penasaran ketika belum berhasil menyelesaikannya dan mencoba lagi hingga berhasil.

Permainan dapat memberikan umpan balik atau *feed back* secara langsung dan cepat atas hal yang dilakukan. Ketika peserta didik melakukan suatu hal dan melakukan kesalahan, pendidik dapat memberitahukan kesalahan yang terjadi dan sesegera mungkin kesalahan tersebut diperbaiki oleh peserta didik. Begitu juga ketika hal yang dilakukan telah sesuai, maka

pendidik dapat memberitahukannya kepada peserta didik serta memotivasi peserta didik agar dapat menyelesaikan permainan tersebut.

Ketika penggunaan permainan dan materi yang sedang diajarkan sesuai, maka penerapan konsep-konsep yang diajarkan serta implementasinya pada kehidupan nyata akan lebih mudah mengena pada peserta didik. Misalnya peserta didik melakukan sebuah permainan drama jual beli. Peserta didik dapat mempraktikkan tingkah laku nyata bagaimana cara jual beli dan sebagainya.

Permainan bersifat luwes atau fleksibel. Maksud dari fleksibel dalam permainan adalah tidak ada ketentuan atau aturan-aturan baku dalam permainan. Ketika permainan dilakukan untuk proses belajar, tidak menjadi masalah ketika alat, bahan, serta aturannya diubah sedikit sesuai dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada. Misalnya ketika ingin melakukan permainan bola kasti. Ketika ada sekolah yang tidak memiliki pemukul kasti, maka dapat digunakan balok kayu atau ketika akan melakukan permainan petak umpet, waktu dalam perhitungannya dapat diubah-ubah sesuai kesepakatan para pemainnya.

Permainan mudah untuk dibuat dan diperbanyak. Dalam hal ini diperlukan adanya kreativitas. Ketika tidak dapat ditemukan bahan dasar pembuatan permainan yang sesungguhnya, pendidik dapat membuat permainan sendiri sesuai versi masing-masing dan sesuai dengan bahan yang ada. Selain itu permainan juga dapat dilipatgandakan. Ketika proses

produksi sebuah permainan sudah terjadi secara masal atau besar-besaran maka permainan tersebut akan banyak terdapat dipasaran. Misalnya permainan ular tangga dan monopoli terdapat berbagai jenis desain dan ukuran telah banyak diproduksi, sehingga dapat dipilih sesuai dengan harga dan selera masing-masing.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, permainan juga memiliki kekurangan atau kelemahan yang terdapat di dalamnya. Berikut ini merupakan beberapa kekurangan dari permainan yang patut untuk dipertimbangkan yaitu:

(a) karena asyik atau karena belum mengenai aturan atau teknis pelaksanaan, (b) kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa amatlah penting agar proses belajar dapat lebih efektif dan efisien³⁹, (c) mahal, (d) niat yang salah arah⁴⁰.

Permainan merupakan kegiatan yang sangat asyik untuk dilakukan, terlebih lagi ketika seseorang sedang jenuh atau bosan terhadap aktivitas rutin yang sedang dilakukannya. Permainan menjadi penolong serta obat dari kejenuhan. Namun ada hal yang perlu diwaspadai, ketika peserta didik terlalu asyik dalam sebuah permainan, peserta didik dapat melupakan inti pembelajaran dari permainan tersebut. Peserta didik akan penasaran dan merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan-permainan lain dan lebih memilih untuk bermain dari pada belajar. Selain itu kemungkinan akan aturan

³⁹ Sadiman, *op. cit.*, h.81.

⁴⁰ *Ibid.*, h.40.

atau teknis pelaksanaan yang belum baku dikhawatirkan tujuan permainan dalam pembelajaran akan keluar dari jalur jika tidak diawasi oleh pendidik yang membuat permainan tersebut.

Ketika sebuah permainan dimainkan secara berkelompok, terdapat kecenderungan untuk beberapa peserta didik saja yang terlibat, padahal dengan menggunakan media permainan diharapkan seluruh peserta didik terlibat secara aktif didalamnya sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Ketika melakukan permainan yang dimainkan secara berkelompok, perlu diperhatikan jumlah ideal peserta didik yang ikut serta dalam masing-masing kelompok. Pendidik harus mengatur sedemikian rupa supaya seluruh peserta didik mendapat peran dalam pelaksanaan permainan tersebut. Jumlah pemain dalam setiap kelompok disesuaikan dengan media yang ada, misalnya ketika media yang tersedia berjumlah banyak, dalam satu kelompok dapat berisi 3-5 orang. Begitu juga ketika jumlah peserta didik cukup banyak, maka jumlah anggota dalam satu kelompok disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang ada.

Selain itu, untuk beberapa permainan dan permainan yang bahan pembuatannya berkualitas baik memiliki harga yang mahal. Ini menjadi salah satu kendala dalam penggunaan media permainan dalam pembelajaran.

Misalnya permainan komputer⁴¹, untuk memainkannya tentu diperlukan seperangkat komputer, sedangkan harga komputer cukup mahal untuk dibeli.

Niat yang salah ketika memainkan sebuah permainan yang dijadikan media pembelajaran juga menjadi kekurangan dari penggunaan media permainan. Ada kemungkinan untuk hilangnya tujuan belajar yang sesungguhnya. Misalnya, peserta didik hanya berorientasi untuk mendapatkan kemenangan saja dalam sebuah permainan, padahal tujuan sebenarnya dari permainan tersebut adalah kebersamaan dan sikap sportif. Inilah yang dimaksud dengan niat yang salah arah dalam penggunaan media permainan pada pembelajaran.

B. Kajian Puzzle

1. Pengertian Puzzle

Puzzle merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Puzzle populer pada kalangan anak-anak yang berusia 4-6 tahun. Puzzle untuk anak-anak dengan puzzle untuk orang dewasa dibedakan atas tingkat kerumitannya, jumlah kepingan puzzle, serta gambarnya. Puzzle untuk anak-anak kepingan puzzlenya sedikit, berukuran cukup besar, serta bergambar tokoh kartun. Sedangkan puzzle untuk orang dewasa jauh lebih rumit, dengan jumlah kepingan puzzle yang banyak, serta berukuran lebih kecil lagi kepingannya. Biasanya puzzle dimainkan secara

⁴¹ *Ibid.*, h.40.

perorangan atau individu, namun puzzle juga dapat dimainkan secara bersama-sama (berkelompok).

Puzzle terbuat dari berbagai jenis bahan. Bahan yang paling sering dijumpai dalam pembuatan puzzle adalah kayu, hardboard, triplek tebal, sponge, serta kain. Puzzle dapat digunakan untuk menerapkan informasi yang harus dipelajari, seperti kata-kata ejaan atau ibu kota negara.⁴²

Secara etimologis, puzzle awalnya adalah sebuah kata kerja. Berasal dari bahasa Perancis Kuno, yaitu "*Aposer*". Kata tersebut dalam bahasa Inggris kuno menjadi "*Pose*" lalu berubah menjadi "*Pusle*" yang merupakan kata kerja dengan arti membingungkan, mengacaukan. Sedangkan kata puzzle sebagai kata benda merupakan turunan dari kata kerja tersebut.⁴³

Jika ditelaah berdasarkan arti etimologisnya, puzzle merupakan sesuatu yang membingungkan dan mengacaukan. Hal ini tentu bertepatan dengan bentuk puzzle sebelum disusun menjadi sesuatu yang padu. Ketika melihat puzzle yang belum disusun, orang yang melihatnya akan merasa bingung dan akan terbersit dibenaknya, "Gambar apakah ini?" "Bagaimana caraku menyelesaikan puzzle ini?" "Dari mana aku harus memulainya?"

Puzzle merupakan salah satu contoh permainan edukatif untuk melatih berbagai macam hal mengenai warna, bentuk, dan ukuran. Anak dapat melakukan berbagai kegiatan seperti memasang, memadukan, membangun,

⁴² *Ibid.*, h.41.

⁴³ Anon, *Puzzle*, 2010, (<http://www.omochatoys.com/mainan-edukatif/496-puzzle.html>), Diunduh tanggal 16 Desember 2014, pukul 23.56.

dan menumpuk sehingga kreativitas semakin berkembang.⁴⁴ Puzzle merupakan permainan yang mengandung unsur pembelajaran. Banyak aktivitas yang mendidik dari penggunaan puzzle. Selain itu dengan memainkan puzzle dapat meningkatkan kreativitas pada peserta didik.

Femi Olivia juga mengemukakan bahwa puzzle merupakan mainan berupa gambar yang terbagi dalam kepingan-kepingan yang *tersedia* dalam berbagai bentuk, bahan, dan ukuran, dari yang mudah hingga yang sulit.⁴⁵ Ketika sebuah gambar dibuat atau dipotong menjadi bagian yang lebih kecil atau kepingan yang berbeda ukuran serta bentuknya, sehingga ada kerumitan di dalamnya saat menyusun kembali menjadi sebuah gambar yang utuh hal ini dapat dikatakan sebuah puzzle. Puzzle memiliki ukuran, gambar, serta desain yang berbeda-beda. Ketika menggunakan puzzle harus diperhatikan usia serta kemampuan dari penggunaannya, apakah cocok atau tidak.

Soebachman mengemukakan bahwa permainan puzzle adalah permainan atas kepingan-kepingan satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi.⁴⁶ Terdapat berbagai manfaat yang dapat diperoleh ketika menggunakan permainan puzzle, seperti melatih kreativitas, keteraturan, dan membuat peserta didik menjadi lebih

⁴⁴ Myke Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: Gramedia, 2003), h.84.

⁴⁵ Femi Olivia, *Career Skills for Kids Kembangkan Kecerdikan Anak dengan Teknik Biosmart* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), h.178.

⁴⁶ Agustina Soebachman, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar* (Yogyakarta: In Azna Books, 2012), h.73.

berkonsentrasi. Hal ini tentu menjadikan puzzle sebagai salah satu media pembelajaran yang patut untuk digunakan.

Maka, dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah kepingan-kepingan gambar dengan berbagai bentuk, warna, dan ukuran yang berbeda yang harus dijadikan suatu kesatuan utuh sehingga hasilnya menjadi padu serta memiliki nilai edukasi.

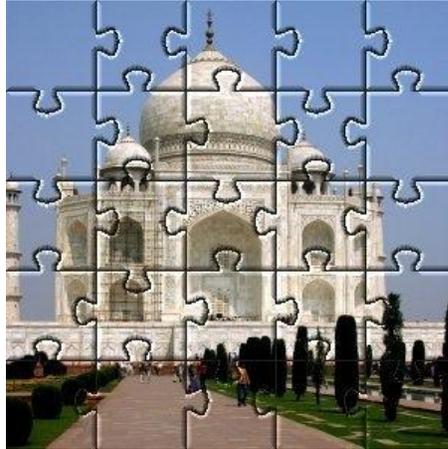
2. Jenis-Jenis Puzzle

Ada berbagai macam puzzle yang telah diciptakan di dunia, berikut merupakan jenis puzzle yang ada saat ini, yaitu: (a) *jigsaw puzzle*, (b) *jigsaw puzzle 3-D*, (c) *logic puzzle*, (d) *mechanical puzzle*, (e) *digital puzzle*.⁴⁷ *Jigsaw puzzle*, puzzle jenis ini merupakan yang paling populer dan menjadi primadona permainan untuk anak-anak, yakni berupa kepingan-kepingan. Puzzle ini populer dan menjadi primadona karena mudah didapat, harga relatif murah, dan gambarnya yang bervariasi menjadi daya tarik bagi anak-anak.

(a) *Jigsaw Puzzle*

Puzzle ini disebut *jigsaw puzzle* karena alat yang digunakan untuk memotong-motong bagian puzzle tersebut adalah *jigsaw* atau gergaji ukir.

⁴⁷ Nika, *Macam-Macam Puzzle*, 2014, (<http://girls.kidnesia.com/Girls/Cerdas/Berbagi-Pengetahuan/Macam-Macam-Puzzle>), h.1. Diunduh tanggal 16 Desember 2014 pukul 23.50.



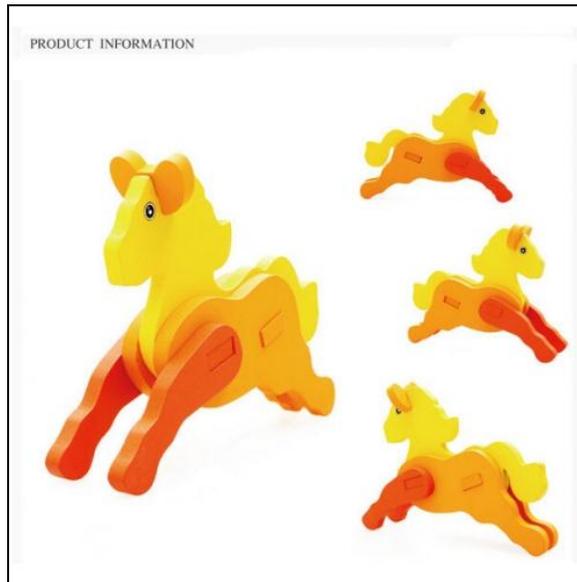
<http://docs.gimp.org/en/plugin-jigsaw.html>

Gambar 2.1
Jigsaw Puzzle

Cara bermain menggunakan *jigsaw puzzle* cukup mudah yaitu, buat kepingan puzzle menjadi tidak beraturan atau acak-acakan, lalu susun kepingan menjadi sebuah gambar yang padu. Setelah seluruh gambar padu, dapat dilihat gambar utuh dari puzzle tersebut dan permainan pun berakhir.

(b) *Jigsaw puzzle 3-D*

Jigsaw puzzle 3-D merupakan puzzle yang ketika kepingan-kepingan puzzle telah berhasil disatukan akan menghasilkan sebuah bentuk tiga dimensi. Puzzle ini dapat berbentuk hewan, bangunan, menara, kendaraan, bola, dan sebagainya. Biasanya puzzle ini terbuat dari kayu ataupun *styrofoam*.



<http://www.kids-jigsaw-puzzle.com/3d-animal-wooden-puzzle>

Gambar 2.2
Jigsaw Puzzle 3-D

Cara bermain menggunakan puzzle ini tidak berbeda jauh dengan *jigsaw puzzle*, yaitu menyusunnya menjadi sebuah bentuk padu yang dapat didirikan. Gambar yang dihasilkan terkesan seperti hidup, karena merupakan benda 3-D

(c) *Logic Puzzle*

Logic puzzle merupakan permainan puzzle yang menekankan pada logika pengguna untuk menyelesaikannya. Ketika memainkan ini pengguna membutuhkan logika yang baik. Puzzle ini menggunakan matematika atau deduksi. *Logic puzzle* yang pertama adalah puzzle yang memecahkan masalah berdasarkan kesimpulan.

Di Jepang *logic puzzle* ini dikenal dengan sebutan sudoku. Cara bermainnya cukup mudah namun membutuhkan logika yang baik, yaitu letakkan angka 1 sampai 9, namun dalam satu baris atau deret tidak boleh terdapat angka yang sama.

6		1			5			4
			2			6		
2				3			7	
	3				4			8
		4				5		
1			5				6	
	2			6				7
		3			7			
5			4			8		3

<http://motris.livejournal.com/178715.html>

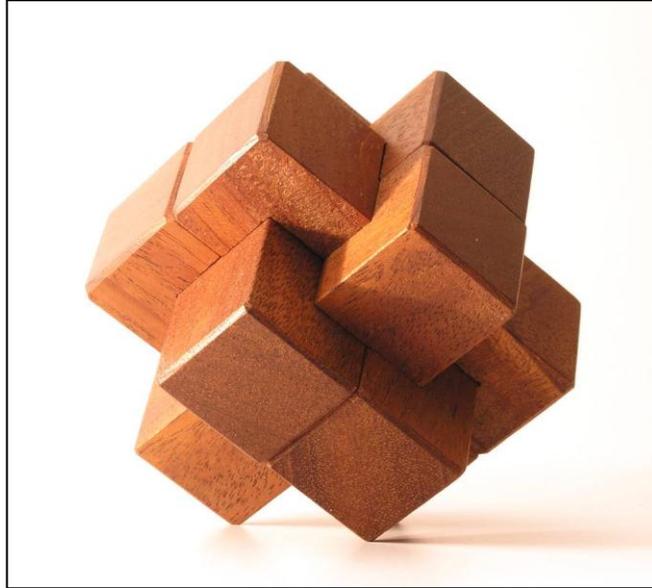
Gambar 2.3
Japanese Logic Puzzle

(d) *Mechanical Puzzle*

Mechanical puzzle merupakan puzzle yang ditampilkan sebagai sebuah set potongan-potongan yang secara mekanis saling berhubungan.⁴⁸ *Mechanical puzzle* ini terlihat lebih rumit dibandingkan puzzle yang lain, bentuk bagian-bagiannya tidak seperti puzzle lain yang hanya berupa kepingan-kepingan, namun lebih seperti balok kecil, kubus kecil, dan bentuk lain dalam permainan tetris. Cara bermainnya sama dengan puzzle lain, yaitu susun

⁴⁸Anon,
(<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdDoc/Bab2HTML/2011201291DSBab2001/page7.html>)
_Diunduh pada 7 Januari 2015 pukul 16.30.

bagian puzzle yang berbentuk kubus atau balok menjadi suatu kesatuan benda yang utuh.

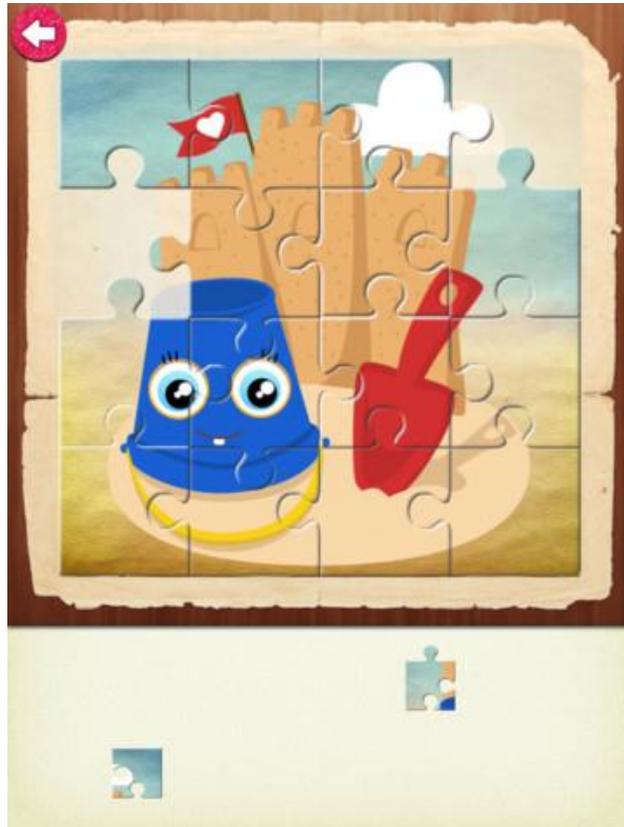


http://en.wikipedia.org/wiki/Mechanical_puzzle

Gambar 2.4
Mechanical Puzzle

(e) *Digital Puzzle*

Ketika zaman sudah semakin berkembang dan teknologi sudah semakin maju. Banyak hal yang telah diubah menjadi berbasis komputer ataupun berbasis web. Tak ketinggalan, di era serba canggih ini, sudah ada puzzle yang berbentuk digital. Puzzle sudah dapat dimainkan di komputer atau *smartphone*. Cara penggunaannya masih sama yaitu dengan mencocokkan kepingan-kepingan gambar dan pengguna hanya tinggal menggeser-geser kepingan dan meletakkannya pada tempat yang sesuai.



<http://appsplayground.com/2012/12/05/woohoo-puzzle/>

Gambar 2.5
Digital Puzzle

3. Manfaat Puzzle

Setiap hal yang telah diciptakan pasti memiliki manfaat masing-masing, tak terkecuali puzzle. Puzzle merupakan benda sederhana yang tak hanya dimainkan saja, tetapi juga memiliki banyak manfaat yang baik untuk setiap orang yang menggunakannya. Al-Azizy dalam Situmorang berpendapat

bahwa manfaat puzzle yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.⁴⁹

Ketika menggunakan puzzle, secara sadar atau tidak sadar, peserta didik akan berpikir bagaimana cara menyelesaikan puzzle sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh.

Penggunaan otak untuk berpikir membuat sel-sel otak lebih berkembang dan membentuk jaringan yang semakin lama semakin banyak. Tetapi sebaliknya Otak yang tidak pernah diajak untuk bekerja memikirkan sesuatu tidak akan mengalami perkembangan bahkan bisa mengalami rudimenter (menghilangnya fungsi dari bagian-bagian dari sel-sel otak yang mikro).⁵⁰

Selain itu dengan menyelesaikan puzzle, juga merupakan salah satu hal yang dapat meningkatkan kemampuan problem solving peserta didik. Dalam proses menyelesaikan puzzle, peserta didik akan melihat dan mencari clue atau memecahkan masalah dari sudut pandang yang berbeda. Bermain puzzle juga dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan dan memiliki sesuatu yang dibanggakan sehingga membuatnya terdorong untuk tetap tekun menghubungkan kepingan-kepingan puzzle.

Bermain puzzle dapat melatih koordinasi tangan, mata, dan otak peserta didik. Puzzle terdiri atas berbagai warna, bentuk, gambar, serta ukuran, peserta didik harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle yang berbeda-

⁴⁹ Mulkan Andika Situmorang, *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*, (<http://eprints.ums.ac.id/1281/1/5.-AMIR.pdf>), h.8. Diunduh tanggal 7 Januari 2015 pukul 21.47.

⁵⁰ Syaiful Maghsri, *Kekuatan Dahsyat Otak Manusia*, 2013, (<http://www.syaifulmaghsri.com/artikel-bioenergi/kekuatan-dahsyat-otak-manusia/>). Diunduh tanggal 8 Januari pukul 14.45.

beda dan menyusunnya menjadi suatu gambar utuh. Mata sebagai indera penglihatan, melihat gambar-gambar acak tersebut. Mata akan menangkap informasi tersebut, lalu dengan cepat informasi tersebut dikirimkan ke otak. Otak akan memproses data yang telah diterima. Ketika otak mengatakan bahwa terjadi kesesuaian atau kecocokan gambar, otak mengkoordinasikan tangan untuk meletakkannya ditempat yang sesuai, namun ketika terjadi ketidaksesuaian, maka otak akan berkoordinasi dengan mata dan tangan untuk mencari lagi kepingan puzzle yang sesuai.

Bermain puzzle melatih nalar peserta didik. Hal ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk menalar serta menganalisis cocok tidaknya kepingan puzzle yang satu dengan kepingan yang lain. Ketika peserta didik terbiasa untuk menalar pada proses pembelajaran di sekolah, maka peserta didik akan lebih menjadi biasa menalar juga di kehidupan sehari-hari. Menalar merupakan hal yang penting, terlebih lagi ketika peserta didik tengah menghadapi permasalahan, baik permasalahan akademik ataupun masalah yang ada di sekitarnya, sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah tersebut.

Ketika bermain puzzle, peserta didik dituntut untuk menyelesaikan suatu tantangan, dimana peserta didik menggabungkan kepingan puzzle yang gambar dan bentuknya masih acak-acakkan. Saat kepingan puzzle yang diletakkannya salah, maka peserta didik perlu dengan sabar mencari kembali secara teliti dimana kepingan yang cocok untuk melengkapi kepingan puzzle

yang telah berhasil disusun. Jumlah kepingan puzzle yang tidak sedikit akan menambah tantangan bagi peserta didik dalam mencari kepingan puzzle yang cocok, sehingga diperlukan adanya kesabaran dalam menyusun puzzle. Ketika peserta didik memainkan puzzle secara intensif, maka perlahan-lahan dapat menumbuhkan kesabaran pada dalam diri peserta didik.

Puzzle umumnya dimainkan secara perorangan atau individu, namun ada puzzle yang dapat dimainkan secara berkelompok. Puzzle yang dimainkan secara berkelompok ukurannya lebih besar dari puzzle biasa, sehingga dapat dimainkan hingga 5 orang. Menyelesaikan puzzle secara berkelompok dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Peserta didik akan saling berkomunikasi atau berdiskusi untuk menentukan kepingan yang sesuai. Selain itu juga meningkatkan rasa saling menghargai, dimana ketika ada anggota kelompok yang mengutarakan pendapat seperti, “Aduh, itu bukan kepingan yang cocok, sepertinya yang berada di sebelah sana adalah kepingan yang cocok” atau “Bagaimana jika kita mulai dari bagian yang pinggir agar lebih mudah?” Anggota lain akan mendengarkan serta menghargai pendapat temannya, tidak mencemooh, tidak bertengkar, serta tidak “mau menang sendiri”, karena keberhasilan pada puzzle kelompok adalah keberhasilan dari usaha bersama, bukan hanya dari satu orang saja. Saling membantu antar teman juga menjadi salah satu kesuksesan dalam penggunaan puzzle berkelompok.

Maka, dapat disimpulkan bahwa ada banyak manfaat menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran, yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, serta dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

4. Penggunaan Puzzle dalam Pembelajaran

Penggunaan media puzzle dalam aktivitas pembelajaran belum banyak dilirik oleh pendidik di Sekolah Dasar, padahal dengan menggunakan media puzzle, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan secara tidak sadar nantinya memberi dampak yang positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Ada beberapa bentuk puzzle, termasuk puzzle yang mengajarkan tentang kemampuan ruang, koordinasi tangan dengan mata, matematika, bahasa, pengetahuan sosial, konsep-konsep ilmiah, dan konsep logika berpikir. Konsep inilah yang pada akhirnya membantu siswa dalam pengungkapan pikiran dan perasaan kepada orang lain sebagai alat penyampai pesan dalam berkomunikasi.⁵¹

Media puzzle dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, seperti matematika, IPA, IPS, Bahasa, dan sebagainya. Yang perlu diperhatikan adalah kecocokan materi yang sedang diajarkan serta manfaat dari media yaitu untuk menyampaikan pesan dapat dirasakan.

Puzzle biasanya dimainkan di atas meja kelas, namun untuk puzzle yang berukuran besar dapat dimainkan secara berkelompok di lantai ruang kelas.

⁵¹ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Pragmatik* (Bandung: Angkasa, 1993), h.71.

Cara bermainnya yaitu pendidik menyediakan media puzzle dan membagikannya kepada tiap kelompok, kelompok tersebut harus menyusun puzzle hingga menjadi satu kesatuan yang padu dan peserta didik dapat mengenali gambar tersebut. Lalu peserta didik mengerjakan instruksi dari pendidik tentang apa yang harus dilakukan setelah puzzle selesai disusun secara padu.

C. Kajian Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia

1. Pengertian Peta

Peta merupakan suatu hal yang sudah tidak asing lagi bagi banyak orang. Para *backpacker* dari luar negeri yang berkunjung ke Indonesia banyak yang masih menggunakan peta. Dalam bidang pendidikan, peta juga banyak digunakan terutama oleh peserta didik. Peserta didik sudah mengenal peta semenjak di Sekolah Dasar dan masih terus digunakan sampai pendidikan menengah bahkan ada yang masih menggunakan sampai perguruan tinggi.

Ada beberapa pengertian sederhana tentang peta pada buku yang diciptakan untuk pelajar. Peta berasal dari bahasa Yunani yaitu *Mappa*, yang artinya taplak atau kain penutup meja. Dalam bahasa Inggris peta ialah *map*. Peta merupakan gambar permukaan bumi dengan menggunakan skala

tertentu pada bidang datar.⁵² Peta adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Gambaran yang dilukiskan pada peta meliputi wilayah yang luas maupun yang sempit.⁵³ Buku lain menyebutkan bahwa peta adalah gambaran konvensional dari permukaan bumi yang diperkecil sebagaimana kenampakan dari atas dan diperkecil sesuai skala.⁵⁴



http://wwwsyaiha.com/2013_10_01_archieve.html

Gambar 2.6
Peta Indonesia

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa peta adalah gambaran atau lukisan suatu daerah, negara, benua, atau keseluruhan permukaan bumi yang diperkecil dengan skala tertentu dan dituangkan dalam bidang datar.

⁵² Suhanda Efendi dan Karjono, *Belajar Pengetahuan Sosial dengan Orientasi Keterampilan Sosial untuk SD Kelas IV* (Bandung: Sarana Panca Karya Nusa, 2004), h. 121.

⁵³ Arsyad Umar, dkk. *Pengetahuan Sosial Terpadu untuk SD Kelas IV* (Jakarta: Erlangga, 2004), h. 183.

⁵⁴ K. Wardiyatmoko, *Geografi SMA/ MA Jilid 3* (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 3.

2. Pengertian Peta Buta

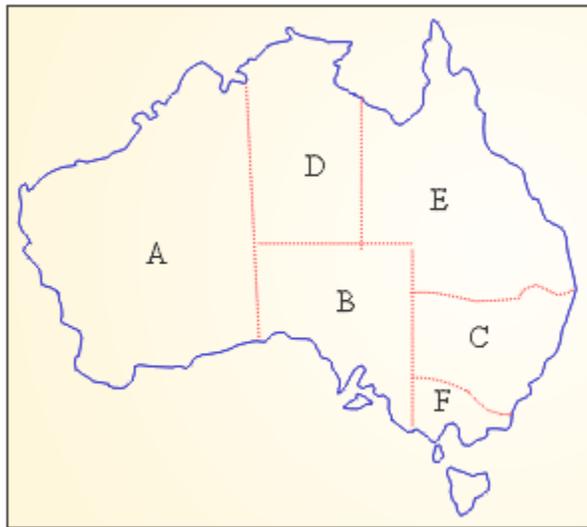
Pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar saat mempelajari materi yang berhubungan dengan geografi, maka pembelajaran akan bersentuhan dengan peta, atlas, globe, serta tak terkecuali peta buta. Peta buta merupakan salah satu hal yang banyak muncul pada soal ujian IPS. Sekedar menanyakan nama wilayah tersebut, ibu kotanya, atau bahkan ciri khas yang ada di suatu wilayah. Namun ketika peserta didik *have no idea about that*, maka peta buta menjadi momok menakutkan bagi para peserta didik.

Teguh Iman Bastari mengatakan bahwa dalam pendidikan formal banyak mempelajari peta, salah satu materi yang dipelajari adalah peta buta. Yaitu, belajar menentukan letak (posisi) kota atau keterangan lainnya dari peta yang dikosongkan atau tanpa keterangan apapun.⁵⁵ Peta buta merupakan peta yang kosong, kosong disini maksudnya adalah tanpa ada keterangan tulisan-tulisan apapun diatas peta, tidak seperti peta biasa yang memiliki banyak tulisan-tulisan serta simbol-simbol.

Teori lain juga mengemukakan hal yang tidak jauh berbeda dari teori yang dikemukakan oleh Bastari. Peta buta adalah sebuah peta gambar dunia, negara atau wilayah tertentu yang tidak disertai dengan tulisan

⁵⁵ Teguh Iman Bastari, *The CD Production Interactive Learning Blind The Map of The Island by Javanese Using Macromedia Flash*, 2012, (<http://dosen.narotama.ac.id/wp-content/uploads/2012/03/THE-CD-PRODUCTION-INTERACTIVE-LEARNING-BLIND-THE-MAP-OF-THE-ISLAND-BY-JAVANESE-USING-MACROMEDIA-FLASH.pdf>), h. 1. Diunduh tanggal 10 Januari 2015 pukul 00.19.

keterangan nama-nama daerahnya.⁵⁶ Peta Buta adalah peta tanpa keterangan apapun yang nampak pada peta buta hanyalah garis yang mengikuti bentuk wilayah tertentu misalkan pulau, benua, sungai, danau, laut atau strip putus-putus tanda batas wilayah atau negara tanpa keterangan apapun.⁵⁷ Peta buta merupakan gambar suatu wilayah yang dibuat dengan sederhana, tanpa ada tulisan-tulisan, hanya terdapat garis-garis sebagai penanda batas wilayah. Jadi peta buta adalah gambar suatu wilayah tanpa disertai keterangan apapun.



<http://www.invir.com/latihan/sd6unasips05.html>

Gambar 2.7
Peta Buta Australia

⁵⁶ Anon, (<http://www.organisasi.org/1970/01/tujuan-fungsi-manfaat-belajar-peta-buta-pada-pelajaran-ips-anak-di-sekolah.html>). Diunduh tanggal 9 Januari 2015 pukul 22.10.

⁵⁷ Erma Ramdhasari, *Rancang Bangun Game Peta Dunia*, 2014, (http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_11.02.7963.pdf). Diunduh tanggal 9 Januari 2015 pukul 22.15.

Jadi, puzzle peta buta adalah kepingan-kepingan gambar wilayah dengan berbagai bentuk, warna, dan ukuran yang berbeda yang harus dijadikan suatu kesatuan utuh tanpa disertai keterangan apapun di atas gambar tersebut yang memiliki nilai edukatif di dalamnya.

3. Pengertian Suku Bangsa Indonesia

Indonesia merupakan negara yang memiliki 5 pulau besar dan lebih dari 17.000 pulau kecil lainnya yang terletak pada 6° LU-11° LS dan 95° BT-141° BT. Indonesia adalah negara republik dengan wilayah administrasi pemerintahan yang saat ini terdiri dari 34 provinsi dengan penduduk sebanyak 240 juta jiwa dan merupakan negara dengan penduduk terbanyak keempat di dunia. Tiap provinsi memiliki suku dan kebudayaan yang berbeda dengan provinsi lain. Latar belakang sejarah yang panjang dari bangsa Indonesia dan karakteristik wilayah yang berbeda yang membuat Indonesia kaya akan keanekaragaman suku dan budaya.

Heckmann berpendapat bahwa suku bangsa merupakan sekelompok manusia yang memiliki kolektivitas serta identitas kultural tertentu dan hidup dalam sebuah negara, bersama-sama kelompok etnis lainnya.⁵⁸ Terdapat banyak kelompok manusia yang tinggal pada sebuah negara. Kelompok-

⁵⁸ Bagja Waluya, *Ebook Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah Program Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2007, (https://books.google.co.id/books/about/Sosiologi_Menyelami_Fenomena_Sosial_di_M.html?hl=id&id=pGxmsW9Emc0C), h.12. Diunduh pada tanggal 5 Juli 2015 pukul 14.57.

kelompok manusia ini banyak memiliki perbedaan-perbedaan, namun kelompok yang memiliki kebiasaan serta kebudayaan yang sama disebut suku bangsa. Suku bangsa ini tidak hidup sendirian, melainkan hidup berdampingan dengan suku yang lain.

Koentjaraningrat menjelaskan bahwa suku bangsa adalah suatu golongan manusia yang terikat oleh kesadaran dan identitas akan kesatuan kebudayaan, sedangkan kesadaran dan identitas tersebut sering dikuatkan oleh kesatuan bahasa.⁵⁹ Suku bangsa memiliki sebuah garis besar, yaitu bahasa. Setiap suku bangsa memiliki bahasa yang berbeda dengan suku bangsa yang lain, misalnya Suku Jawa untuk berkomunikasi sehari-hari menggunakan Bahasa Jawa, sedangkan Suku Sunda menggunakan Bahasa Sunda. Selain bahasa, kebudayaan yang ada pada suku juga menjadi pemersatu serta identitas bagi suatu suku. Setiap suku memiliki perbedaan dan ciri khas masing-masing.

Hasan Shadily dalam Yulia Darmawaty dan Achmad Djamil menyatakan bahwa suku bangsa atau etnis adalah segolongan rakyat yang masih dianggap mempunyai hubungan biologis.⁶⁰ Ketika ada sekelompok orang yang memiliki hubungan seperti keluarga, baik keluarga jauh ataupun dekat

⁵⁹ *Ibid.*, h.12.

⁶⁰ Yulia Darmawaty dan Achmad Djamil, *Ebook Buku Saku Sosiologi SMA*, (<http://www.kawahdistributor.com/buku-saku-sosiologi-sma-detail?format=pdf&tmpl=component>), h.152. Diunduh pada tanggal 5 Juli 2015 pukul 17.38.

selama masih ada hubungan biologis atau hubungan darah, maka kelompok itu merupakan satu suku yang sama.

Secara garis besar, suku bangsa merupakan sekelompok orang yang memiliki ciri khas seperti kebudayaan, bahasa, serta tempat asal yang sama yang menjadi identitas kelompok. Adapun suku bangsa Indonesia merupakan sekelompok orang yang memiliki ciri khas yang menjadi identitas kelompoknya yang tinggal dan berasal dari wilayah di Negara Indonesia.

D. Kajian Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SD

1. Pengertian Hasil Belajar

Sejak dikembangkannya ilmu pengetahuan, telah banyak pakar yang membahas mengenai hasil belajar. Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah tingkah laku yang terjadi pada orang yang telah belajar seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.⁶¹ Hasil belajar merupakan perubahan yang dihasilkan melalui proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik adalah ketika terjadi perubahan tingkah laku peserta didik ke arah yang lebih baik, seperti bertambahnya pengetahuan peserta didik, informasi yang sebelumnya tidak diketahui menjadi diketahui, materi yang sebelumnya hanya diketahui menjadi lebih dipahami oleh peserta didik. Perubahan-perubahan yang terjadi pada seseorang yang telah belajar itu nyata dan dapat terlihat.

⁶¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h.45.

Hasil belajar tidak hanya terpaku pada nilai akademik peserta didik, namun juga perubahan ke arah yang lebih baik dalam segala aspek antara lain pengetahuan, emosional, pengertian, hubungan sosial, kebiasaan, jasmani, keterampilan, etika atau budi pekerti, apresiasi, dan sikap.⁶² Jadi hasil belajar tidak hanya tentang nilai akademik, namun juga nilai sikap, serta keterampilan. Peserta didik tidak hanya dilihat seberapa hebat nilai akademiknya, namun nilai sikap dan keterampilannya juga dipertimbangkan, karena ketika peserta didik memiliki nilai akademik yang baik, namun tidak memiliki sikap yang baik, akan mengurangi kegunaannya di mata masyarakat.

Djamarah dan Zain berpendapat bahwa hasil belajar seseorang merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik dalam diri sendiri orang tersebut (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal).⁶³ Hasil belajar merupakan percampuran dari faktor internal dan faktor eksternal peserta didik. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti fisiologi (kondisi kesehatan fisik dan panca indera) dan psikologi (minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif). Ketika peserta didik memiliki keterbatasan pada kesehatannya, misalnya memiliki penyakit, maka akan mempengaruhi kegiatan belajarnya, sehingga peserta didik tidak dapat belajar dengan

⁶² *Ibid.*, h.29.

⁶³ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Metode Pembelajaran* (Jakarta: Media Grafika, 2008), h.34.

maksimal yang pada akhirnya menyebabkan hasil belajarnya juga tidak maksimal. Hal yang sama juga terjadi ketika peserta didik memiliki bakat pada suatu bidang, namun tidak memiliki motivasi, minat, serta tidak diasah, maka bakatnya hanya menjadi bakat yang terpendam. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan keluarga dan sosial budaya. Ketika ada peserta didik yang memiliki minat serta bakat pada suatu bidang, namun keluarganya tidak mendukung serta tidak memfasilitasi, maka akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik, sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal.

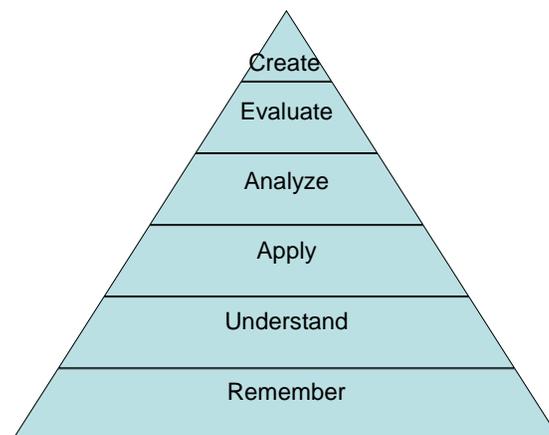
Sudjana mengatakan bahwa hasil belajar diartikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.⁶⁴ Ketika telah dilakukan kegiatan belajar, peserta didik akan memiliki kemampuan-kemampuan yang sebelumnya tidak dimiliki, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Pengalaman belajar yang bermaknalah yang membuat peserta didik memiliki kemampuan yang sebelumnya tidak dimilikinya. Pengalaman belajar peserta didik dapat diperoleh dari mana saja, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, serta alam sekitar.

Sudjana juga mengatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan

⁶⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h.22.

psikomotor.⁶⁵ Ketiga ranah inilah yang digunakan oleh pendidik untuk melakukan penilaian di sekolah. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berkaitan dengan tingkat pengetahuan, pemahaman, kemampuan menganalisis, mengaplikasi, mensitensis, serta mengevaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap atau tingkah laku yang berkaitan dengan aspek penerimaan, reaksi atau jawaban, penilaian, organisasi, serta internalisasi. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan serta kemampuan bertindak siswa.

Perubahan tingkah laku dalam hasil belajar meliputi ranah kognitif menurut Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl terdiri dari C1: mengingat, C2: memahami, C3: menerapkan, C4: menganalisis, C5: menilai, C6: menciptakan.⁶⁶



Gambar 2.8
Tangga Taksonomi Anderson

⁶⁵ *Ibid.*, h.3.

⁶⁶ Leslie Owen Wilson, *Anderson and Krathwol-Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy*, 2013, (<http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/>). Diunduh pada tanggal 5 Juli 2015 pukul 13.52.

Dilihat dari gambar tangga Taksonomi Anderson dapat dijelaskan bahwa tingkatan yang paling rendah atau yang pertama yaitu *remember* atau mengingat, dimana peserta didik hanya menjelaskan mengenai fakta-fakta. Tingkatan kedua yaitu *understand* atau memahami, dimana peserta didik dapat menjelaskan gagasan atau menyederhanakan konsep baru yang didapatkan oleh peserta didik dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Tingkatan yang ketiga adalah *apply* atau menerapkan, yaitu peserta didik dapat mengetahui serta melakukan penerapannya melalui kegiatan sehari. Tingkatan yang keempat adalah *analyze* atau menganalisis, yaitu mencari perbedaan dan memisahkan materi pelajaran ke dalam beberapa kesimpulan dan menintegrasikan ke dalam materi. Tingkatan yang kelima adalah *evaluate* atau evaluasi, yaitu mengevaluasi atau memeriksa hasil. Tingkatan yang keenam adalah *create* atau menciptakan, yaitu peserta didik dapat merancang kegiatan untuk menciptakan suatu karya.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan dan tingkah laku yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

2. Pengertian IPS

Manusia merupakan makhluk sosial, sehingga manusia tidak dapat hidup tanpa orang lain.

Manusia akan selalu berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang-orang-perorangan dengan kelompok manusia.⁶⁷

Sejak lahir, manusia telah berinteraksi yaitu dengan ibu dan orang-orang yang ada disekitarnya. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan bantuan dari orang di sekitarnya. Hingga dewasa manusiapun tidak terlepas dari peran serta orang lain. Manusia selalu melakukan hubungan sosial dengan sesamanya, seperti dengan orang tua, saudara, keluarga, teman, serta orang-orang yang berada di sekitarnya. Baik antara manusia dengan manusia, manusia dengan sekelompok manusia, atau sekelompok manusia dengan sekelompok manusia.

Hal ini lah yang menyebabkan adanya mata pelajaran IPS di sekolah dasar dan pada jenjang-jenjang berikutnya, karena setiap aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik tidak terlepas dari adanya interaksi sosial dengan orang lain. Secara alamiah, manusia sudah memperoleh pengetahuan sosial dari kehidupan sehari-hari yang dijalannya namun masalah sosial di kehidupan masyarakat terus berkembang dan pengetahuan

⁶⁷ Gillin and Gillin *Cultural Sociology*, "A revision of *An Introduction to Sociology*," h.489, dikutip oleh Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.55.

yang diperoleh secara alamiah tidak cukup, maka perlu adanya pendidikan formal, yaitu IPS.⁶⁸

Buchari Alma mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.⁶⁹

Adanya berbagai persoalan serta cakupan yang terdapat dalam IPS, sudah semestinya membuat peserta didik memiliki bekal pengetahuan yang cukup, sehingga peserta didik dapat memahami ataupun menyelesaikan persoalan-persoalan yang terdapat dalam dirinya, dan siap untuk terjun ke masyarakat.

IPS yang dikemukakan oleh *National Council for the Social Studies* (NCSS), yaitu:

*Social studies is the integrated study of social science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinate, systematic study drawing upon such disciplines as antropology, archeology, economic, geography, history, law, philosophy, political science, psycology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science. The primary purpose of social studies is to help young people develop ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of culturally divers, democratic society in an independent world.*⁷⁰

⁶⁸ Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011), h.9.

⁶⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h.141.

⁷⁰ Susanto, *op. cit.*, h.143.

Inti dari teori yang dikemukakan oleh NCSS yaitu pendidikan IPS merupakan ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan yang terintegrasi dan di dalamnya terdapat beragam disiplin ilmu yang tujuannya adalah membantu mengembangkan kemampuan keputusan yang sesuai dengan informasi dan beralasan jelas serta masuk akal untuk kepentingan publik.

Beda halnya dengan NCSS, Ali Imran Udin dalam Abu Ahmadi mengungkapkan bahwa IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah (*elementary and secondary school*)⁷¹. Ketika IPS dipelajari di Sekolah Dasar dan menengah, IPS yang dipelajaripun dikemas dengan sederhana sesuai tingkat pendidikannya untuk mencapai tujuan pendidikan dan materi mudah dimengerti oleh peserta didik.

Numan Soemantri berpendapat bahwa IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.⁷² Ada banyak unsur yang termasuk ke dalam IPS yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Unsur-unsur tersebut akan selalu melekat dalam kehidupan manusia, sehingga sadar ataupun tidak, manusia selalu bersinggungan dengan IPS dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

⁷¹ Ali Amran Udin, "*Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial Dasar*," h.47, dikutip oleh Abu Ahmadi, *Ilmu Sosial Dasar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.2.

⁷² Anon, (http://eprints.ums.ac.id/23771/18/JURNAL_ILMIAH.pdf), h.5. diunduh pada tanggal 23 Juli 2015 pukul 20.43.

Sapriya mengungkapkan bahwa IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah *social studies*. Pengertian IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan.⁷³ Sapriya menjelaskan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji berbagai bidang sosial yang dipelajari di berbagai tingkat pendidikan dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijabarkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu yang mempelajari semua aspek dalam kehidupan manusia, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kemampuan serta mampu mengimplementasikannya di dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan di atas mengenai pengertian hasil belajar dan IPS, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah perubahan kemampuan atau tingkah laku yang dimiliki oleh peserta didik setelah pengalaman belajar mengenai IPS sehingga peserta didik mampu mengimplementasikan hal yang telah dipelajarinya dalam kehidupan bermasyarakat. Diharapkan dengan adanya pembelajaran IPS di sekolah, peserta didik dapat menerapkannya ilmu yang telah didapatkan ke

⁷³ Hesty Rusyanti, *Pengertian IPS: Hakikat Pembelajaran IPS*, 2013, (<http://www.kajianteori.com/2013/02/pengertian-ips-hakikat-ips.html>). Diunduh pada tanggal 23 Juli 2015 pukul 20.57.

dalam kehidupannya sehari-hari, serta adanya perubahan ke arah yang lebih baik dalam diri peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, atau psikomotor.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap aktivitas atau kegiatan yang telah direncanakan dalam segala bidang memiliki tujuan atau *goal*. Tujuan merupakan hal yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan, pada hal ini khususnya dalam pembelajaran, termasuk pada pembelajaran IPS. Awan Mutakin dalam Trianto merincikan tujuan pembelajaran IPS, yaitu:

(a) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat, (b) mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial, (c) mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat, (d) mampu menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat, (e) mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat, (f) memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral, (g) fasilitator dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak menghakimi, (h) mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya "*to prepare to be well-functioning citizens in a democratic society*" dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya, (i) menekankan perasaan, emosi, dan

derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.⁷⁴

Numan Soemantri menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah menumbuhkan nilai-nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara, dan agama.⁷⁵ Adanya pembelajaran IPS diharapkan peserta didik memiliki moral yang baik, sehingga peserta didik dapat menjadi manusia yang taat kepada Tuhan, menjadi warga negara yang baik dengan cara mematuhi nilai-nilai atau aturan yang berlaku.

Adanya pembelajaran IPS diharapkan mampu mencapai tujuan-tujuan yang telah dijabarkan di atas sehingga menjadikan peserta didik sebagai manusia yang dapat mengembangkan potensinya sekaligus peka dan memiliki hubungan sosial yang baik juga siap untuk terjun ke masyarakat.

4. Ruang Lingkup IPS di SD

Ruang lingkup materi pelajaran IPS di SD atau MI yang tercantum pada kurikulum menurut Depdiknas dalam Ahmad Susanto, yaitu (a) manusia, tempat, dan lingkungannya, (b) waktu, keberlanjutan, dan perubahannya, (c) sistem sosial dan budaya, (d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.⁷⁶ Ruang lingkup merupakan batasan. Ruang lingkup materi pelajaran IPS adalah

⁷⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.128.

⁷⁵ Anon, (<http://eprints.uny.ac.id/8540/3/BAB%20%20-%2008416241002.pdf>), h.3. Diunduh pada tanggal 23 Juli 2015 pukul 20.30.

⁷⁶ Susanto, *op. cit.*, h.160.

batasan-batasan materi pelajaran IPS yang diajarkan kepada peserta didik, sehingga ketika pembelajaran sedang berlangsung, pembahasan materi masih dapat dikontrol. Pembatasan-pembatasan ini juga disesuaikan dengan tingkatan pendidikan. Misalnya ketika peserta didik sedang membahas tentang uang, yang dibahas tentu sesuai dengan perkembangan peserta didik yaitu seputar bahan pembuatan uang, sejarah uang, kegunaan uang, hingga jenis-jenis uang. Pembahasan tidak meluas ke arah yang lebih kompleks seperti, bagaimana tindakan yang layak diambil oleh pemerintah ketika terjadi inflasi, agar akibat dari inflasi tidak meluas ke sektor yang lain.

5. Karakteristik Peserta Didik Kelas V SD

Setiap individu itu berbeda, antara individu yang satu dengan individu yang lain. Banyak perbedaan-perbedaan yang melekat pada setiap individu, hal inilah yang disebut dengan karakteristik. Karakteristik merupakan sesuatu yang menjadi ciri khas seseorang dalam menyerap, merasa, meyakini, atau bertindak.⁷⁷ Tidak ada satu individupun yang memiliki karakteristik sama persis, bahkan anak yang dilahirkan kembar identikpun sebenarnya berbeda. Inilah mengapa manusia dikatakan unik karena masing-masing individu memiliki perbedaan.

⁷⁷ C. George Boeree, *General Psychology: Psikologi Kepribadian, Persepsi, Kognisi, Emosi, & Perilaku* terjemahan Helmi J. Fauzi (Yogyakarta: Prismsophie, 2008), h.426.

Memahami karakteristik peserta didik merupakan hal wajib bagi pendidik. Pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan efisien jika pendidik belum memahami karakteristik peserta didik, terutama karakteristik fisik dan psikis yang sesuai dengan fase-fase perkembangan peserta didik.

Umumnya peserta didik kelas V SD berusia antara 10 hingga 12 tahun. Secara umum, peserta didik kelas V SD termasuk ke dalam peserta didik kelas tinggi. Karakteristik atau ciri khas yang ada pada peserta didik kelas tinggi berbeda dengan peserta didik kelas rendah.

Secara fisik, antara peserta didik perempuan dan laki-laki memiliki waktu kematangan fisik yang berbeda. Peserta didik perempuan memulai masa pubertasnya lebih dahulu dari peserta didik laki-laki dan sering kali berkembang lebih cepat 2 tahun dari anak laki-laki,⁷⁸ sehingga peserta didik perempuan menjadi lebih tinggi dari peserta didik laki-laki.

Ciri khas peserta didik kelas tinggi di SD yaitu (a) perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari; (b) ingin tahu, ingin belajar dan realistis; (c) timbul minat kepada pelajaran khusus; (d) anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah; (e) anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.⁷⁹

Ketika masa ini sedang dilalui peserta didik, perhatian peserta didik lebih tertuju kepada kehidupan sehari-hari yang sering dilihatnya. Misalnya, ada

⁷⁸ Carolyn Meggitt, "Memahami Perkembangan Anak," terjemahan Agnes Theodora W (Jakarta: Indeks, 2012), h.163.

⁷⁹ Siti Partini Suadirman, dkk, *Masa Kanak-Kanak Akhir*, (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dra.%20Yulia%20Ayryza,%20M.Si.%20Ph.%20D/B.7%20Bab%20VII-Perkembangan%20Masa%20Kanak-Kanak%20Akhir.pdf>). Diunduh tanggal 10 Januari 2015.

film atau sinetron remaja yang sedang *happening*. Peserta didik akan mengikuti perkembangan alur dari cerita, menjadikan karakter yang ada di dalam sinetron tersebut sebagai idola atau *role mode*, dan menjadikannya topik pembicaraan yang seru ketika berbincang dengan teman-temannya.

Secara kognitif, menurut Jean Piaget anak pada usia 7-11 tahun sedang mengalami tahap operasional konkret⁸⁰ dimana peserta didik sudah mulai berpikir logis dan realistis. Peserta didik juga mengalami rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin belajar banyak hal. Contohnya, seorang anak bernama Fadli kelas V SD yang merupakan peserta didik dari peneliti. Ketika sedang belajar tiba-tiba, Fadli bertanya “Kak, sinar ultraviolet itu apa Kak? Kenapa disebut ultraviolet? Kenapa warnanya ungu?” dan berbagai pertanyaan lainnya yang terkadang tidak terpikir oleh orang dewasa. Selain itu peserta didik sudah dapat mengembangkan nalarnya, peserta didik juga mulai memahami motif dibalik tindakan seseorang⁸¹. Peserta didik dapat melihat apakah yang dilakukan seseorang itu tulus atau hanya untuk kepentingan diri sendiri. Berkembangnya kemampuan peserta didik dalam hal ini, membuat peserta didik lebih berhati-hati dalam bertindak, sehingga tidak ada kerugian yang ditimbulkan baik untuk dirinya sendiri ataupun orang lain.

Peserta didik juga mulai tumbuh adanya minat pada pelajaran-pelajaran tertentu seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan

⁸⁰ Penney Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012), h.24.

⁸¹ *Ibid.*, h.164.

Sosial, Pendidikan Jasmani, Kesenian, Bahasa Indonesia, atau Bahasa Inggris yang menyebabkan peserta didik menjadi sangat menyukai pelajaran favoritnya tersebut. Ketika timbulnya minat pada pelajaran tertentu, membuat peserta didik senang mempelajari pelajaran tersebut, dan berharap mendapat nilai yang baik. Saat itulah mulai muncul pandangan peserta didik bahwa nilai merupakan sebuah ukuran untuk mendapatkan peringkat. Peserta didik juga sudah mengerti ketika nilainya buruk atau nilainya baik akan berdampak pada peringkat di sekolah. Ketika mendapat peringkat 1, 2, atau 3, peserta didik akan berpikir bahwa itu berarti dirinya memiliki prestasi yang baik. Peserta didik yang berada pada tahap ini juga memperlihatkan bakat atau keterampilan tertentu yang dimilikinya, seperti dalam bidang musik, bahasa, matematika, *science*, seni, olahraga, dan sebagainya. Potensi-potensi yang ada pada peserta didik juga dapat diarahkan serta dikembangkan, sehingga peserta didik dapat mengetahui *passionnya* serta kemampuannya. Bakat dan minat peserta didik dapat lebih terasah dengan optimal, dan peserta didik mampu menorehkan prestasi yang gemilang.

Selain itu, peserta didik saat mengalami masa ini menjadi senang berkelompok, peserta didik akan membuat kelompok teman sebaya sesama jenis dan membuat peraturan-peraturan dalam kelompok tersebut. Tujuan pembuatan kelompok yaitu untuk bermain. Peserta didik cenderung menghindari teman lawan jenis. Hal ini terjadi karena ketika ada 2 peserta didik berlawanan jenis yang sedang berinteraksi, entah hanya sekedar

meminjam penghapus ataupun berbincang-bincang, teman-teman yang lain akan mengejek dan mengolok-olok. Selain itu juga ada hal lain yang menjadi penyebab peserta didik lebih memilih teman sesama jenis, yaitu karena adanya kubu antara anak perempuan dan anak laki-laki, kelompok anak laki-laki sering terlibat perilaku sosial yang buruk⁸² yang tidak jarang menyebabkan perselesihan diantaranya dan membuat kelompok peserta didik perempuan malas bergabung dengan peserta didik laki-laki.

Peserta didik senang bermain dan teman sepermainan akan menjadi hal yang penting bagi peserta didik. Hal ini terbukti dengan menyerahnya peserta didik terhadap tekanan teman-temannya, seperti ketika ada yang tidak mau mengikuti kesamaan dalam kelompoknya, maka akan dimusuhi. Selain itu, peserta didik mulai memiliki rasa untuk ingin berbicara dan didengar dalam kelompoknya, ingin bersikap sama seperti teman-temannya, dan berpakaian serta menggunakan aksesoris yang sama seperti teman-temannya.

E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Dari studi literatur peneliti pengembangan terdahulu, ditemukan pengembangan yang serupa tentang pengembangan media pembelajaran yang digunakan sebagai rujukan media pembelajaran, yaitu skripsi yang disusun oleh Luthfiah, dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Pembelajaran IPS Kelas III SD”, Program Studi Kurikulum

⁸² Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 1980), h.155.

dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2012.⁸³ Uji coba diikuti oleh dua orang ahli media serta lima orang peserta didik dengan uji coba *one to one*, sepuluh orang peserta didik dengan uji coba *small group*, dan tiga puluh satu peserta didik dengan uji coba *field test* peserta didik kelas III SD dan dari hasil uji coba diperoleh rata-rata keseluruhan evaluasi sebagai berikut: dari ahli materi sebesar 3.76, dari ahli media sebesar 3.58, uji coba *one to one* sebesar 3.86, uji coba *small group* sebesar 3.69, serta uji coba *field test* sebesar 3.54.

Selain itu ditemukan juga penelitian yang relevan yang digunakan sebagai rujukan, yaitu skripsi yang disusun oleh Ning Rahayu, dengan judul “Penggunaan Media Peta Buta Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Nglorog 5 Kecamatan Sragen”, Program Studi PJJ S1-PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.⁸⁴

Penggunaan peta buta pada mata pelajaran ini akan dikaji untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 6 Dalam penelitian ini pengumpulan data juga dilakukan dengan cara pengamatan oleh observer. Prosedur penelitian yang dilaksanakan peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Metode penelitian tindakan kelas ini

⁸³ Luthfiah, “Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Pembelajaran IPS Kelas III SD”, *Skripsi* (Jakarta: FIP UNJ, 2012), h.iii.

⁸⁴ Ning Rahayu, “Penggunaan Media Peta Buta Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Nglorog 5 Kecamatan Sragen”, *Skripsi* (Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010), h.iii.

dirancang dalam dua siklus. Siklus I merupakan tindakan menggunakan model Pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan secara sederhana melalui kelompok diskusi. Adapun pada siklus II merupakan tindakan menggunakan model Pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan dengan penggunaan *puzzle* sederhana sebagai media untuk menemukan letak suatu wilayah, serta variasi metode dan diakhiri dengan pajangan hasil karya peserta didik.

Data-data yang diperoleh setelah pelaksanaan tindakan, selanjutnya dianalisis bersama antara guru peneliti dan kepala Sekolah sebagai observer dan pendidik mitra. Berdasar tindakan dan analisis di atas, maka diperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan Media Peta Buta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menemukan serta menunjukkan tempat-tempat penting dalam peta serta meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar Negeri Nglorog 5 Tahun Pelajaran 2009 / 2010.

Hasil penelitian menunjukkan presentase rata-rata nilai kondisi awal 19,04%, dari sebelum perbaikan ke siklus satu 66,66%, dan presentasi rata-rata nilai dari siklus satu ke siklus dua adalah 90,47%.

Dari hasil pengembangan tersebut, pengembang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *puzzle* peta buta materi Peta Indonesia bagi peserta didik dengan harapan penggunaan media pembelajaran ini dapat memberikan hasil yang optimal serta efektif dalam pembelajaran IPS di SD.