

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Peserta didik di Sekolah Dasar mendapatkan berbagai macam bidang studi atau mata pelajaran untuk dipelajari, salah satu mata pelajarannya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS menurut salah satu ahli dari Amerika Serikat yaitu Edgar B Wesley adalah *the social sciences simplified for paedagogical purposes in school. The social studies consist of geografy history, economic, sociology, civics and various combination of these subjects*¹. IPS merupakan ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pedagogis di sekolah. Ilmu sosial terdiri dari sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan, dan berbagai kombinasi mata pelajaran ini. Ilmu ini juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang berbagai aspek tentang hubungan antar manusia dengan lingkungan sosialnya. IPS di Sekolah Dasar merupakan kesatuan, yakni tidak ada pemisah antara sejarah, geografi, sosiologi, serta kultural yang disebut dengan IPS terpadu.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar khususnya kelas V, dikenal membosankan, tidak menyenangkan, dan metode yang digunakan oleh pendidik juga sangat monoton yaitu berputar antara ceramah dan tanya jawab, serta model pembelajaran yang kurang mengaktifkan peserta didik,

¹ Anon, *Sejarah IPS di Indonesia*, 2012, (<http://edukasi.kompasiana.com/2012/09/10/sejarah-ips-di-indonesia-485615.html>), h.1. Diunduh tanggal 23 November 2014 pukul 21.30.

sehingga menyebabkan tidak adanya perkembangan untuk meningkatkan pola pikir peserta didik. Sekolah Dasar yang hanya memiliki fasilitas seadanya ditambah pendidik yang kurang kreatif, sehingga mau tidak mau peserta didikpun hanya menerima seadanya. Kurangnya media atau alat peraga juga menjadi kendala dalam kegiatan belajar mengajar. Tentu hal ini bertentangan dengan model pembelajaran yang saat ini sedang diangkat dan diimplementasikan pada kalangan pendidik, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) serta secara tidak langsung mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 Pasal 19 ayat (1), ditetapkan, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivas peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.²

Media merupakan hal yang cukup krusial dalam pembelajaran. Media adalah saluran untuk berkomunikasi. Secara harfiah, media adalah perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).³ Penggunaan media membuat pembelajaran terasa lebih berwarna, serta daya tangkap dan pemahaman peserta didik atas pesan yang disampaikan

² Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h.95.

³ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva, 2011), h.13.

oleh pendidik dapat diterima lebih maksimal. Media yang digunakan merupakan media yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan.

Saat ini, media yang ada tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, pendidik juga belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran, khususnya untuk materi yang berkaitan dengan Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Ketika pendidik memberikan materi yang berkaitan tentang Indonesia, media hanya berfokus pada buku paket, peta, dan atlas. Peserta didik juga diminta untuk menghafal berbagai informasi yang berkaitan dengan Indonesia. Hal inilah yang membuat peserta didik jenuh dan malas, sehingga pesan yang disampaikan oleh pendidik belum diterima oleh peserta didik dengan baik karena pendidik tidak dapat menarik perhatian peserta didik yang menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Terlebih lagi saat peserta didik dihadapkan dengan peta buta yang biasanya muncul dalam ujian. Peserta didik menjadi kurang memahami soal tersebut, sehingga tidak dapat mengisi soal ujian dengan baik.

Data yang diperoleh ketika wawancara dengan wali kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran IPS khususnya pada materi Keberagaman Suku Bangsa, tingkat ketercapaian belum tercapai dengan maksimal. Hal itu terjadi karena berbagai faktor, diantaranya yaitu peserta didik kurang antusias pada pelajaran IPS, cara mengajar pendidik yang hanya ceramah sehingga cenderung membosankan, peserta didik malas membaca, materi pada

pelajaran IPS cenderung sulit karena banyaknya hafalan, serta kurangnya media serta fasilitas belajar untuk pelajaran IPS. Selanjutnya data pendukung yang lain didapatkan dengan cara *pre test*. Hasil *pre test* yang diperoleh yaitu 5,4% (2 dari 37 peserta didik) yang mendapatkan nilai lebih dari 8,0. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik yaitu 5,15. Ini merupakan hasil yang kurang memuaskan jika dilihat dari tingkat ketercapaian yang diinginkan, yaitu dengan KKM 8,0.

Peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 10-11 tahun masih menyukai permainan, terlebih pada permainan yang cukup rumit dan menantang. Salah satu permainan yang sering dimainkan oleh peserta didik adalah puzzle. Puzzle merupakan sebuah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Umumnya puzzle dimainkan oleh peserta didik berusia 2-6 tahun. Puzzle juga dapat dimainkan oleh peserta didik yang berusia diatas 6 tahun atau bahkan orang dewasa sekalipun, namun dengan tingkat kesulitan dan kerumitan yang lebih tinggi. Puzzle merupakan salah satu permainan edukatif yang memiliki banyak sekali manfaat seperti meningkatkan kemampuan sosialisasi peserta didik, meningkatkan perkembangan kognitif, serta meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik. Adanya gambar, bentuk, dan warna puzzle yang unik serta menarik, dapat membuat peserta didik lebih memahami pelajaran IPS.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media puzzle dipilih menjadi solusi dengan pertimbangan dan penyesuaian kemampuan, minat, dan

kegemaran peserta didik yang senang bermain puzzle. Diharapkan melalui pengembangan media Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia dalam pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dapat diterima dan digunakan dalam memaksimalkan pembelajaran IPS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apa saja media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam penyampaian materi persebaran daerah asal suku bangsa di Indonesia pelajaran IPS untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat keberhasilan peserta didik saat memanfaatkan media belajar yang ada di Sekolah Dasar?
3. Bagaimakah cara mengembangkan media puzzle sebagai media pembelajaran pada materi persebaran daerah asal suku bangsa di Indonesia, khususnya menggunakan peta Indonesia, dalam mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan hasil dari penggunaan media puzzle peta buta Indonesia untuk hasil belajar kognitif peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS?

C. Ruang Lingkup

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa puzzle peta buta pembelajaran IPS. Adapun ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Puzzle Peta Buta

Hasil penelitian ini adalah sebuah produk baru berupa puzzle bergambar peta buta Indonesia dengan materi persebaran daerah asal suku bangsa di Indonesia pelajaran IPS untuk kelas V Sekolah Dasar.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang Sekolah Dasar, sebagai kewajiban mahasiswa PGSD untuk meneliti di Sekolah Dasar. Kelas yang dipilih adalah kelas V Sekolah Dasar, karena materi serta masalah terdapat pada kelas V Sekolah Dasar.

3. Mata Pelajaran

Media ini difokuskan terhadap mata pelajaran IPS, khususnya di kelas V Sekolah Dasar semester ganjil.

D. Fokus Pengembangan

Bertitik tolak pada analisis masalah, identifikasi masalah, dan ruang lingkup, maka dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas V Sekolah Dasar?”

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian dan pengembangan ini secara teoretis dan praktis akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

- a. Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia. Diharapkan produk ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar.
- b. Menambah wawasan khususnya tentang persebaran daerah asal suku bangsa di Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai referensi ketika melaksanakan pembelajaran IPS. Puzzle Peta Buta tentang Suku Bangsa Indonesia ini juga diharapkan dapat menginspirasi pendidik lain untuk dapat berinovasi mengembangkan sesuatu untuk peserta didiknya dan sebagai media alternatif yang menarik minat peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Produk ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik sebagai bahan materi tambahan ketika belajar IPS sehingga wawasan peserta didik menjadi semakin luas. Selain itu juga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.

c. Bagi Sekolah

Produk ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang sudah ada dan dipergunakan dengan semaksimal mungkin.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan produk ini dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat karya yang lebih baik dan inovatif.