

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya sangat dipengaruhi oleh guru. Hal ini dikarenakan guru adalah salah satu faktor yang mempengaruhi cara berpikir siswa di sekolah. Itulah sebabnya jika terdapat inovasi pendidikan, maka sumber daya manusia khususnya guru harus ditingkatkan pula. Mulyasa (2011:35) mengemukakan bahwa “guru sangat berperan penting dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal”. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam memaknai pembelajaran serta membentuk siswa menjadi pribadi yang berkompeten serta mengaktualisasi diri menjadi lebih baik lagi. Pribadi yang berkompeten merupakan pribadi yang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. Sedangkan siswa yang dapat mengaktualisasi dirinya merupakan siswa yang dapat memposisikan dirinya agar dapat mengikuti perkembangan zamanyang ada namun tetap dalam hal yang positif.

Undang-undang sisdiknas nomor 20 tahun 2003 pada bab 2 pasal 3 berbunyi:

Mengenai pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (UUD 1945).

Sesuai dengan Undang-undang di atas, maka sudah jelas bahwa peran guru dalam proses pembelajaran utamanya dalam mengelola kelas sangatlah penting. Inovasi dalam pendidikan berdampak pada pengembangan kompetensi-kompetensi yang dimiliki oleh guru menurut Udin (2010:103). Guru mampu mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimilikinya dalam proses materi pembelajaran yang membosankan. Sehingga guru mempunyai tanggung jawab yang besar untuk menyediakan fasilitas-fasilitas yang nantinya akan digunakan oleh siswa untuk belajar di dalam kelas. Menciptakan kelas seperti taman bermain untuk siswa yang nantinya taman-taman tersebut akan ditumbuhi oleh bunga-bunga (siswa-siswa) yang indah (yang gembira), bukan menciptakan suasana kelas seperti penjara yang didalamnya hanya berisi ketakutan saja.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran mengenai proses sosial, interaksi sosial, fenomena-fenomena serta beberapa pengetahuan sosial lainnya. Sehingga pembelajaran IPS yang memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai pengetahuan sosial siswa salah satunya memberikan pengetahuan tentang wilayah Indonesia. Gunawan (2013:48) menyatakan “Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Sehingga dengan pembelajaran IPS SD siswa mampu memahami kehidupan sosial yang ada sehingga kemampuan kognitif siswa dapat meningkat.

Pembelajaran IPS di SD meliputi beberapa materi, misalnya tentang macam-macam pekerjaan, keluarga, fenomena-fenomena sosial, dan wilayah-wilayah di dunia. Materi-materi IPS yang disajikan merupakan pengetahuan baru

untuk siswa. Siswa menghubungkan pengetahuan yang telah ada sebelumnya dengan pengetahuan barunya. Materi pelajaran yang disajikan secara menarik untuk siswa serta materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran yang disajikan secara menarik maksudnya adalah pembelajaran yang disajikan dengan media dan materi yang sistematis oleh guru.

Media *puzzle* peta yang diterapkan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi-materi pelajaran IPS SD. Hal ini dikarenakan dengan adanya media *puzzle* peta, siswa akan lebih mudah mengingat materi atau pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Mengingat bahwa materi pelajaran IPS pada dasarnya adalah mata pelajaran yang membuat siswa harus memahami dan juga menghafal beberapa materi-materi pelajaran IPS. Sehingga materi pelajaran IPS akan menjadi pembelajaran yang membosankan dan yang tidak disukai oleh siswa. Menurut Desmita (2011:35) menyatakan “Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan sesuatu secara langsung”. Sehingga berdasarkan hal tersebut pembelajaran akan lebih bermakna apabila guru mengajak siswa belajar sambil bermain. Pembelajaran yang mengandung unsur permainan mencakup kegiatan yang melibatkan gerak, bekerja dalam kelompok akan membuat siswa senang dan bermakna karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut terdapat solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan media permainan *puzzle* peta untuk menunjang pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sa’ban

(2009:155) salah satu manfaat yang diperoleh dari permainan “*puzzle* peta” yaitu diantaranya untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama kelompok, meningkatkan pemahaman anak dalam materi peta yaitu untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan materi tentang peta di mata pelajaran IPS, serta melatih dan meningkatkan daya analisa terhadap suatu masalah. Ketika mata pelajaran IPS pada materi peta kelas VI apabila tidak ditunjang dengan permainan yang menarik, maka proses pembelajaran di kelas akan menjadi kurang bermakna, kurang menyenangkan serta tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu Permainan *puzzle* peta merupakan alternatif yang cocok untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan untuk siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi letak dan nama-nama provinsi di Indonesia. Sehingga media *puzzle* peta membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas serta dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu mencapai tiga aspek, diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar siswa merupakan prestasi belajar yang dicapai oleh seorang siswa selama proses pembelajaran yang memberikan perubahan kognitif, afektif, ataupun psikomotorik siswa. Misalnya hasil belajar siswa yang diperoleh setelah belajar dengan menggunakan media *puzzle* peta.

Terdapat teori pendukung yang menjadikan permainan *puzzle* peta sebagai media pembelajaran untuk dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Bermain dalam belajar baik secara individual atau kelompok dapat meningkatkan sistem koordinasi anak seperti yang dikemukakan oleh Desmita (2011:80) anak-anak usia sekolah mengembangkan kemampuan untuk melakukan permainan dengan peraturan sebab mereka sudah dapat memahami dan menaati peraturan

tersebut. Pada waktu yang sama, anak-anak mengalami peningkatan dalam sistem koordinasi. Permainan *puzzle* peta merupakan permainan yang menyenangkan untuk siswa. Permainannya dapat dilakukan secara individual ataupun kelompok. Sehingga kelebihan dari permainan *puzzle* peta ini adalah dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Tidak hanya itu kelebihan media *puzzle* peta Indonesia mudah untuk dimainkan dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas dan pembelajaran dapat lebih bermakna untuk siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu siswa kelas VI SDN Pangarangan 1 Sumenep pada tanggal 20 juli 2015 menyatakan bahwa materi pelajaran IPS memang harus banyak memahami, karena pada dasarnya materi pelajaran IPS menjelaskan tentang sejarah Indonesia, pahlawan-pahlawan di negara Indonesia, dan geografi Indonesia. Pembelajaran di SDN Pangarangan 1 Sumenep pada materi peta, biasanya guru menyajikan media grafis peta Indonesia sekaligus ditunjang dengan penjelasan guru agar lebih memahami materi tentang peta. Pembelajaran yang ditunjang dengan media grafis peta Indonesia sudah bagus, akan tetapi jika siswa hanya disajikan pembelajaran dengan visual dan audio saja belum cukup karena siswa masih kurang memahami materi yang disajikan oleh guru. Oleh karena itu hanya 40 siswa dari 70 jumlah siswa yang tuntas KKM. Hal itu menjelaskan bahwa dengan metode tersebut, prestasi belajar siswa menjadi kurang memuaskan. Siswa harus diajak berperan aktif agar lebih memahami materi yang akan dibahas sehingga diharapkan dengan siswa ikut terlibat langsung saat pembelajaran, siswa bisa memahami materi pelajaran yang disampaikan guru mengenai materi peta.

SDN Pangarangan 1 merupakan salah satu SD Negeri yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, maka setiap guru di SDN Pangarangan 1 dituntut agar dapat menjalankan perannya sebagai guru yang profesional. Sejatinya guru dengan profesionalisme yang tinggi adalah guru yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa. Mengingat pembelajaran IPS SD yang memiliki banyak materi yang harus dipelajari oleh anak usia SD. Utamanya mengenai kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang menekankan pada tiga aspek penilaian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga dengan adanya media *puzzle* peta dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Untuk mengetahui apakah media *puzzle* peta dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka penelitian ini berjudul “Pengaruh Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Puzzle* Peta Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Administrasi Wilayah Indonesia Kelas VI SDN Pangarangan 1 Sumenep”.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* peta Indonesia terhadap hasil belajar siswa materi sistem administrasi wilayah Indonesia kelas VI SDN Pangarangan 1 Sumenep?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* peta Indonesia materi sistem administrasi wilayah Indonesia kelas VI SDN Pangarangan 1 Sumenep?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* peta Indonesia terhadap hasil belajar siswa materi sistem administrasi wilayah indonesia kelas VI SDN Pangarangan 1 Sumenep.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* peta Indonesia materi sistem administrasi wilayah Indonesia kelas VI SDN Pangarangan 1 Sumenep.

1.4 Manfaat Penelitian

Menjadi guru yang profesional merupakan dambaan dari profesi guru. Terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Untuk siswa

Dapat memberikan media pembelajaran baru untuk siswa, sehingga hasil belajar siswa bertambah. Tidak hanya itu, media *puzzle* peta Indonesia ini juga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Untuk guru

Dapat meningkatkan kualitas guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran di SDN Pangarangan 1 Sumenep, karena guru harus dapat membimbing siswanya untuk dapat bermain sambil belajar dengan baik. Guru

juga harus dapat bersifat fleksibel terhadap perkembangan jaman yang semakin berkembang. Menerima berbagai media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD kelas VI.

3. Untuk peneliti

Dapat menambah wawasan bahwa dalam proses pembelajaran dapat menerapkan media belajar sambil bermain, sekaligus dapat mengetahui langkah-langkah penerapan media *puzzle* peta Indonesia pada topik pembahasan mengenai wilayah Indonesia pada siswa kelas VI SD. Peneliti juga dapat menghitung seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari media *puzzle* peta terhadap hasil belajar siswa.

4. Untuk lembaga

Dapat memberikan wawasan dan masukan bahwa dalam permainan kreatif yang diterapkan pada pelaksanaan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dinas pendidikan dapat memberikan fasilitas yang dibutuhkan oleh sekolah, yang akhirnya sekolah dapat menerapkan belajar sambil bermain dengan baik.

1.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka hipotesisnya adalah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* peta Indonesia terhadap hasil belajar siswa materi sistem administrasi wilayah Indonesia kelas VI SDN Pangarangan 1 Sumenep.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* peta Indonesia terhadap hasil belajar materi sistem administrasi wilayah Indonesia kelas VI SDN pangarangan 1 Sumenep.