

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS di SD/MI

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang terkait dengan masalah sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencakup materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. IPS diajarkan di sekolah dasar, ditujukan agar peserta didik menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan melalui diri mereka sendiri, orang tua, masyarakat, dan agama. Pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain: mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, mempunyai rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan di kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan dunia.¹ Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai-moral, dan keterampilan peserta didik agar menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang

¹ Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Untuk Sekolah Dasar/MI*, (Jakarta: Terbitan Depdiknas, 2006), hal 575.

diharapkan oleh diri mereka sendiri, orang tua, masyarakat, dan agama. Melalui mata pelajaran IPS diarahkan dengan tujuan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang cinta damai.²

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdiri dari aspek-aspek sebagai berikut:³

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, berkelanjutan dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
- e. IPS SD sebagai pendidikan global (global education). Yang meliputi: mengajar peserta didik tentang kebhinekaan bangsa, budaya, peradaban, percakapan terbuka, dan transportasi antar bangsa di dunia.

Gross mengemukakan bahwa pendidikan IPS bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. IPS juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap soal yang dihadapi. Pendidikan IPS membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga akan menjadikan semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat.⁴ Selain itu, Awan Mutakin mengemukakan bahwa tujuan utama IPS adalah mengembangkan peserta didik agar peka terhadap masalah sosial

² Edi Susrianto Indra Putra, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan IPS Di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Edukasi* (2020) Vol. 8 No. 1, hal 33.

³ Edi Susrianto Indra Putra, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan IPS Di Sekolah Dasar", hal 34.

⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal 173.

yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan keterampilan mengatasi setiap masalah terjadi sehari-hari dikehidupannya.⁵

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar juga tidak lepas dengan materi ASEAN yang mana materi ini mengajarkan agar peserta didik dapat mengetahui Negara Tetangga Indonesia yang berada di kawasan Asia Tenggara. Seperti yang telah diketahui, Indonesia telah bergabung dalam beberapa organisasi internasional dengan menjalin kerja sama yang baik antara beberapa negara baik di Asia dan di sekitar seluruh dunia. Salah satu organisasi internasional tersebut adalah ASEAN. ASEAN adalah organisasi internasional yang terdiri dari negara-negara di Asia Tenggara. ASEAN merupakan sebuah organisasi regional yang bergerak di bidang ekonomi dan geopolitik untuk negara-negara di kawasan Asia Tenggara. Penyebab terbentuknya organisasi ini didasarkan pada Deklarasi Bangkok pada 8 Agustus 1967. ASEAN juga merupakan salah satu organisasi internasional di mana Indonesia tergabung didalamnya. Pada awal pembentukannya, Indonesia menjadi salah satu pencetus dari didirikannya organisasi ini. ASEAN berdiri pada tahun 1967 dan sejak didirikan Indonesia pernah menjabat sebagai Ketua ASEAN pada tahun 1976, 2003, dan 2011.

ASEAN terdiri dari negara-negara yang berada di kawasan Asia Tenggara seperti: Thailand, Laos, Kamboja, Myanmar, Malaysia, Brunei Darussalam, Indonesia, Singapura, Vietnam, dan Filipina. Indonesia dapat menjadi bagian dari ASEAN selain memiliki wilayah geografis yang sama

⁵ Supardi, *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Ombak, 2011), hal 185.

dengan negara-negara di Asia Tenggara yang lainnya, Indonesia juga memiliki dasar kebudayaan, masa depan, hingga kepentingan di berbagai bidang dengan negara-negara tersebut.

Dalam Tematik terdapat salah satu mata pelajaran IPS yang terdapat materi ASEAN dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik di wilayah ASEAN.

2. Karakteristik Peserta Didik Kelas VI SD/MI

Usia anak sekolah dasar antara 6-12 tahun merupakan bagian perkembangan yang memiliki karakteristik pribadinya. Pada usia ini, anak berada dalam fase sekolah atau yang biasa disebut dengan masa anak-anak. Peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini anak-anak mengembangkan pemikiran logis, meskipun faktanya mereka masih terbatas pada hal-hal kongkrit serta mulai melakukan konservasi. Proses berfikirnya belum dapat dipisahkan dari hal-hal yang bersifat dunia nyata atau hal yang sebenarnya, sedangkan perkembangan psikososialnya masih didasarkan pada prinsip kesamaan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia yang ada. Saat ini proses belajar peserta didik tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah tetapi juga di lingkungan masyarakat sekitar. Ciri utama dari perkembangan peserta didik sekolah dasar, khususnya di kelas tinggi (4, 5, dan 6) adalah bersifat menyeluruh, terintegrasi atau terpadu, perkembangan suatu hal tidak dapat dipisahkan.

Adapun beberapa pengertian tentang tahapan perkembangan peserta didik SD, peserta didik kelas VI SD/MI memiliki karakteristik sebagai berikut:⁶

- a. Adanya minat terhadap kehidupan sehari-hari yang kongkrit, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Sangat realistis, ingin tahu dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap mata pelajaran dan topik yang khusus, oleh ahli-ahli yang mengamati teori faktor ide menafsirkan sebagai faktor awal yang menonjol.
- d. Sampai kira-kira usia 11 tahun, anak-anak membutuhkan pendidik atau orang dewasa lainnya, untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka dan memenuhi keinginan mereka.
- e. Anak-anak pada masa sekarang suka membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu seseorang dalam menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan kognitif, perasaan, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa dalam bentuk apapun asalkan memungkinkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pengertian lain, media pembelajaran adalah segala alat, segala sumber daya, atau bahan

⁶ Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hal 125.

yang digunakan dalam proses menyampaikan segala informasi pendidik kepada peserta didik. Media dapat berupa fisik atau non fisik.⁷

Secara umum, media mencakup: manusia, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi di mana peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan pengertian ini, media bukan hanya sebagai alat perantara seperti: televisi, radio, slide, dan bahan cetak, tetapi juga mencakup orang atau manusia sebagai sumber belajar dan dapat digunakan dalam bentuk kegiatan diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya. Yang dikondisikan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap peserta didik, dan meningkatkan keterampilan.⁸

Proses belajar mengajar, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi disebut sebagai media pembelajaran. Latuheru menjelaskan bahwa sesuatu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran. Pengertian media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan.⁹

Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk

⁷ Vanda Rezania dan Rifki Afandi, *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*, (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2020), hal 83.

⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Media Premada Group, 2012), hal 163.

⁹ Vanda Rezania dan Rifki Afandi, *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*, (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2020), hal 84.

memudahkan, memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan berhasil dengan baik. Media pembelajaran menempati posisi kritis sebagai salah satu komponen di dalam sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Sering ditemukan berbagai hambatan dalam proses pembelajaran dikarenakan kurang tepatnya atau bahkan tidak digunakannya media dalam pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Media Berbasis Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.

b. Media Berbasis Audio Visual

Media audio visual adalah bentuk media pembelajaran yang cukup murah dan terjangkau. Sekali kita membeli *tape* dan peralatan yang harganya murah dan terjangkau, maka hampir tidak ada lagi biaya tambahan, karena *tape* dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat diterima kembali. Selain menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang lebih banyak.

c. Media Berbasis Komputer

Kemajuan media komputer memberikan banyak manfaat untuk kegiatan produksi audio visual. Dalam beberapa tahun terakhir,

komputer telah mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Digabungkan dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan tampak luar biasa dalam kegiatan pembelajaran.

d. Media Berbasis Edutainment

Masih pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer ini, maka pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang berbasis edutainment ini masih berbasis komputer dalam desainnya. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis edutainment dalam proses belajar mengajar, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

e. Film Animasi

Salah satu contoh dari media audio visual adalah film animasi. Secara umum, film animasi didefinisikan sebagai gambar-gambar yang muncul dan bergerak.¹⁰

3. Peranan Media Dalam Pembelajaran

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, pendidik sering dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan bagaimana cara mempermudah belajar peserta didik. Jika ingin membantu peserta didik untuk mendapatkan kemudahan belajarnya, ada banyak unsur atau elemen yang perlu diperhatikan dengan bantuan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran. Unsur-unsur tersebut adalah tujuan

¹⁰ *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*, hal 90-91.

yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, isi materi dari bahan yang akan dipelajari, metode atau strategi yang digunakan, media, dan alat ukur atau evaluasi. Dari sini terlihat bahwa dalam sebuah proses pembelajaran, media merupakan salah satu komponen pendukung dalam berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran. Sehingga kedudukan media tidak hanya sebagai alat bantu mengajar saja, tetapi sebagai bagian integral dalam sebuah proses pembelajaran.

Peranan media dalam sebuah pembelajaran sangatlah penting, karena media dapat membantu keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Media juga tidak lagi hanya menjadi penyalur pesan atau informasi yang perlu dikendalikan sepenuhnya melalui sumber-sumber berupa manusia, tetapi juga menggantikan bagian dari tugas pendidik dalam penyajian materi pembelajaran.¹¹ Kedudukan media ini sudah jelas dalam uraian di atas tentang hubungan antara media pembelajaran dengan komponen atau unsur-unsur dalam sebuah pembelajaran.

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Berikut adalah beberapa fungsi media pembelajaran secara umum:

1) Menarik Perhatian Peserta Didik

Seringkali peserta didik kurang tertarik pada suatu pelajaran karena materi pelajaran yang diberikan sulit dan susah untuk dicerna.

Dengan media pembelajaran, suasana kelas bisa lebih segar dan

¹¹ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019), hal 54.

peserta didik dapat lebih berkonsentrasi, apalagi media pembelajaran yang digunakan tepat dan menarik.

2) Memperjelas Penyampaian Pesan

Dalam pelajaran, terkadang ada hal-hal dengan prinsip-prinsip yang sulit untuk dijelaskan secara lisan. Sebagai contoh, bagian-bagian tubuh manusia. Dengan media pembelajaran, seperti: video, gambar atau kerangka manusia buatan. Peserta didik akan lebih jelas memahami apa yang dijelaskan oleh pendidik di kelas.

3) Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu dan Biaya

Ketika menjelaskan misalnya tentang hewan-hewan karnivora. Tidak mungkin rasanya kita membawa harimau, singa atau buaya ke dalam kelas. Dengan media pembelajaran seperti gambar, peserta didik memahami apa yang dilakukan oleh guru meskipun saat ini mereka belum bisa melihat bentuk benda tersebut sekaligus.

4) Menghindari Kesalahan Tafsir

Ketika pembelajaran secara langsung dan pendidik menyampaikan informasi secara lisan, ada kemungkinan terjadi salah paham antar pendidik dan bahkan antar peserta didik. Untuk mengurangi salah tafsir, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menyampaikan informasi dengan baik.

5) Mengakomodasi Perbedaan Tipe Gaya Belajar Peserta Didik

Manusia dibekali dengan kemampuan yang berbeda, termasuk dalam hal gaya belajar. Ada 3 tipe gaya belajar, yakni: visual, auditori, dan kinestetik.

a) Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar secara visual dilakukan seseorang untuk memproses informasi seperti melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik dan sebagainya. Bisa juga dengan melihat data teks seperti tulisan dan huruf.

Orang dengan gaya belajar visual memiliki kebutuhan yang tinggi untuk melihat dan menangkap informasi secara visual sebelum mereka memahaminya. Mereka lebih mudah menangkap pelajaran lewat materi bergambar. Selain itu, mereka memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna dan pemahaman yang cukup terhadap artistik.

Dalam hal ini teknik visualisasi melatih otak untuk bisa memvisualisasikan sesuatu hal, mulai dari mendiskripsikan suatu pemandangan, benda (baik benda nyata maupun imajinasi) hingga akhirnya mendapatkan yang diinginkan.

b) Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar auditori yaitu gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan indra telinga. Sehingga mereka sangat mengandalkan telinganya untuk mencapai kesuksesan belajar. Misalnya dengan cara mendengar seperti ceramah, berdialog, dan berdiskusi. Selain itu, bisa juga mendengarkan melalui nada (nyanyian).

c) Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik yaitu cara belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan melakukan pengalaman, gerakan, dan sentuhan. Selain itu belajar kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.¹²

Diharapkan pendidik dapat memadukan beberapa media pembelajaran dalam berbagai bentuk yang bervariasi dan mampu mengamati hampir semua jenis media pembelajaran (audio, audio visual, gambar, atau teks). Hal ini dapat berdampak pada peserta didik yang lemah dalam menangkap informasi secara lisan karena telah disampaikan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tersebut.

6) Untuk Mencapai Tujuan pembelajaran Secara Efektif

Dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar di dalam kelas diharapkan dapat mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh tenaga pendidik dikelas.

Implementasi media pembelajaran memang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Tentunya banyak keuntungan yang bisa dirasakan pendidik dan peserta didik. Misalnya: peserta didik mengalami kesulitan dalam menangkap informasi dan setelah mengamati melalui media pembelajaran, mereka dapat langsung menangkap maksud dari materi ajar. Pada prinsipnya media pembelajaran adalah untuk

¹² Nini Subini, *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*, (Jogjakarta: Javalitera, 2011), hal 21.

mendukung dan membantu guru dalam menyampaikan informasi/materi supaya peserta didik lebih mudah. Tentu saja itu akan membutuhkan waktu dalam pembuatannya, tetapi dampaknya akan terasa luar biasa setelahnya.

Bukti lainnya adalah minat peserta didik yang meningkat setelah penerapan media pembelajaran. Ketika minat belajar peserta didik tinggi, maka pencapaian tujuan dan hasil belajar akan dapat dicapai dengan mudah dan cepat. Hal ini membuat media pembelajaran mendapatkan nilai tambah. Mengapa? Karena proses belajar mengajar konvensional akan berubah ketika media pembelajaran terlibat di dalamnya. Tentu saja, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam pembuatan media pembelajaran sehingga peranan media tersebut tidak salah sasaran. Salah satunya adalah pemilihan jenis media yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik atau materi ajar.

Beberapa contoh lain, pendidik harus dapat menguasai cara menggunakan media pembelajaran dan dapat "menyalurkan" ke peserta didik sehingga mereka juga dapat merasakan keberadaan media pembelajaran.¹³

b. Manfaat Media Pembelajaran

1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang mendengar atau melihat penyajian materi melalui media akan memperoleh pesan yang sama. Meskipun pendidik menafsirkan isi dari pelajaran dengan cara yang berbeda, dengan menggunakan

¹³ *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*, hal 86-87.

media informasi yang sama akan dapat disampaikan kepada peserta didik sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media pembelajaran dapat dikaitkan dengan menarik perhatian dan membuat peserta didik tetap memperhatikan. Kejelasan dan keterpaduan pesan yang disampaikan, daya tarik gambar yang bervariasi, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan rasa penasaran dan keingintahuan menyebabkan peserta didik menjadi tertarik dan berfikir, yang dimana semuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar serta prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media pembelajaran hanya memerlukan waktu yang relatif singkat untuk menyampaikan pesan, serta isi materi pelajaran yang disampaikan dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh peserta didik.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika integrasi kata serta gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan unsur-unsur pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, jelas, dan spesifik.

- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan, apalagi jika media pembelajaran dirancang atau dikhususkan digunakan secara individu.
- 7) Timbul sikap positif belajar terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat dikembangkan.
- 8) Peran pembelajar dapat berganti-ganti kearah yang lebih positif, sehingga beban pembelajar untuk penjelasan berulang-ulang dari materi pelajaran dapat dikurangi, sehingga pendidik dapat memutuskan perhatian kepada aspek penting yang lainnya, berbagai komponen kritis dalam proses belajar mengajar.¹⁴

5. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik-karakteristik yang berbeda anatara jenis media yang satu dengan yang lainnya. Karakteristik tersebut dikelompokkan disesuaikan dengan jenis dan juga penggunaannya dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dan di dalamnya terdapat unsur-unsur yang berupa bentuk, garis, tekstur, dan lain-lain.
- b. Media Audio adalah media yang hanya dapat didengar. Isi pesan media ini diterima melalui indra pendengaran atau telinga.
- c. Media Audio Visual adalah media kombinasi audio dan visual yang dapat menampilkan unsur verbal dan bunyi. ini berarti bahwa itu dapat didengar dan dilihat secara bersamaan.

¹⁴ Roudhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antar Press. 2009), hal 22-24.

- d. Multimedia adalah media yang merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran.¹⁵

C. *Puzzle*

1. Pengertian Permainan *Puzzle*

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia *puzzle* adalah “teka-teki”.¹⁶ *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Pada permainan ini, peserta didik dituntut untuk berpikir dengan cara mengingat dan membayangkan suatu gambar yang mereka susun sehingga terbentuk suatu gambar yang sempurna. *Puzzle* merupakan pengembangan dari media gambar. Perbedaan antara keduanya adalah pada saat digunakan. Media gambar disajikan hanya berupa gambar utuh, tetapi dengan media *puzzle* peserta didik ditantang untuk menyusun potongan-potongan gambar untuk menjadi gambar secara utuh sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.¹⁷

Puzzle adalah permainan menyusun kepingan-kepingan gambar yang belum tertata sempurna disusun menjadi gambar yang sempurna. Peserta didik pasti akan mengalami tantangan dengan sendirinya untuk menyelesaikan *puzzle* yang masih berceceran untuk menyusunnya menjadi sebuah gambar yang sempurna. Permainan ini disediakan agar peserta didik

¹⁵ *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*, hal 90.

¹⁶ Kamus Bahasa Indonesia, Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hal 1136.

¹⁷ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta, PT Grasindo, 2000), hal 20.

berpikir kritis dengan cara mengingat dan membayangkan suatu gambar yang mereka susun sehingga terbentuklah sebuah gambar yang utuh.

Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Karena *puzzle* lebih disukai oleh peserta didik. Hamalik menyatakan bahwa pemilihan gambar dari media *puzzle* juga harus memiliki kriteria-kriteria gambar yang baik digunakan untuk pembelajaran, yaitu diantaranya sebagai berikut:¹⁸

- a. Keaslian gambar. Gambar tersebut menunjukkan situasi yang sebenarnya, termasuk melihat keadaan atau benda yang sebenarnya.
- b. Kesederhanaan. Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan positif, menimbulkan nilai estetis murni dan mengandung nilai praktis.
- c. Bentuk item. Pengamat harus bisa memperoleh respon yang tepat tentang objek-objek yang ada di gambar, seperti gambar di majalah, surat kabar, dan sebagainya.
- d. Perbuatan. Gambar perlu menampilkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan.
- e. Fotografi. Anak-anak mungkin lebih tertarik pada gambar-gambar yang nilai fotografinya rendah, yang dikerjakan secara tidak profesional, terdiri dari terlalu terang atau terlalu gelap.

¹⁸ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), hal 67-68.

- f. Artistik. Segi artistik pada umumnya secara luas juga mempengaruhi nilai gambar. Penggunaan gambar tentunya disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media *puzzle* yaitu di mana peserta didik terlebih dahulu dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 5 orang yang terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan. Masing-masing kelompok diberikan kepingan-kepingan *puzzle* untuk disusun secara berkelompok. Mereka menyusun *puzzle* dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah itu, beberapa kelompok menjelaskan gambar *puzzle* sesuai dengan kemampuan mereka sendiri sesuai dengan petunjuk yang diarahkan oleh pendidik. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman konsep awal peserta didik dan juga cara berfikir kritisnya peserta didik dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Selanjutnya, pendidik memperkuat konsep dari materi ASEAN dengan menggunakan media *puzzle*. Kemudian pendidik dan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran. Pembelajaran dengan media *puzzle* digunakan untuk mengetahui cara berfikir kritisnya peserta didik.

2. Macam-Macam *Puzzle*

Menurut Muzamil, menyatakan beberapa macam-macam *Puzzle* di antara lain yaitu:

- a. *Puzzle* konstruksi (*Puzzle* perakitan *construction*) adalah sekelompok bagian yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi berbagai

model. Mainan rakitan paling umum adalah balok kayu sederhana berwarna-warni.

- b. *Puzzle* batang stick adalah permainan teka-teki matematika yang sederhana tetapi membutuhkan pemikiran kritis dan penalaran yang sesuai untuk menyelesaikannya.
- c. *Puzzle* lantai dibuat dari bahan spon karet busa sehingga jauh lebih baik untuk alas bermain anak-anak dibandingkan harus bermain di atas keramik.
- d. *Puzzle* angka Mainan ini berguna untuk mengenalkan angka. Demikian pula, anak-anak dapat melatih kemampuan berfikir logis mereka dengan cara mengatur angka secara berurutan. Demikian pula, *puzzle* angka bermanfaat untuk melatih koordinasi tangan-mata, mengajarkan kemampuan motorik berkualitas tinggi dan merangsang kerja otak.
- e. *Puzzle* tradisional adalah permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara.
- f. *Puzzle* logika adalah *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan dan peserta didik akan berlatih memecahkan masalah. *Puzzle* ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan *puzzle* hingga membentuk sebuah gambar yang utuh.¹⁹

3. *Puzzle* Dalam Pembelajaran

Media pembelajaran *Puzzle* dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan mengambil materi pembelajaran yang akan diajarkan di kelas VI MI Nurul

¹⁹ Muzamil Misbach, "Pengertian Media Puzzle", *Jurnal Economics* (2010) Vol. 9 N0.1 hal 67.

Islam Bareng Jombang. Berikut langkah-langkah menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran IPS:

- a. Pendidik memberikan informasi kepada peserta didik bahwa mereka menyusun media *puzzle*.
- b. Selanjutnya pendidik membagi menjadi 6 kelompok yang terdiri sebanyak 5 orang peserta didik.
- c. Kemudian pendidik memberikan media *puzzle* kepada kelompok-kelompok tersebut.
- d. Lalu peserta didik diminta untuk menyelesaikan/menyusun *puzzle* tersebut secara bekerja sama dengan kelompoknya, dan pendidik pun memberi waktu dalam pengerjaannya.
- e. Setelah selesai menyusun perwakilan kelompok diminta memilih salah satu kepingan *puzzle* tersebut, peserta didik diminta memilih kepingan-kepingan *puzzle* tersebut, yang mana dibalik kepingan-kepingan *puzzle* terdapat angka-angka.
- f. Selanjutnya jika peserta didik sudah memilihnya peserta didik diminta maju kedepan meja pendidik dan diberi pertanyaan yang mana pertanyaan tersebut berada dibendera yang dipegang pendidik. Dan peserta didik diminta menyelesaikan pertanyaan tersebut bersama kelompoknya.
- g. Setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk menjelaskan hasil pekerjaannya di depan teman kelasnya.

4. Fungsi dan Manfaat *Puzzle*

a. Fungsi *Puzzle*

Secara umum sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk:²⁰

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Memperkenalkan anak pada konsep hubungan
- 5) Melalui pemilihan gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir secara matematis (menggunakan otak kiri)

b. Manfaat *Puzzle*

Beberapa manfaat bermain *puzzle* bagi peserta didik diantaranya sebagai berikut:²¹

- 1) Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak-anak. Dengan cara bermain *puzzle*, anak akan berusaha memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka akan mencoba dan menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, anak-anak sudah

²⁰ Dimas Adiyoga, Rinanda Purba, "Perancangan Permainan Puzzle Kayu Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengenalan Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal FSD* (2021) Vol. 2 No. 1 hal 141.

²¹ Perancangan Permainan Puzzle Kayu Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengenalan Bagi Anak Usia Dini, hal 142.

dapat mengembangkan keterampilan kognitif mereka melalui upaya untuk menyesuaikan bentuk, warna, atau logika.

2) Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus berkaitan dengan kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot kecilnya, terutama tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain *puzzle*, tanpa disadari anak-anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Agar *puzzle* dapat tersusun untuk membentuk gambar maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun dengan hati-hati. Perhatikan cara anak-anak memegang potongan *puzzle* bisa berbeda dari cara mereka memegang boneka atau bola. Memegang dan meletakkan *puzzle* juga dapat menggunakan 2 atau 3 jari, sedangkan memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan cara mengempit di ketiak (tanpa melibatkan jari tangan) atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan sekaligus.

3) Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dilakukan secara pribadi. Tetapi, *puzzle* juga dapat dimainkan secara berkelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara berkelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain *puzzle* di rumah, orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan *puzzle*, tetapi orang tua sebaiknya hanya memberikan

arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle*.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Puzzle*

a. Kelebihan *Puzzle*

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
- 2) Memperkuat daya ingat.
- 3) Mengenalkan peserta didik pada sistem dan konsep hubungan.
- 4) Dengan memilih gambar atau bentuk, dapat melatih peserta didik untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).
- 5) Meningkatkan keterampilan kognitif dalam memecahkan masalah.
- 6) Melatih kesabaran peserta didik dalam menyelesaikan sesuatu.

b. Kekurangan *Puzzle*

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih panjang.
- 2) Menuntut kreatifitas pengajar.
- 3) Kelas menjadi kurang terkendali.
- 4) Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.²²

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar terdiri dari dua kata “hasil” dan “belajar”. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) sesuatu yang dihasilkan dengan bantuan usaha, 2) pendapatan, perolehan, buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

²² A. Suciaty Al-Azizy, *Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*, (Jogjakarta: Diva Press, 2010), hal 79-80.

Secara umum, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki anak setelah melalui kegiatan belajar dan juga anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.²³

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan perubahan perilaku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar.²⁴ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan cara melihat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.²⁵

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

²³ Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hal 408 & 121.

²⁴ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), hal 4.

²⁵ Dimiyati dan Mudjino, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal 3.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor internal peserta didik

- 1) Faktor fisiologis peserta didik, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- 2) Faktor psikologis peserta didik, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

b. Faktor eksternal peserta didik

1) Faktor lingkungan peserta didik

Faktor ini terbagi menjadi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau nonsosial yang terdiri dari suhu, kelembapan udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial yang terdiri dari manusia dan budayanya.

2) Faktor instrumental

Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, pendidik, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.²⁶

²⁶ M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2010), hal 59-60.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar peserta didik dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

3. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada diri siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat dilihat kemampuan dan perkembangan serta tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan situasi untuk yang lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar adalah perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²⁷

²⁷ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hal 3.

4. Klasifikasi Hasil Belajar

Proses belajar mengajar terdiri dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) yang dijadikan pedoman untuk penilaian hasil belajar peserta didik. Ketiga aspek ini akan menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menerima pembelajaran.²⁸ Namun, didalam penelitian ini peneliti berfokus di aspek Kognitif (Pengetahuan). Hasil belajar terbagi dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

a. Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.²⁹

Tabel 2.1: Definisi Taksonomi Anderson Ranah Kognitif

Proses Kognitif		Definisi
C1	L O T S	Mengingat Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan
C2		Memahami Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar
C3		Mengaplikasikan Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa
C4	H O T S	Menganalisis Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antar bagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
C5		Mengevaluasi Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
C6		Mencipta Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional, menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau stuktur baru

²⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal 22.

²⁹ Zainal Arifin, "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir", *Jurnal Theorems*, Vol. 2 No. 2 (2018), hal 21.

Hasil belajar aspek kognitif dikategorikan baik jika tes yang diujikan memenuhi ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar peserta didik dikatakan baik apabila nilai persentase 61% - 100%. Penilaian aspek kognitif dilakukan dengan menggunakan tes evaluasi pada setiap akhir pertemuan.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai pendidik dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

c. Ranah Psikomotor

Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketetapan, gerakan-gerakan *skill*, mulai keterampilan sederhana sampai

pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.³⁰

³⁰ Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir, hal 22.

