

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, serta tata laku seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan juga merupakan suatu perbuatan atau tindakan sadar agar terjadi perubahan sikap dan tata laku yang diharapkan, yaitu memanusiaikan manusia agar manusia tersebut cerdas, terampil, mandiri, berdisiplin, dan berakhlak mulia Nisoh, A. (2019).

Menurut Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Sistem pendidikan di Indonesia memiliki berbagai tingkatan dalam pembelajaran berbagai macam bidang studi. Salah satu pembelajaran bidang studi yang dipelajari di Indonesia adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial diberikan kepada siswa mulai jenjang Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar sangat diperlukan untuk menumbuhkan kemampuan dan imajinasi siswa sehingga siswa mampu bertindak dengan pertimbangan personal maupun sosial. Selain itu, Ilmu Pengetahuan Sosial juga mengajarkan berbagai macam materi mengenai pengetahuan sosial salahsatunya keragaman suku dan budaya tentang pakaian adat.

Menurut Mustofa (2017), pakaian adat merupakan pakaian yang digunakan masyarakat di suatu daerah sesuai dengan adat dan tradisi yang dimilikinya. Pakaian adat mempunyai keunikan dan keberagamannya masing-masing di setiap wilayah provinsi yaitu dari segi nama pakaian, bentuk, motif, hiasan kepala, dan aksesoris-aksesoris yang beragam pada setiap pakaian adat pria maupun Wanita. Penggunaan pakaian adat biasanya digunakan untuk upacara adat, pakaian sehari-hari, pengantin dan perperangan. Oleh sebab itu, wajib bagi kita semua untuk melestarikan budaya pakaian adat yang ada di Indonesia.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas siswa merasa kesulitan memahami pengenalan keunikan pakaian adat di suatu provinsi secara terperinci karena pada dasarnya menurut piaget (dalam Nursalim dkk., 2017) siswa berusia 7-11 tahun masih belum bisa berfikir abstrak sehingga memerlukan pembelajaran yang

bermakna dan terperinci serta yang dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengatasi permasalahan tersebut dan juga dapat membuat siswa tidak merasa bosan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Menurut Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019), Media merupakan salah satu komponen pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis permainan.

Media pembelajaran berbasis permainan akan menciptakan suasana belajar yang aktif. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui media pembelajaran berbasis permainan. Hal ini sejalan dengan Halloran dan Deale (2013) menyatakan bahwa yang paling umum digunakan agar siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran adalah menggunakan permainan atau simulasi.

Terdapat beberapa dasar yang menjadi pertimbangan pemilihan media sehingga dapat memperoleh pembelajaran dengan hasil belajar yang maksimal tanpa adanya kebosanan pada siswa (Ardiansah, F. 2018). Peneliti menganalisis berdasarkan kondisi lapangan. Kriteria media yang diharapkan sebagai berikut: (1) Berdasarkan karakteristik materi pakaian adat. Materi pakaian adat memerlukan penjelasan yang mendetail dengan adanya gambar secara terperinci sehingga siswa mampu dengan mudah memahami satu persatu pakaian adat. (2) Berkaitan dengan karakteristik siswa, siswa kelas IV Sekolah Dasar memiliki pemikiran yang mampu bekerja dengan baik dan mampu membaca perkataan untuk dirubah kebentuk visual seperti gambar. Oleh karena itu, guru memilih penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS materi pakaian adat.

Media *puzzle* merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan (Rosiana. 2013).

Menurut Amalia, N. H., & Hidayat, N. (2018), Media pembelajaran *puzzle* merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh guru kepada peserta didik untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Tujuan Media pembelajaran dibuat yaitu untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPS khususnya pada materi pakaian adat Indonesia. Sehingga dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun kebaharuan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti yaitu terdapat pada metode penelitian, tahun penelitian dan hasil penelitian. Pada penelitian sebelumnya peneliti menggunakan jenis penelitian R&D dengan model ADDIE, sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian yaitu satu orang guru kelas IV B dan enam siswa Sekolah Dasar. Dalam memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi sedangkan instrumen yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu wawancara dan lembar kuisioner.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang terbaru dan kontekstual bagi siswa khususnya pada pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia, sehingga pada saat siswa melakukan pembelajaran IPS tidak merasa bosan dan agar lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Melalui media pembelajaran berbasis *puzzle* gambar, diharapkan siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS materi pakaian adat Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Proses Pembelajaran Tema Pakaian Ada**

Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Melalui Media Puzzle Gambar Di SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi”.

B. Fokus Masalah

Fokus penelitian bertujuan sebagai pembatas penelitian agar peneliti dapat memilih data mana dalam riset ini diukur dari tingkatan urgensi, permasalahan yang hendak dipecahkan.

Pada penelitian peneliti akan meneliti tentang bagaimana guru kelas IV B SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi dalam menerapkan media *puzzle* gambar tentang tema pakaian adat Indonesia, dan kelas yang akan peneliti jadikan penelitian untuk subyek penelitian yaitu kelas IV B SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian, rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah bagaimana penerapan proses pembelajaran tema pakaian adat Indonesia dalam menggunakan media *puzzle* gambar pada kelas IV B di SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui penerapan proses pembelajaran tema pakaian adat Indonesia dalam menggunakan media *puzzle* gambar di SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberi alternatif dengan saat proses belajar, dan untuk sebagian upaya dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dengan mata pelajaran IPS melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle* gambar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai latihan dalam proses penelitian ini dapat digunakan untuk mempersiapkan calon pendidik profesional, kreatif dan inovatif.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini akan membantu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas dengan mudah yang disampaikan guru sebagai pilihan lain sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi siswa. Memberikan pengalaman baru untuk memudahkan pemahaman pembelajaran.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan baik sebagai masukan maupun sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan yang sesuai dengan minat dan kemampuan anak.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar kebijakan pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, bermanfaat sebagai metode tambahan dan serbaguna dalam pembelajaran khususnya IPS.