**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam upaya mengembangkan dan mewujudkan potensi yang dimiliki peserta didik. Pengembangan potensi tersebut bisa dimulai dengan menumbuhkan keterampilan dan kemampuan berpikir peserta didik. Selain itu pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik yaitu manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas,sehat jasmani dan rohani, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional (2006:5), yaitu :

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 bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah dasar merupakan salah satu penyelenggara pendidikan tingkat dasar yang harus mengembangkan potensi peserta didik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya guru, lingkungan, orang tua, teman peserta didik, kurikulum dan lain–lain. Tetapi yang paling berpengaruh pada proses pembelajaran adalah guru dan peserta didik. Dimana pada proses pembelajaran, guru dituntut untuk mengeluarkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk diberikan kepada peserta didik. Guru sebagai ujung tombak dalam pembelajaran, harus pandai menggunakan model dan metode pembelajaran yang relevan. Disini guru dituntut berperan aktif dan kreatif guna menyesuaikan diri dengan perkembangan baru dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara peserta didik dan guru yang disebut komunikasi. Dimana dalam komunikasi terdapat beberapa macam arah komunikasi antar peserta didik dan guru, yaitu komunikasi satu arah, komunikasi dua arah dan komunikasi multiarah. Berikut gambar 1.1 interaksi peserta didik dan guru pada proses pembelajaran.

**Gambar 1.1 . Arah Komunikasi**

Sumber : Gintings.Abdorrakhman.(2007).*Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:Humaniora

Dalam pembelajaran yang bernuansa komunikasi satu arah, penyampaian pesan berlangsung hanya satu arah dari guru ke peserta didik dalam suasana seperti ini guru mendikte dan peserta didik pasif menerima pelajaran dari guru. Hasilnya akan tercipta suasana pembelajaran “*teacher centered”.* Berbeda dengan suasana pembelajaran komunikasi dua arah, dalam komunikasi belajar seperti ini guru berdialog dengan peserta didik secara aktif, suasana seperti ini disebut juga pembelajaran yang bernuansa “*student centered”* yang terakhir adalah komunikasi multi arah, komunikasi ini terjadi antara guru dengan semua peserta didik dan diantara sesama peserta didik.

Pentingnya komunikasi peserta didik dan guru dalam suatu proses pembelajaran, sudah terlihat jelas sebagai seorang guru sangat berpengaruh dalam keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan subjek materi dalam dunia pendidikan di negara kita yang diarahkan bukan hanya kepada pengembangan penguasaan ilmu– ilmu sosial saja, tetapi juga sebagai materi yang dapat mengembangkan kompetensi dan tanggung jawab, baik sebagai individu, sebagai warga masyarakat maupun sebagai warga dunia.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Menjadi warga negara dan warga dunia yang baik merupakan tantangan berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan yang besar setiap saat, untuk itulah pengetahuan sosial harus dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemanapun peserta didik dalam kehidupan masyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus.

Sejalan dengan perubahan zaman secara terus menerus, materi yang diajarkan haruslah memiliki kualitas untuk dapat bersaing secara internasional dengan memperhitungkan kemungkinan-kemungkinan apa yang akan terjadi di era perdagangan bebas. Karena dapat dikembangkan kompetensi dalam hal ini PIPS, mengembangkan kompetensi sosial, yang dapat mempersiapkan peserta didik untuk mampu hidup dengan berbagai keterampilan dan kecakapan, sehingga mampu bersaing dan menang dalam persaingan global, tanpa harus kehilangan jati diri, dan lepas dari nilai-nilai budaya bangsanya. Sebagaimana tercantum dalam Kurikulum 2006 (Sapriya dkk, 2007:20), kecakapan-kecakapan yang harus dimiliki oleh peserta didik, yaitu : a. kecakapan personal, b. kecakapan sosial, c. kecakapan intelektual, d. kecapakan vokasional.

Materi pendidikan IPS yang berwawasan global (Rudy Gunawan, 2011:66) diantaranya adalah :

1. Tentang kesadaran diri ; sebagai makhluk Tuhan, eksistensi, potensi dan jati diri sebagai warga dari sebuah bangsa yang berbudaya dan bermartabat sederajat dengan bangsa lain di dunia.
2. Tentang kecakapan berfikir seperti kecakapan: berpikir kritis, menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan dan memecahkan masalah.
3. Tentang kecakapakan akademik tentang ilmu-ilmu sosial seperti kemampuan memahami fakta, konsep dan generalisasi tentang sistem sosial budaya, lingkungan hidup, perilaku ekonomi dan kesejahteraan serta tentang waktu dan keberlanjutan perubahan yang terjadi di dunia.
4. Mengembangkan *social skills,* dengan maksud supaya pada masa datang kita tidak hanya menjadi objek penguasaan globalisasi belaka. Keterampilan sosial yang perlu dimiliki oleh peserta didik adalah : keterampilan memperoleh informasi, berkomunikasi, pengendalian diri, bekerja sama, menggunakan angka, memecahkan masalah, serta keterampilan dalam membuat keputusan.

Pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis serta mengembangkan pengetahuan geografi dalam IPS yang salah satunya membahas peta, unsur-unsur peta, membaca peta dan membuat peta.

Geografi memegang peranan sangat penting dalam pelajaran IPS. Geografi di sekolah dasar pada dasarnya tidak dapat disajikan sebagai mata pelajaran tersendiri seperti halnya di SMA, tetapi diselenggarakan secara terpadu dengan disiplin ilmu-ilmu sosial lainnya sebagai bahan penunjang . Menurut Sapriya (2007:184) mengungkapkan keuntungan dari pengajaran geografi melalui IPS SD, dikarenakan :

1. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak
2. Sangat fleksibel dan lincah untuk menjelaskan peristiwa sehari-hari
3. Karena IPS tidak memperlihatkan ilmu secara ketat, sehingga mendorong siswa menumbuhkan minat belajar
4. Siswa lebih cepat dapat menerima penjelasan tentang peristiwa-peristiwa penting dialam sekitarnya.

Tujuan pengajaran geografi di sekolah adalah untuk mengembangkan pengertian kepada anak tentang hubungan antara manusia dengan lingkungan baik fisik serta lingkungan sosialnya. Geografi di sekolah dasar menonjolkan unsur-unsur manusia yang berusaha memberikan pengertian tentang interaksi manusia dengan lingkungan sosial dan fisiknya. Manfaat pengajaran geografi di SD diharapkan peserta didik memperoleh pengertian tentang masalah-masalah yang dihadapi manusia yang timbul karena interaksi manusia dengan lingkungannya. Khusus pada jenjang sekolah dasar, konsep geografi seperti arah mata angin, peta, jarak, skala, dsb, dapat dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Pembinaan konsep geografi melalui penggunaan peta sangat penting agar menumbuhkan mental peta pada diri siswa.

Tuntutan peserta didik untuk memiliki kemampuan memahami konsep peta agar menumbuhkan mental peta pada diri peserta didik itu sendiri, sesuai dengan standar kompetensi mata pelajaran IPS SD / MI (Sapriya dkk, 2007:20), yaitu :

1. Kemampuan memahami identitas diri dan keluarga, serta sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga.
2. Kemampuan mengenal lingkungan rumah dan peristiwa penting dilingkungan keluarganya.
3. Kemampuan memahami peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis.
4. Kemampuan memahami kedudukan dan peran anggota keluarga.
5. Kemampuan mengenal lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.
6. Kemampuan memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.
7. Kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi.
8. Kemampuan memahami sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi.
9. Kemampuan mendeskripsikan kejayaan masa lalu, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
10. Kemampuan memahami perjuangan bangsa Indonesia dan meraih kemerdekaan.
11. Kemampuan memahami kenampakan alam dan keadaan sosial Negara tetangga (Asia Tenggara), Asia dan dunia.
12. Kemampuan memahami peranan bangsa Indonesia di era globalisasi.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya. Sesuai dengan tujuan IPS yang tercantum dalam KTSP pada pengantar Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD / MI (2007:18), yaitu:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan

kemanusiaan;

1. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Oleh karena itu, IPS sangat penting dipelajari oleh anak–anak Sekolah Dasar, seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (Leliana Rahayu, 2010:7) yang menjelaskan tentang pentingnya anak–anak Sekolah Dasar mempelajari IPS, yaitu:

1. Di dalam masyarakat dan di dalam kehidupan sehari–hari sangat banyak masalah–masalah sosial yang luas, kompleks dan sulit yang perlu mendapat pemecahan masalahnya.
2. Melalui pengajaran IPS anak–anak akan melihat perubahan–perubahan dalam masyarakat yang berlangsung sangat cepat dewasa ini, seperti masalah transportasi umum dalam kota, masalah konflik antar suku dan sebagainya.
3. Anak–anak perlu menyadari bahwa mereka hidup dalam keadaan yang sangat sulit yang tidak mungkin dapat segera diatasi, seperti masalah peledakan penduduk, masalah kemiskinan, kelaparan, kekurangan air dan sebagainya.
4. IPS memberikan berbagai informasi, ide–ide dan metode–metode untuk menyelidiki yang dapat memberikan kepuasan dan kehidupan intelektual yang kreatif dan meletakkan dasar toleransi bagi kehidupan antar kelompok.

Kenyataan di lapangan banyak ditemukan kesenjangan dalam proses pembelajaran IPS di SDN Manoko Lembang. Berdasarkan apa yang telah penulis alami pada saat observasi di SD Negeri Manoko Lembang, bahwa pada umumnya pembelajaran IPS SDN Manoko Lembang sampai saat ini dirasakan masih bersifat tradisional dan kurang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, minat belajar, kreatifitas serta berfikir kritis, Hal ini dapat dilihat dari penulis sebagai observer, yaitu :

1. Memilih sumber mata pelajaran masih terbatas dari buku teks saja.
2. Penyampaian materi IPS lebih banyak menggunakan metode ceramah.
3. Tidak adanya penggunaan media dalam pembelajaran IPS.
4. Adanya anggapan dari peserta didik bahwa pendidik merupakan satu-satunya sumber belajar.
5. Peserta didik besifat pasif dalam proses pembelajarannya.
6. Adanya anggapan bahwa mata pelajaran IPS membosankan dan tidak menyenangkan.

Dilihat dari penjelasan diatas tentang hasil observasi, proses pembelajaran di SDN Manoko Lembang masih berorientasi pada guru (*teacher centered*) dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru saja tanpa melibatkan peserta didik dan hanya terjadi komunikasi satu arah. Metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah, latihan atau tanya jawab, metode seperti itu terasa sangat monoton dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini berpengaruh pada pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dimata peserta didik sehingga berpengaruh hasil belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai peserta didik. Nilai akhir peserta didik pada akhir pembelajaran ternyata dari 39 siswa hanya 29 siswa yang memperoleh nilai tuntas yakni dengan KKM 65 , sisanya 10 siswa masih dibawah KKM.

Dewasa ini sedang dikembangkan bermacam–macam metode pembelajaran yang bertujuan untuk menolong para guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga cepat dipahami oleh peserta didik dan membuat proses pembelajaran menyenangkan serta tidak monoton.

Metode pembelajaran sangat berguna untuk guru karena memudahkan guru

untuk menentukan apa yang harus dilakukan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran adalah metode *broken square games*. Dalam metode *broken square games,* sebelum melakukan diskusi siswa secara berkelompok berlomba untuk menyusun pecahan-pecahan bujur sangkar menjadi bujur sangkar yang utuh. Kegiatan seperti itu, dalam pembelajaran IPS menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, maka penulis mengangkat judul “ Penggunaan Metode *Broken Square Games* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS pada Pokok Bahasan Peta di Kelas IV SDN Manoko Lembang*. ”*

1. **Perumusan Masalah dan Pembatasan Masalah**
2. **Perumusan Masalah**

Secara umum maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan Metode *Broken Square Games* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS pada Pokok Bahasan Peta di Kelas IV SDN Manoko Lembang ? ”

Secara lebih khusus perumusan masalah penelitian ini dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *broken square games* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas pada pembelajaran IPS pokok bahasan peta di kelas IV SDN Manoko Lembang?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan metode *broken square games* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas pada pembelajaran IPS pokok bahasan peta di kelas IV SDN Manoko Lembang?
3. Bagaimana tanggapan siswa di kelas IV SDN Manoko Lembang dalam proses pembelajaran IPS pokok bahasan peta dengan menggunakan metode *broken square games* ?
4. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas IV SDN Manoko Lembang setelah mengikuti pembelajaran IPS pokok bahasan peta dengan menggunakan metode *broken square games* ?
5. **Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis membuat membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan peneliti melakukan pembelajaran IPS pada pokok bahasan peta dengan menggunakan metode *broken square games* pada siswa kelas IV SD, terbatas pada kemampuan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), melaksanakan pembelajaran dan menilai.
2. Siswa kelas IV SD mampu meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS pokok bahasan peta dengan menggunakan metode *broken square games*.
3. Siswa kelas IV SD merespon dengan baik terhadap pembelajaran IPS pokok bahasan peta dengan menggunakan metode *broken square games*.
4. Metode *broken games square* tepat digunakan untuk pembelajaran IPS pokok bahasan peta pada siswa kelas IV SD.
5. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
6. **Tujuan Penelitian**
7. **Tujuan Umum**

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, tujuan umum dari penelitian ini adalah memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD melalui penggunaan metode *broken square games* pada pokok bahasan peta.

1. **Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Memperoleh gambaran tentang perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *broken square games* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan peta di SDN Manoko Lembang.
2. Mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *broken square games* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas pada pembelajaran IPS pokok bahasan peta di kelas IV SDN Manoko Lembang.
3. Mendeskripsikan tanggapan siswa di kelas IV SDN Manoko Lembang dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan peta dengan menggunakan metode *broken square games*.
4. Memperoleh gambaran tentang hasil belajar siswa di kelas IV SDN Manoko Lembang dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan peta dengan menggunakan metode *broken square games*.
5. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk guru, siswa, sekolah maupun peneliti. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1. **Bagi Guru**
   1. Memberikan informasi serta gambaran tentang penggunaan *broken square games* dalam proses pembelajaran IPS.
   2. Memberikan gambaran tentang perencanaan pembelajaran dengan menggunakan menggunakan metode *broken games square*.
   3. Metode *broken square games* dapat dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pokok bahasan peta.
   4. Memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS.
   5. Dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam mengatasi masalah pembelajaran IPS.
2. **Bagi Siswa**
3. Meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
4. Meningkatkan kerjasama antar anggota kelompok.
5. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan pokok bahasan peta.
6. Memberikan anggapan siswa bahwa pembelajaran IPS itu tidak monoton dan menyenangkan.
7. Membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.
8. Menyadari akan tugas dan tanggung jawab masing-masing siswa saat mengerjakan sesuat secara berkelompok.
9. **Bagi Sekolah**

Memberikan kesempatan kepada sekolah dan para guru untuk mampu membuat perubahan kearah lebih baik dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

1. **Bagi Peneliti**
2. Mendapatkan pengalaman dalam merencanakan, melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *broken square games*.
3. Mendapatkan pengalaman dan menambah wawasan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
4. **Kerangka Pemikiran**

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang sangat berkaitan erat. Proses pembelajaran tidak akan terjadi, jika tak ada proses belajar. Namun, tidak berarti sebaliknya belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tidak harus selalu melalui proses pembelajaran. Sesuai dengan pengertian belajar yang diungkapkan oleh Gage (Syaiful Sagala,2010:13), “ belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.” Banyak hal yang bisa diperoleh dan dipelajari dari pengalaman sendiri, bisa dimana saja dan kapan saja.

Pembelajaran adalah sebuah proses belajar mengajar atau komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru dan murid dalam suatu lingkungan belajar yang sengaja dikelola yang bertujuan untuk merubah tingkah laku seseorang . Sesuai dengan pengertian pembelajaran dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas menyatakan “ Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. ”

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran sangat berkaitan erat dengan individu (peserta didik). Untuk mengubah tingkah laku harus memperhatikan ranah–ranah yang dimiliki peserta didik yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara optimal.

Hal yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah adanya komunikasi. Gerald R. Miller (Abdorrakhman Gintings, 2008:116) menyatakan “ Komunikasi terjadi dari suatu sumber menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima.” Sehingga dapat ditarik kesimpulan dalam konteks belajar komunikasi adalah sarana penting bagi seorang guru dalam menyelenggarakan proses belajar dan pembelajaran dengan mana guru akan membangun pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan (Abdorrakhman Gintings, 2008:116). Guru berperan sebagai komunikator dan peserta didik sebagai komunikan.

Salah cara yang dapat dilakukan guru agar dalam pembelajaran IPS sorang guru membangun pemahaman siswa adalah dengan menggunakan metode *broken square games* yaitu cara penyusunan pecahan-pecahan bujur sangkar yang dilakukan oleh empat atau lima kelompok menjadi bentuk bujur sangkar yang utuh ([http://file.upi.edu/direktori/fip/jur.\_pend.\_luar\_sekolah/195404021980112 001 - ihat hatimah / jenis\_ metode \_ pembelajaran.pdf](http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._pend._luar_sekolah/195404021980112%20%20001%20-%20ihat%20hatimah%20/%20jenis_%20metode%20_%20pembelajaran.pdf) ). Dengan menggunakan metode ini dalam suatu pembelajaran dapat membangun suatu komunikasi antar siswa dengan guru, dan antar siswa. Dalam membangun pemahaman peserta didik dilakukan melalui diskusi yang diawali dengan sebuah permainan yang tujuannya untuk memupuk rasa kerja sama kelompok, mengembangkan tanggung jawab kelompok, dan menumbuhkan semangat dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran IPS. Pembelajaran dengan metode ini dikemas secara menarik, membuat peserta didik aktif dan menyenangkan.

Pencapaian berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran, dilihat dari nilai akhir belajar siswa dengan kata lain hasil belajar siswa. Djamarah ([http: // hendriansdiamond.blogspot.com/2012/01/ pengertian - faktor -](http://hendriansdiamond.blogspot.com/2012/01/pengertin%20-%20faktor%20-) dan indikator - hasil.html ) mengemukakan pendapatnya tentang pengertian hasil belajar, yaitu :

Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap proses pembelajaran yang dilakukan, dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan–tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan, sedangkan isi dari IPS bercirikan interdisipliner yang meliputi aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam prakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan di Perguruan Tinggi atau dapat dibelajarkan dari mulai pendidikan rendah / SD sampai di Perguruan Tinggi ( Sapriya dkk, 2007 : 3 ).

Tujuan-tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

1. Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan dimasa yang akan datang.
2. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi
3. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai / sikap (value) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat
4. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian / berperan serta dalam kehidupan sosial.

Pada intinya, IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan pada semua jenjang pendidikan, didalamnya mencakup seluruh aspek kehidupan sosial manusia dan lingkungannya, kehidupan masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang serta mempelajari bagaimana manusia tersebut berusaha memenuhi seluruh kebutuhannya dan menyelesaikan seluruh permasalahan yang dihadapi.

Jadi, tugas seorang guru pada mata pelajaran IPS adalah mengetahui dan mengembangkan kemampuan anak didik sedemikian rupa sehingga mereka mampu mengerti dirinya sendiri maupun orang lain secara lebih, mampu mengisi kehidupannya dengan lebih efektif, turut membantu mengembangkan masyarakat sekelilingnya dengan kemampuannya dan membantu dalam proses perubahan masyarakat serta menjadi warga negara yang baik.

Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk mengemas suatu bahan ajar semenarik mungkin mulai dari awal dan akhir pembelajaran harus bisa menarik perhatian siswa, menyenangkan dan semangat siswa untuk belajar bertambah. Salah satunya dengan metode *broken square games*.

Peta merupakan gambaran visual permukaan bumi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di muka bumi. Menurut Sumaatmadja (Sapriya dkk, 2007:185) pada studi geografi, peta merupakan hakekat dasar yang tidak dapat ditinggalkan. Didalam peta digambarkan tentang keadaan wilayah, data-data lokasi, jarak, arah, daratan, lautan dsb. Melalui peta permukaan bumi dapat teramati secara keseluruhan dapat pula sebagian. Beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam membuat peta adalah, seperti arah yang tepat, jarak yang benar, bentuknya harus mendekati sebenarnya, menentukan skala, legenda (simbol).

Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh melalui berbagai upaya, antara lain melalui pembenahan isi kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar siswa, penyediaan bahan ajar yang memadai, penyediaan sarana belajar dan peningkatan kompetensi guru. Namun dari sekian banyak upaya tersebut, peningkatan kualitas pendidik tetap menduduki posisi sangat strategis dan akan berdampak positif. Dampak positif tersebut antara lain berupa : (1) peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan masalah pendidikan dan masalah pembelajaran yang dihadapi secara nyata ; (2) peningkatan kualitas masukan, proses dan hasil belajar; (3) peningkatan keprofesionalan pendidik; (4)penerapan prinsip pembelajaran berbasis penelitian. Dan ternyata upaya peningkatan kualitan pendidik hanya bisa dilakukan setelah diadakan PTK oleh guru yang bersangkutan.

Menurut Hopkins (Masnur Muslich, 2009:8) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan–tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktek pembelajaran. Sehingga kita dapat pula mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. (Rochiati Wiriaatmadja, 2009:13)

1. **Asumsi dan Hipotesis Tindakan**
2. **Asumsi**

Asumsi adalah Pendapat atau anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang di jadikan pijakan berpikir yang bertindak dalam melaksanakan penelitian.

Penelitian ini bertolak dari asumsi berikut ini :

1. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan memahami konsep peta agar menumbuhkan mental peta pada diri siswa itu sendiri. Asumsi ini ditunjang sesuai dengan standar kompetensi mata pelajaran IPS SD / MI (Sapriya dkk, 2007:20), yaitu :
2. Kemampuan memahami identitas diri dan keluarga, serta sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga.
3. Kemampuan mengenal lingkungan rumah dan peristiwa penting dilingkungan keluarganya.
4. Kemampuan memahami peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis.
5. Kemampuan memahami kedudukan dan peran anggota keluarga.
6. Kemampuan mengenal lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.
7. Kemampuan memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.
8. Kemampuan memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi.
9. Kemampuan memahami sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi.
10. Kemampuan mendeskripsikan kejayaan masa lalu, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
11. Kemampuan memahami perjuangan bangsa Indonesia dan meraih kemerdekaan.
12. Kemampuan memahami kenampakan alam dan keadaan sosial Negara tetangga (Asia Tenggara), Asia dan dunia.
13. Kemampuan memahami peranan bangsa Indonesia di era globalisasi
14. Kurangnya penggunaan berbagai metode dalam pembelajaran IPS SD kelas IV sehingga pembelajaran IPS kurang menarik, sering dianggap mata pelajaran yang membosankan dan rendahnya hasil belajar siswa mata pelajaran IPS, oleh karena itu diperlukan suatu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *broken square games*.
15. Metode *broken square games* dalam pokok bahasan petacocok untuk diterapkan dalam pembelajaran dikarenakan pada masa anak-anak usia 7-12 tahun adalah masa realistis, dan mereka lebih tertarik dengan hal-hal yang menyangkut dunia nyata yang lebih luas disertai kegiatan fisik yang banyak (Uyoh Sadulloh dkk, 2007:114).
16. Siswa dapat berdiskusi dengan siswa lain, mendapatkan pengalaman fisik dan materi yang diajarkan berkaitan dengan kehidupan nyata dalam pembelajaran IPS pokok bahasan peta. Asumsi ini ditunjang oleh pendapat Sudirman (2004:37) tentang teori belajar konstrukstivistik, belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain, dan pendapat Abdorrakhman Gintings (2008:30) tentang implikasi praktis dari teori konstruktivistik, mengemukakan bahwa : “ dalam pembelajaran harus disediakan bahan ajar yang secara konkrit terkait dengan kehidupan nyata dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya.”
17. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah pendapat yang masih lemah (rendah) yang kebenaran pendapat tersebut masih harus diuji lewat penelitian empirik (Tohardi,2008:94). Dikutip dari pernyataan FN. Kerlinger (Tohardi:2008:94) menyatakan bahwa :“Hipotesis adalah kesimpulan sementara tentang hubungan dua variabel atau lebih.”

Secara umum hipotesis pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

Penggunaan Metode *Broken Square* *Games* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS pada Pokok Bahasan Peta di Kelas IV SDN Manoko Lembang.

Sedangkan secara khusus, hipotesis pada penelitian tindakan kelas ini adalah

sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *broken square games* akan diimplentasikan berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dalam kegiatan intinya berisi langkah – langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *broken square games*, pembuatan media atau alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *broken square games*.
2. Dalam proses pembelajaran IPS pokok bahasan peta dengan menggunakan metode *broken square games*, tentunya peneliti akan melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *broken square games*, dimana langkah-langkahnya sebagai berikut :
3. Bentuk 5 kelompok, tiap–tiap kelompok terdiri dari 7 – 8 orang.
4. Guru memberikan potongan kertas dalam sebuah amplop kepada 5 kelompok.
5. Pemain akan menerima sejumlah cabikan kertas yang tidak sama jumlahnya, mereka harus mencari pasangan potongan itu yang mampu membentuk segi empat utuh seperti kertas biasa.
6. Setiap potongan kertas gambar disatukan dan diberikan penugasan untuk didiskusikan.
7. Peserta didik berlomba menyusun potongan kertas dan memberikan tema terhadap tulisan yang ada dalam kertas.
8. Peserta didik yang telah menyelesaikan dengan menyatukan potongan

kertas menjadi segi empat yang berisi tulisan yang berkenaan dengan

materi.

1. Panggil 2 orang perwakilan dari tiap–tiap kelompok untuk maju ke depan kelas dan menyampaikan hasil kelompok yang telah dirumuskan. Jelaskan tema yang mereka peroleh dari hasil permainan kepada peserta didik lain. Peserta didik lain memperhatikan penjelasan agar bisa menjawab pada saat tanya jawab.
2. Tanggapan siswa di kelas IV SDN Manoko Lembang terhadap penggunaan metode *broken square games* dalam pembelajaran IPS pokok bahasan peta, akan memberikan tanggapan baik, antusias mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan, siswa akan menganggap bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *broken square games* akan terasa menyenangkan dan tidak monoton.
3. Penggunaan metode *broken square games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pokok bahasan peta di kelas IV SDN Manoko Lembang. Hal ini karena pembelajaran IPS pokok bahasan menggunakan metode *broken square games,* pembelajaran akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan serta menumbuhkanminat siswa untuk belajar dan berdiskusi. Hal itu berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat.
4. **Definisi Operasional**

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman tentang istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka istilah tersebut perlu dijelaskan.

Adapun istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode adalah cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya, sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. ( Hamzah B. Uno, 2010:2 )
2. *Broken Square Games* yaitu cara penyusunan pecahan-pecahan Bujur sangkar yang dilakukan oleh empat atau lima kelompok menjadi bentuk bujur sangkar yang utuh ( <http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._pend._luar_ sekolah /195404 021980112001_ihat_hatimah/jenis_metode_pembelajaran.pdf>.).
3. Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.
4. Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi – kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.
5. IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan, sedangkan isi dari IPS bercirikan interdisipliner yang meliputi aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam prakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan di Perguruan Tinggi atau dapat dibelajarkan dari mulai pendidikan rendah / SD sampai di Perguruan Tinggi. ( Sapriya dkk, 2007 : 3 ).
6. Peta merupakan gambaran visual permukaan bumi dan peristiwa - peristiwa yang terjadi di muka bumi. Menurut Sumaatmadja (Sapriya dkk, 2007:185) pada studi geografi, peta merupakan hakekat dasar yang tidak dapat ditinggalkan. Peta atau map adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu (Tantya Hisnu, 2008 : 3).