

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah upaya yang dilakukan secara sadar serta terstruktur dalam menciptakan kondisi belajar serta jalannya pembelajaran agar siswa dapat aktif dalam mengembangkan bakat sesuai tujuan pendidikan.¹ Mengingat berartinya pendidikan bagi suatu negeri, maka pemerintah sudah melaksanakan bermacam upaya guna meningkatkan mutu pendidikan, misalnya membenarkan kurikulum, meningkatkan keahlian guru, serta membenarkan infrastruktur penopang pendidikan. Melalui upaya itu, diharapkan akan terjadi proses pembelajaran yang lebih baik serta akhirnya terjadi peningkatan prestasi belajar. Pembelajaran dipandang sukses serta bermutu bila semuanya ataupun setidaknya-tidaknya beberapa besar siswa ikut serta dengan cara aktif, baik fisik, psikologis ataupun sosial dalam jalannya pembelajaran.²

Guru ialah bagian pendidikan yang sangat berarti di dunia pendidikan. Guru merupakan sumber pokok dalam pemberian pengetahuan kepada siswa saat pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, namun juga motivator yang dapat membangkitkan motivasi belajar serta mendorong menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang menunjang sesuai pencapaian baik kompetensi inti maupun dasar.³ Dalam proses pembelajaran seringkali terjadi kegagalan komunikasi, hal tersebut terjadi karena materi pelajaran yang disampaikan guru tidak dapat diterima secara optimal oleh siswa, dan seringkali juga siswa salah mengira isi pesan yang diinformasikan. Guna mencegah itu semua, maka guru harus bisa menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada sebuah sekolah akan mempengaruhi terhadap kualitas

¹ Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok: Kencana, 2017), 225.

² Sri Widi Lestari, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Ekonomi di SMA", *Jurnal "Tata Arta" UNS* 2, no.3 (2016), 163.

³ Misroh Sulaswari, dkk., *Buku Daros Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran IPS*, (Kudus: Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, 2020), 17.

pembelajaran sehingga dapat tercapai secara optimal.⁴ Caranya agar pembelajaran jadi lebih diminati yaitu dengan memanfaatkan suatu media pembelajaran.

Dunia pendidikan saat ini berada di dunia media, dimana aktivitas pembelajaran telah mengarah menuju dikurangnya sistem penyampaian bahan pengajaran dengan metode yang berupa ceramah dan diganti dengan diterapkannya media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah artinya tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.⁵ Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, pembelajaran menjadi lebih interaktif, penyampaian materi dapat lebih optimal.

Media Pembelajaran ialah alat ataupun sarana, digunakan untuk menampilkan, mengantarkan informasi atau materi pelajaran dari pemberi pesan ke pemeroleh pesan.⁶ Media pembelajaran bisa merangsang pikiran, perasaan, kepedulian, minat serta kemauan siswa sehingga proses belajar lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan dapat menambah serta mengarahkan perhatian siswa sehingga bisa memunculkan motivasi dan minat belajar, interaksi langsung antara siswa dengan teman sebayanya serta lingkungannya. Salah satu media yang menarik serta menyenangkan dengan melibatkan keaktifan dan kerjasama siswa yaitu melalui penggunaan media puzzle, dengan media puzzle siswa bisa belajar sambil bermain, menjalin komunikasi yang baik antar sesama, dan juga memudahkan siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Puzzle ialah permainan gambar yang termasuk ke dalam permainan yang berbentuk visual karena hanya bisa ditangkap lewat indera penglihatan.

Puzzle ialah sebuah gambar yang dibagi jadi potongan-potongan gambar yang dimaksudkan untuk mempertajam daya pikir,

⁴ Ananda Sekar Tunjung dan Arif Purnomo, "Kreativitas Guru IPS Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTS Negeri 1 Semarang", *Harmony* 5, no.1 (2020), 75.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 3.

⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 25.

melatih kesabaran, serta membiasakan kemampuan berbagi.⁷ Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang artinya teka-teki atau bongkar pasang, dengan kata lain media puzzle ialah media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.⁸ Jadi media puzzle adalah media pembelajaran dengan cara merangkai potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh sehingga mampu melatih kreatifitas, kerjasama, serta konsentrasi siswa.

Pembelajaran IPS membutuhkan media pembelajaran dan sumber belajar yang disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan siswa. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran IPS yaitu kesesuaian, tingkat kesulitan, biaya, tersedianya, serta kualitas teknik. Media puzzle merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa serta kecermatan dalam menggunakannya. Media puzzle memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau melakukan secara langsung, dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan puzzle yang semula acak menjadi utuh kembali. Kebanyakan siswa mudah mengingat dengan gambar, pada saat gambar ditunjukkan maka akan timbul rasa ingin tahu. Apalagi gambar yang bentuknya belum sempurna.⁹ Dalam hal ini siswa akan dituntut mencari tahu tentang gambar tersebut, maka terjadilah sebuah kerjasama antar siswa pada pembelajaran dengan cara menyelesaikan masalah penemuannya. Dengan adanya penggunaan media puzzle tersebut diharapkan bisa menumbuhkan kerjasama siswa.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 27 Februari 2022 di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara, diketahui bahwa sosial emosional siswa dalam kegiatan bekerjasama dalam kelompok masih belum berkembang sesuai harapan. Siswa masih senang menyendiri dan tidak mau bekerjasama dengan temannya. Selain itu juga kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya pada saat dikelas serta kurangnya sikap saling membutuhkan dalam kegiatan kelompok. Guru lebih banyak menggunakan cara yang simple dan praktis dalam mengajar serta tak banyak persiapan. Oleh karena itu, perlu adanya media yang

⁷ Kharizma Kintan Permata, dkk. "Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS", *Indonesia Journal of Primary Education* 1, no.1 (2017), 67.

⁸ Fibrila Neteria, dkk. "Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar", *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no.4 (2020), 86.

⁹ Naryanti, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS di SMA Negeri 8 Batanghari", Skripsi (Jambi: Universitas Jambi, 2018), 4.

tepat dalam pembelajaran serta adanya kegiatan yang melibatkan siswa itu sendiri supaya adanya rasa sosial dan kerjasamanya.

Penggunaan media puzzle dengan cara menyusun gambar yang secara acak dengan berkelompok menjadi solusi untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dan melatih kesabaran pada siswa. Dengan begitu siswa akan saling menghargai dan memiliki sikap sportif serta saling berinteraksi. Tujuan pada penelitian ini fokus terhadap menumbuhkan kerjasama siswa. Mengingat permasalahan yang ada, maka keterampilan kerjasama perlu ditumbuhkan menggunakan media yang tepat agar siswa mengerti bahwa dirinya adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Kerjasama Siswa Kelas VII di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara”.

B. Fokus Penelitian

Dari permasalahan yang dikemukakan diatas, maka menghasilkan beberapa fokus permasalahan diantaranya :

1. Pemerintah sudah melaksanakan bermacam upaya guna meningkatkan mutu pendidikan.
2. Dalam proses pembelajaran seringkali terjadi kegagalan komunikasi antara guru dengan siswa.
3. Kegiatan pembelajaran telah mengarah menuju dikurangnya sistem penyampaian bahan pengajaran dengan metode yang berupa ceramah dan diganti dengan diterapkannya media pembelajaran.
4. Media pembelajaran bisa merangsang pikiran, perasaan, kepedulian, serta kemauan siswa sehingga proses belajar lebih efektif.
5. Pembelajaran IPS membutuhkan media pembelajaran dan sumber belajar yang disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan siswa.
6. Penggunaan media puzzle dengan cara menyusun gambar yang secara acak dengan berkelompok menjadi solusi untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dan melatih kesabaran pada siswa.

C. Rumusan Masalah

Masalah pada penelitian ini adalah Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran IPS Untuk Menumbuhkan Kerjasama Siswa Kelas VII di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara dan dirumuskan pertanyaan peneliti sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS untuk menumbuhkan kerjasama siswa kelas VII di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara?
2. Bagaimana respon siswa pada pembelajaran IPS kelas VII melalui media puzzle di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara?
3. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat pada penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS untuk menumbuhkan kerjasama siswa kelas VII di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS untuk menumbuhkan kerjasama siswa kelas VII di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara.
2. Untuk mengetahui respon siswa pada pembelajaran IPS kelas VII melalui media puzzle di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat pada penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS Untuk menumbuhkan kerjasama siswa kelas VII di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang metode pembelajaran salah satunya penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS untuk menumbuhkan kerjasama siswa.
 - b. Sebagai sebuah kajian dan referensi tambahan untuk penelitian selanjutnya dibidang pendidikan tentang cara penggunaan dan penerapan media puzzle dalam pembelajaran IPS.
2. Manfaat Praktis
 - a. Guru
Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam menggunakan media puzzle dalam pembelajaran IPS.
 - b. Siswa
Hasil dari penelitian ini bermanfaat untuk siswa dalam hal meningkatkan minat dan semangat belajar IPS melalui media

puzzle sehingga siswa dapat memahami pembelajaran serta mampu menumbuhkan keterampilan kerjasama.

c. Sekolah/Madrasah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah/madrasah agar terus melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran serta dapat menghasilkan siswa yang baik dalam perkembangan sosial.

F. Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dalam memahami, maka sistematika penulisan digunakan peneliti secara garis besar dalam penelitian ini pada setiap babnya, antara lain :

1. Bagian awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari cover, persetujuan pembimbing skripsi, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, dan daftar isi.

2. Bagian isi

Bab I : Pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian pustaka yang terdiri dari empat sub bab, sub bab pertama media pembelajaran yang terdiri dari pengertian, manfaat, fungsi, jenis-jenis, dan prinsip pemilihan media pembelajaran. Sub bab kedua tentang media puzzle yang terdiri dari pengertian, tujuan, kelebihan dan kelemahan media puzzle serta langkah-langkah penggunaan. Sub bab ketiga tentang pembelajaran IPS yang terdiri dari hakikat IPS, tujuan pendidikan IPS, ruang lingkup IPS, dan pembelajaran IPS di SMP/MTs. Sub bab keempat tentang keterampilan kerjasama yang terdiri dari pengertian, manfaat, tujuan dan aspek-aspek dalam kerjasama. Penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.

Bab III : Metode penelitian yang di dalamnya terdapat jenis dan pendekatan, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan yang menguraikan gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian dan analisis data penelitian.

Bab V : Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

