

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah artinya tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam Bahasa Arab, media ialah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.¹

Dilihat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata media bermakna sebuah alat, kemudian diartikan sebagai sarana komunikasi seperti koran, majalah, film, televisi, radio, poster, dan spanduk. Manakala media dikaitkan dengan pembelajaran, mempunyai maksud sebagai sarana komunikasi atau perantara antara guru dengan siswa dalam penyampaian materi.²

Menurut Bovee mengemukakan bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru, siswa, dan bahan ajar. Jadi media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.³

Menurut Aqib, menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses

¹ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), 65.

² Misroh Sulaswari, dkk., *Buku Daras Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran IPS*, (Kudus: Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, 2020), 123.

³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3.

belajar.⁴ Media merupakan komponen yang penting dalam suatu proses komunikasi. Pesan yang ada dipikiran pembicara tidak akan sampai ke penerima pesan apabila tidak dibantu dengan sebuah media.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan atau AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mengartikan media merupakan segala bentuk yang digunakan dalam proses penyaluran pesan. Adapun Asosiasi Pendidikan Nasional atau NEA (*National Education Association*) mengartikan media merupakan segala benda yang dapat dimodifikasi, dilihat, didengar, dan juga bisa dibaca beserta instrument yang digunakan.⁵

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berguna untuk memudahkan proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan juga memudahkan siswa untuk bisa menerima materi pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran bagi guru dan siswa. Arief S. Sadiman, dkk mengemukakan manfaat media pembelajaran secara umum sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyampaian informasi agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Penggunaan media yang menarik dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa sehingga menimbulkan gairah belajar siswa.
- 4) Memberikan rangsangan yang sama dan dapat membuat siswa memahami materi pelajaran.
- 5) Dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.⁶

⁴ 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), 85.

⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 28.

⁶ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 40.

Sementara itu Sudjana dan Rifai mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran, yaitu :

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga bisa lebih mudah dipahami siswa dengan baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya sekedar komunikasi melalui penuturan guru saja, sehingga siswa tidak mudah bosan, dan juga guru tidak kehabisan tenaga dalam menerangkan.
- 4) Siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, melakukan, memerankan dan lain-lain.⁷

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat memperlancar proses belajar dan juga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai suatu komponen sistem dalam pembelajaran yang memiliki fungsi yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan optimal apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok dengan baik.⁸

Kemp dan Dayton menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya besar. Tiga fungsi utama tersebut yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, (c) memberi instruksi.⁹

Media memiliki andil menjelaskan hal-hal yang abstrak serta menunjukkan hal-hal yang tersembunyi.

⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 43.

⁸ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 29.

⁹ Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 13.

Ketidajelasan atau kerimanan dalam bahan ajar bisa dibantu dengan menghadirkan media media sebagai sebuah perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam menerangkan materi pelajaran. Pentingnya media dalam pembelajaran, tetap saja tidak bisa menggeser peran guru, karena media hanya sebagai alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pembelajaran.¹⁰

Sanaky berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan cara :

- 1) Menghadirkan sebuah objek yang sebenarnya.
- 2) Membuat sebuah tiruan dari objek yang sesungguhnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih kongkret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan seperti tempat, waktu, jarak dan jumlah.
- 6) Menyajikan kembali informasi secara konsisten.
- 7) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.¹¹

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jika ditelusuri lebih jauh mengenai berbagai jenis-jenis media pembelajaran, tentunya banyak sekali jenis media yang telah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan. Pengelompokan mengenai jenis-jenis media pembelajaran telah banyak disampaikan oleh para ahli media pembelajaran, diantaranya Asyhar mengelompokan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu :

- 1) Media visual

Media visual yaitu suatu jenis media yang digunakan hanya dengan mengandalkan indra penglihatan saja, misalnya media cetak seperti buku, gambar, peta, jurnal dan lain sebagainya.

- 2) Media audio

Media audio yaitu suatu jenis media yang digunakan hanya dengan menggunakan pendengaran saja, contohnya radio dan rekaman suara.

¹⁰ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, 65-66.

¹¹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 7.

3) Media audio visual

Media audio visual yaitu suatu jenis media yang mana didalamnya terdapat aspek suara dan juga aspek penglihatan, artinya media yang didalamnya dapat dilihat dan didengar, contohnya televisi, video, dan sebagainya.

4) Multimedia

Multimedia yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti animasi, video, film dan grafis.¹²

e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pada dasarnya materi dan siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, bahkan guru dan sekolah memiliki sebuah keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran. Oleh karena itu pentingnya bagi guru untuk memahami prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Sanjaya prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif atau psikomotorik. Perlu diketahui bahwa tidak ada satupun media yang dapat digunakan cocok untuk semua tujuan. Setiap media mempunyai karakteristik tertentu yang harus dilakukan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas, artinya dalam pemilihan media bukan hanya didasarkan pada kesenangan guru saja, melainkan harus menjadi bagian dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran siswa.
- 3) Pemilihan media harus berdasarkan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa namun tidak cocok untuk siswa yang lain.
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta kemampuan guru. Oleh karena itu guru perlu juga memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.

¹² Abdul Wahab, dkk. *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 8.

- 5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, waktu dan fasilitas yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.¹³

2. Media Puzzle

a. Pengertian Puzzle

Kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, dengan kata lain media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.¹⁴ *English Oxford Living Dictionaries* mengemukakan bahwa puzzle berarti suatu game, mainan, atau permainan yang didalamnya memuat sebuah masalah yang akan diselesaikan dimana bertujuan untuk mengasah kecerdasan dari pemainnya.¹⁵

Puzzle merupakan suatu bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun kepingan gambar menjadi satu, sehingga sesuai dengan gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan. Menurut Soebachman, menjelaskan bahwa puzzle merupakan permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan juga konsentrasi.¹⁶ Permainan puzzle maka anak akan mencoba untuk memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal puzzle, anak akan mencoba untuk menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Permainan puzzle dengan sedikit arahan dan juga contoh, maka anak sudah bisa untuk mengembangkan kemampuannya dengan cara mencoba menyesuaikan warna dan bentuknya.

Menurut Yudha dalam Khomsoh mengungkapkan bahwa puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan

¹³ Misroh Sulaswari, dkk., *Buku Daros Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran IPS*, (Kudus: Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, 2020), 129-131.

¹⁴ Fibrila, dkk. *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar*, 86.

¹⁵ Firda Alfiana Patricia dan Kenys Fadhillah Zamzam, *Konsep Himpunan dengan FUN (Flexibe, Unique, New) Puzzle*, (Malang: Media Nusa Creative, 2020), 2.

¹⁶ Serly Yanuar Sari, dkk. *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, (Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018), 6.

berbagi.¹⁷ Media puzzle merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan sebuah ketelitian dalam menggunakannya.

Menurut Patmonodewo media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan cara membongkar pasang dan menggabungkan potongan gambar satu dengan yang lainnya.¹⁸ Penggunaan media puzzle dapat mendorong siswa untuk bisa menjadi lebih aktif, kreatif, meningkatkan pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan dalam bekerjasama secara kelompok dengan cara menyusun potongan gambar.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah media pembelajaran dengan cara merangkai potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh sehingga dapat melatih kreatifitas, kerjasama, dan juga konsentrasi siswa. Penggunaan media puzzle dapat mendorong siswa untuk bisa menjadi lebih aktif, kreatif, meningkatkan keingintahuannya dalam proses pembelajaran.

b. Tujuan Media Puzzle

Media puzzle merupakan salah satu media yang menarik dan menyenangkan dengan melibatkan keaktifan dan kerjasama siswa, dengan media puzzle siswa bisa belajar sambil bermain.

Menurut Raisatun Nisak tujuan media puzzle adalah

- 1) Membentuk jiwa bekerjasama pada siswa, karena permainan ini dikerjakan secara berkelompok.
- 2) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
- 3) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- 4) Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.
- 5) Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
- 6) Menumbuhkan rasa saling menghargai antar siswa.
- 7) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
- 8) Menghibur siswa di dalam kelas.¹⁹

¹⁷ Kharizma Kintan Permata, dkk. "Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS", *Indonesia Journal of Primary Education* 1, no.1 (2017), 67.

¹⁸ Akhris Fuadatus Sholihah, dkk. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 7, no.2 (2019), 39.

¹⁹ Fibrila, dkk. *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar*, 86.

Tujuan media permainan puzzle menurut Sunarti yaitu :²⁰ (a) Mengenalkan anak tentang beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah, (b) Melatih kecepatan, ketelitian, dan kecermatan, (c) Menanamkan sikap kerjasama dan pantang menyerah dalam menyelesaikan permainan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Pada setiap media pembelajaran pastinya terdapat kelebihan dan juga kelemahan, berikut ini merupakan kelebihan dan juga kelemahan media puzzle dalam pembelajaran yaitu :

a) Kelebihan dari media puzzle, sebagai berikut :

Media puzzle memiliki kelebihan diantaranya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dimana siswa harus menyusun kepingan-kepingan yang sengaja diacak sehingga menghasilkan gambar yang benar, dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam menyusunnya, hal ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bisa dipahami siswa dengan baik.²¹

Beberapa kelebihan media puzzle yang lainnya yaitu :

- 1) Mampu melatih konsentrasi siswa, ketelitian dan kesabaran.
- 2) Siswa akan saling menghargai, berdiskusi satu sama lain, serta saling menghargai dengan kelompoknya.
- 3) Melatih daya ingat siswa.
- 4) Mampu meningkatkan semangat belajar siswa.
- 5) Menumbuhkan interaksi dan kerjasama antar siswa.
- 6) Meningkatkan pemahaman siswa dalam mengamati dan melakukan percobaan dalam menyusun gambar.
- 7) Mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.²²

²⁰ Serly, dkk. *Prosding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, 6.

²¹ Mokhamad Rizky Firmansyah, "Penggunaan Media Puzzle (Potongan Gambar Rumah Adat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Sumur Welut 1 Surabaya", *JPGSD* 6, no.12 (2018), 2267.

²² Millati Silmi dan Yani Kusmarni, "Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle", *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah* 6, no.2 (2017), 233.

- b) Kekurangan dari media puzzle, sebagai berikut :
 - 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama.
 - 2) Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan menyusun puzzle.
 - 3) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif dalam pembelajaran.
 - 4) Bila diterapkan dalam jumlah kelompok besar maka kurang maksimal
 - 5) Kelas menjadi kurang terkendali.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media Puzzle

Dalam melakukan pembelajaran, selalu ada langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Langkah-langkah guru dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle :

- 1) Guru mencarikan berbagai gambar sesuai dengan materi.
- 2) Kemudian gambar-gambar tersebut dipotong menjadi beberapa bagian.
- 3) Siswa lalu diminta menyusun kembali potongan-potongan gambar tersebut agar menjadi gambar yang utuh lagi.
- 4) Supaya lebih menarik, ada satu potongan gambar yang ditaruh di kelompok lain, sehingga siswa mencari potongan gambar tersebut.
- 5) Setelah dicari tidak ketemu, guru memberikan arahan kepada siswa untuk mencari pada kelompok atau gambar yang lain.²³

Selain langkah-langkah menggunakan media puzzle diatas. Berikut langkah-langkah dalam menggunakan media puzzle dalam pembelajaran.

- 1) Guru memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada siswa.
- 2) Guru memberitahu siswa bahwa pembelajaran pada hari ini menggunakan media puzzle.
- 3) Sebelum guru memulai materi pembelajaran, terlebih dahulu guru mengingatkan kembali siswa tentang materi pembelajaran sebelumnya.
- 4) Guru kemudian menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah pada awal pembelajaran yang kemudian dikembangkan lagi menggunakan metode

²³ Muksin, *Koleksi Game Seru Untuk Kegiatan Belajar Anak*, (Yogyakarta: Diva Kids,2014), 45-46.

tanya jawab dan yang terakhir menggunakan diskusi kelompok.

- 5) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian siswa berkumpul sesuai kelompoknya masing-masing.
- 6) Setelah dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian guru membagi tiap-tiap kelompok dengan 1 amplop yang berisi potongan-potongan puzzle dan juga papan karton sebagai alas puzzle.
- 7) Guru memberi aba-aba kepada siswa dengan berhitung mundur agar mereka memulai menyusun puzzle dengan waktu yang bersamaan di tiap kelompoknya.
- 8) Setelah semua kelompok menyelesaikan puzzle, guru meminta untuk setiap perwakilan kelompoknya maju ke depan untuk menjelaskan gambar yang terdapat di puzzle tersebut.
- 9) Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru mengingatkan agar siswa terus belajar dan memotivasi siswa untuk tetap semangat dalam belajar.

3. Pembelajaran IPS

a. Hakikat IPS

Di Indonesia, IPS adalah sebuah adaptasi dari istilah *social studies* yang digunakan di Amerika Serikat. IPS merupakan penyederhanaan ilmu sosial yang digunakan untuk pendidikan. *The social studies are the social sciences simplified pedagogical purposes*. Pengertian IPS yang lebih detail dan luas adalah mata pelajaran yang meliputi ilmu ekonomi, sosiologi, politik, geografi, antropologi, sejarah, psikologi, dan filsafat. Mata pelajaran ini dipilih untuk dipelajari di sekolah dan juga perguruan tinggi.²⁴

Sapriya mengartikan IPS secara sederhana sebagai sebuah mata pelajaran yang dipelajari dari bangku sekolah dasar sampai perguruan tinggi yang identic dengan istilah *social studies* dalam kurikulum persekolahan negara lain, seperti di Australia dan Amerika Serikat.²⁵

Menurut Tjokrodikarjo mendefinisikan IPS sebagai perwujudan dari suatu pendekatan interdisiplin dari ilmu-

²⁴ Suwito Eko Pramono, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Semarang: Widya Karya, 2013), 11.

²⁵ Eliana Yunitha Seran dan Mardawani, *Konsep Dasar IPS*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 1.

ilmu sosial yang merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial seperti sejarah, geografi, sosiologi, ekonomi, politik, antropologi, dan psikologi.²⁶

IPS merupakan suatu disiplin ilmu yang mengkaji dan menganalisis suatu gejala dan juga permasalahan sosial yang muncul didalam masyarakat yang selanjutnya dilihat dari berbagai aspek kehidupan.²⁷ IPS mempunyai sebuah arah agar siswa memiliki bekal pengetahuan sosial guna menghadapi suatu permasalahan sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat kelak dan juga memiliki kemampuan dalam memecahkan permasalahan sosial yang nantinya akan dirasakan ketika terjun langsung dikehidupan bermasyarakat. Pada dasarnya IPS merupakan ilmu yang bersumber dan berkembang dalam kehidupan sehari-hari, maka pembelajarannya perlu melibatkan peranan siswa secara langsung, tujuannya supaya pembelajaran lebih bermakna dan dapat dilakukan secara optimal.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat dipahami bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu atau studi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, sosiologi, ekonomi, politik, antropologi, dan psikologi. Hakikat pendidikan IPS mengkaji tentang manusia dan lingkungannya, dimana kehidupan manusia adalah dinamika yang tidak pernah berhenti dan selalu aktif. Dinamika yang menggabungkan manusia dengan sesamanya dan lingkungannya.

b. Tujuan Pendidikan IPS

Menurut Purnomo, tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan membekali siswa dengan kemampuan dasar untuk dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, dan juga berbagai bekal siswa untuk bisa melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pada masa peralihan inilah yang sangat penting dalam pemberian bekal untuk dapat bersosialisasi dalam lingkungan masyarakat.²⁸

²⁶ Eliana dan Mardawani, *Konsep Dasar IPS*, 3.

²⁷ Mokhamad Rizky Firmansyah, *Penggunaan Media Puzzle (Potongan Gambar Rumah Adat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Sumur Welut 1 Surabaya*, 2266.

²⁸ 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), 74.

Kurniawan mengemukakan tujuan dari pembelajaran IPS yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan juga untuk dapat membentuk suatu karakter dari siswa.²⁹ Pembelajaran IPS mempunyai kecenderungan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam hal memecahkan suatu permasalahan.

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk membentuk sikap dan kepribadian profesional serta meningkatkan penguasaan tentang pengetahuan dan ketrampilan fungsional siswa. Guna mencapai tujuan tersebut, pembelajaran IPS dilaksanakan dengan orientasi agar bisa terjadi transfer nilai, dan bukan hanya semata-mata agar terjadinya transfer ilmu. Biasanya ruang lingkup mata pelajaran di sekolah diatur berdasarkan materi yang terdiri dari pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Susunan ini membawa implikasi terhadap proses pembelajaran yang lebih memfokuskan pada terjadinya transfer ilmu. Maka dari itu, tujuan pendidikan sering terjebak pada peningkatan penguasaan pengetahuan serta ketrampilan. Dengan kata lain, pembentukan sikap dan kepribadian sebagai tujuan utama pendidikan sering diabaikan dan dilupakan.³⁰

c. Ruang Lingkup IPS

Untuk memahami ruang lingkup IPS di Indonesia, maka ada 2 (dua) persoalan yang harus menjadi titik tolaknya, yaitu :

- 1) Interaksi perkembangan dari ilmu pengetahuan serta perkembangan masyarakat Indonesia dilingkup global.
- 2) Gerakan demokratisasi sebagai kebutuhan dasar yang semakin mendunia.

Oleh sebab itu, IPS merupakan mata pelajaran yang kajiannya tentang hidup dan kehidupan manusia dan semua persoalannya. Pembahasan tentang manfaat IPS tidak lepas dari perkembangan sistem juga praktik pendidikan masyarakat di Indonesia. Yang dimaksud dengan interaksi fungsional adalah gambaran bagaimana perkembangan masyarakat dalam mengimplikasikan terhadap pengetahuan pendidikan IPS, juga sebaliknya bagaimana keilmuan IPS

²⁹ Tri Ajeng Nurul Latifah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Maps Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Grati", *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education* 2, no.2 (2020), 146.

³⁰ Suwito, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 16.

dapat membantu memfasilitasi berkembangnya aktor sosial dan masyarakat yang cerdas dan baik. Pada gilirannya, keduanya akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan masyarakat Indonesia.³¹

Sebagai kajian ilmu yang terintegrasi, IPS mencakup ruang lingkup keilmuan. Menurut Nisa, IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, sosiologi, geografi, politik, dan ekonomi.³² Topik-topik dalam mata pelajaran tersebut memiliki ciri yang bisa dikatakan sama, selanjutnya digabungkan menjadi kesatuan bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

d. Pembelajaran IPS di SMP/MTs

Kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk SMP/MTs seperti yang termuat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 37 tahun 2018, menjelaskan tentang tujuan kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS untuk SMP/MTs mencakup empat kompetensi yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang keempatnya dapat dicapai melalui proses pembelajaran.³³

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP/MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP/MTs. Mata Pelajaran IPS merupakan mata pelajaran kurikulum sekolah, khususnya yang berkaitan dengan masyarakat, yang dianggap sebagai mata pelajaran terpenting untuk pengembangan dan pendidikan warga negara. IPS mengeksplorasi interaksi antara orang-orang dalam budaya dan wilayah dengan berfokus pada masa lalu, sekarang, dan masa depan. Materi seperti ini dapat menciptakan pengembangan sikap intelektual, sosial dan kepribadian, sehingga memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pengambilan keputusan atau kegiatan demokrasi dan kegiatan sosial lainnya.³⁴

³¹ Suwito, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 21.

³² Ananda dan Arif, *Kreativitas Guru IPS Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pada SMP Negeri 2 Semarang dan MTS Negeri 1 Semarang*. 74.

³³ Misroh Sulaswari, dkk., *Buku Daros Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran IPS*, 47-48.

³⁴ Suwito, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14

4. Keterampilan Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain dalam melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya. Begitu juga siswa dalam aktivitas sehari-hari pasti membutuhkan kehadiran atau peran orang lain. Salah satu keterampilan sosial yang perlu ditumbuhkan adalah kerjasama. Kerjasama merupakan bentuk kegiatan yang bertujuan melakukan secara bersama-sama dalam mengurus sebuah kepentingan bersama. Makna kerjasama ialah ketergantungan yang mengharuskan setiap individu atau kelompok sosial untuk berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain. Pada dasarnya hakikat dari kerjasama merupakan aktivitas yang ditujukan dalam bentuk kerja kelompok antar sesama teman yang mana terdapat suatu perbedaan pendapat dan dapat menyatukan pendapat tersebut menjadi satu.

Kerjasama menurut Roucek dan Warren berarti bekerja bersama-sama dalam hal mencapai tujuan bersama. Kerjasama melibatkan pemberian tugas dimana setiap anggotanya mengerjakan suatu pekerjaan yang merupakan tanggung jawab bersama untuk bisa tercapainya tujuan bersama dengan hasil yang maksimal.³⁵

Menurut Agarwal dan Adjirackor mengatakan bahwa Kerjasama merupakan suatu usaha untuk mengerjakan sesuatu secara bersama-sama yang bertujuan untuk dapat meringankan pekerjaan yang akan dikerjakan. Seperti halnya manusia sebagai makhluk sosial dimana manusia itu tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain.³⁶ Dengan bekerjasama manusia dapat melakukan sesuatu lebih cepat dan lebih ringan bebannya.

Menurut Abdul Majid mengungkapkan bahwa kerjasama merupakan bentuk kegiatan dengan cara bekerja

³⁵ Ardi Wira Kusuma, "Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jingsaw dalam Bimbingan Klasikal", *Konselor* 7, no.1 (2018), 28.

³⁶ Mochammad Afif Ardiansyah dan Bernard Djawa, "Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo", *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 7, no.3 (2019), 344.

dalam kelompok yang menekankan untuk bekerjasama dalam kelompok untuk bisa saling berinteraksi.³⁷

Menurut Kusnadi kerjasama diartikan sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan demi tujuan tertentu. Dalam melakukan hal sesuatu kerjasama sangat dibutuhkan untuk dapat mencapai suatu target.³⁸ Kerjasama timbul ketika seseorang menyadari bahwa mereka yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk dapat memenuhi kepentingan-kepentingan yang sama.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan suatu usaha kolaborasi dua orang atau lebih dalam melakukan aktivitas secara bersama-sama dalam hal mencapai tujuan bersama. Dengan adanya kerjasama semua kegiatan yang dilakukan akan semakin cepat dan bisa terlaksana dengan baik dan hasilnya bisa lebih maksimal.

b. Manfaat Kerjasama

Pada hakikatnya dalam kerjasama antar anggota kelompok harus memiliki keuntungan yang bisa bermanfaat bagi orang lain. Dalam kerjasama juga dibutuhkan saling kepercayaan antar setiap anggota dimana nantinya ketika setiap anggota diberikan sebuah penugasan dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Kusnadi beberapa manfaat dalam kerjasama yaitu :

- 1) Mendorong persaingan didalam pencapaian tujuan.
- 2) Mendorong berbagai upaya individu agar dapat bekerja lebih aktif.
- 3) Mendorong hubungan yang harmonis antar semua anggota.
- 4) Meningkatkan rasa bertanggung jawab.
- 5) Menciptakan praktik, diskusi, yang sehat.
- 6) Meningkatkan semangat dalam berkelompok.³⁹

³⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 174

³⁸ Nova Suci Febriani dan Dian Budiana, "Upaya Mengembangkan Nilai-Nilai Kerjasama Melalui Penerapan Permainan Tradisional Bakiak dan Gatrik", *Journal of Teaching Physical Education In Elementary School* 1, no.1 (2017), 36.

³⁹ Ardi, *Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal*, 28.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama memiliki manfaat yaitu dengan bekerjasama maka suatu pekerjaan akan cepat selesai, pekerjaan yang diselesaikan bisa memberikan hasil yang lebih optimal, meningkatkan keharmonisan antar semua anggota, dan juga menjalin komunikasi yang lebih baik dalam anggota.

c. Tujuan Kerjasama

Manusia diciptakan mempunyai sebuah kelebihan dan kekurangan masing-masing, tentunya membutuhkan kehadiran dan bantuan orang lain. Sama halnya siswa ketika melakukan kegiatan kerja kelompok dalam pembelajaran tentunya memerlukan kerjasama dengan siswa yang lain.

Tujuan dari kerjasama ialah agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginannya. Sama halnya dengan siswa, kerjasama yang diharapkan dengan temannya dalam satu kelompok akan menghasilkan sesuatu. Kerjasama melibatkan sebuah tugas, dimana setiap anggotanya mengerjakan tugas yang merupakan sebuah tanggung jawab bersama agar tercapainya tujuan bersama dengan hasil maksimal.

Menurut Hafsah menjelaskan bahwa tujuan dari kerjasama harus saling menguntungkan untuk kedua belah pihak serta dalam kerjasama harus menimbulkan kesadaran. Dalam hal ini saling menguntungkan bukan berarti kedua pihak yang bekerjasama tersebut harus mempunyai kemampuan yang sama dan juga mendapatkan keuntungan yang sama besar, namun kedua pihak dapat memberi peran atau kontribusi yang sesuai dengan kemampuan dari masing-masing pihak, sehingga keuntungan atau kerugian bisa sesuai dengan peran dan kemampuan masing-masing.⁴⁰ Begitupun dengan siswa, jika siswa saling bekerjasama untuk dapat menghasilkan atau menyelesaikan sesuatu, maka siswa dalam kelompok harus mempunyai peran dan terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan pemikiran masing-masing untuk dapat menyelesaikan sesuatu dengan bekerjasama.

Maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan kerjasama bertujuan menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa dalam berkelompok serta kerjasama

⁴⁰ Bimo Walgito, *Bimbingan Konseling*, (Yogyakarta: C.V. Andi Offset, 2010), 124.

bertujuan agar siswa dapat saling tolong menolong, agar siswa memiliki kepercayaan diri sehingga memudahkan mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan yang baru.

d. Aspek-aspek dalam kerjasama

Dalam kerjasama tentunya harus mengetahui aspek-aspek yang perlu dipahami dalam mewujudkan kerjasama agar dapat mencapai sebuah tujuan, yaitu :

- 1) Saling ketergantungan, dibutuhkan antara para anggota kelompok dalam hal ini informasi yang berkaitan dengan permasalahan. Adanya ketergantungan mampu untuk memperkuat kebersamaan dari setiap anggota sehingga dapat mempertanggung jawabkan masalah yang dibahas.
- 2) Perbedaan pendapat merupakan suatu hal yang wajar dalam kerjasama. Oleh sebab itu diperlukan sebuah keterampilan dalam penerimaan pendapat yang berbeda dan menyampaikan ketidaksetujuan terhadap pendapat dari orang lain tanpa harus menyinggung perasaan.
- 3) Mementingkan kelompok ialah hal yang begitu penting dimana dalam hal ini seseorang anggota tim harus bersedia menyampingkan sikap individualis dalam dirinya, hal itu perlu dilakukan dalam upaya pencapaian tujuan yang dibahas.⁴¹

Tiga aspek tersebut sangat berpengaruh untuk tercapainya tujuan dalam kelompok sehingga pada saat bekerjasama setiap anggota harus memperhatikan aspek tersebut agar kelompok dalam tim mampu untuk bekerjasama dengan baik tanpa mendominasi salah satu orang.

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu ini peneliti menggunakan kajian pustaka yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan maupun perbandingan dalam penelitian ini, diantaranya yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andri dalam skripsinya yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 10 Palopo*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar yang terdapat pada kelas VII B dan VII A. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen.

⁴¹ Ardi, *Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal*, 29.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa kelas VII B pada pembelajaran IPA dengan materi sistem pencernaan dengan menggunakan media puzzle yaitu mencapai kategori tinggi atau 25 siswa yang tuntas. Dan tingkat ketuntasan belajar siswa kelas VII A terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu hanya mencapai kategori sedang atau hanya 21 siswa yang tuntas. Jadi penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah diterapkannya media puzzle.⁴²

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa pada penggunaan media puzzle kelas VII SMPN 10 Palopo.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Andri dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran. Selain itu subyek penelitiannya juga sama-sama menggunakan kelas VII.

Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Andri adalah penelitian penulis fokus pada pembelajaran IPS sedangkan penelitian yang dilakukan Andri fokus pada pembelajaran IPA. Dan juga penelitian yang dilakukan Andri membahas tentang pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar IPA sedangkan penelitian penulis membahas tentang penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS untuk menumbuhkan kerjasama siswa. Selain itu, perbedaan lainnya adalah tempat penelitian yang berbeda, penelitian tersebut dilakukan di SMP Negeri 10 Palopo, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ela Latifatul Fajariyah dalam skripsinya yang berjudul "*Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK).

⁴² Andri, "*Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 10 Palopo*", Skripsi, (Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan media puzzle kegiatan pembelajaran lebih menarik serta interaktif dengan melibatkan keaktifan siswa, siswa bisa belajar sambil bermain, dan membuat siswa sabar dalam merangkai potongan-potongan puzzle agar menjadi utuh sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS bisa menjadi meningkat dengan penggunaan media puzzle.⁴³

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa dalam penerapan media puzzle pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 01 Sumberrejo Kotagajah.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ela Latifatul Fajariyah dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran puzzle dalam proses pembelajaran. Selain itu, persamaan lainnya adalah sama-sama membahas tentang pembelajaran IPS.

Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Ela Latifatul Fajariyah adalah dalam penelitian Ela Latifatul Fajariyah membahas tentang penerapan media puzzle pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian penulis membahas tentang penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS untuk menumbuhkan kerjasama siswa. Selain itu, perbedaan yang lainnya adalah tempat penelitian yang berbeda, penelitian tersebut dilakukan di SDN 01 Sumberrejo Kotagajah sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Millati Silmi dan Yani Kusmarni dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *“Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle”*. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah melalui media puzzle. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Hasil penelitian ini dilakukan sebanyak empat siklus, adapun sub indikator yang dinilai adalah menyusun dan menginterpretasikan gambar pada puzzle dengan wajah yang gembira, antusias dalam menyusun kepingan gambar. Berperan

⁴³ Ela Latifatul Fajariyah, *“Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017”*, Skripsi, (Metro: IAIN Metro, 2017).

aktif dalam diskusi kelompok kecil, antusias dalam mencari dan mengusulkan informasi baik dari sumber internet maupun buku LKS.⁴⁴

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media puzzle dirasa cukup efektif untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Millati Silmi dan Yani Kusmarni dengan penelitian penulis adalah sama-sama bertujuan dalam mengatasi siswa yang kurang semangat dan antusias dalam pembelajaran karena tidak adanya media pembelajaran yang menarik. Selain itu, persamaan lainnya adalah sama-sama menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Millati Silmi dan Yani Kusmarni dengan penelitian penulis adalah terdapat pada fokus penelitiannya yaitu penelitian Millati Silmi dan Yani Kusmarni memfokuskan pada penggunaan media puzzle dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa, sedangkan penelitian penulis fokus pada penggunaan media puzzle dalam menumbuhkan kerjasama siswa. Perbedaan lainnya adalah tempat penelitian yang berbeda, penelitian tersebut dilakukan di SMA Negeri 1 Lembang sedangkan penelitian penulis dilakukan di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatur Rif'ah dan Syaifullah dalam jurnal penelitiannya yang berjudul "*Pembelajaran Round Table Menggunakan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Maharoh Qiro'ah di Kelas VII MTs. Miftahul Ulum Tonggowa Kecamatan Pringen Kabupaten Pasuruan*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media puzzle dalam pembelajaran maharoh qiro'ah kelas VII MTs Miftahul Ulum Tonggowa Pasuruan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran round table dengan menggunakan media puzzle mampu membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar bahasa arab khususnya maharoh Qiro'ah, hal ini dilihat dari siswa yang belajar lebih aktif dalam mengembangkan pengetahuan mereka dengan menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran. Penerapan model

⁴⁴ Millati Silmi dan Yani Kusmarni, "Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle", *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah* 6, No.2 (2017).

pembelajaran Round Table menggunakan media puzzle akan mengalami peningkatan pembelajaran maharah qiro'ah.⁴⁵

Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa pembelajaran Round Table dengan menggunakan media puzzle siswa lebih bersemangat belajar bahasa arab. Karena pada dasarnya metode pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Lailatur Rif'ah dan Syaifullah dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran puzzle dalam proses pembelajaran. Selain itu, subyek penelitiannya juga sama-sama menggunakan kelas VII.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lailatur Rif'ah dan Syaifullah dengan penelitian penulis adalah penelitian yang dilakukan Lailatur Rif'ah dan Syaifullah berfokus pada model pembelajaran round table dengan menggunakan media puzzle dalam pembelajaran maharah qiro'ah, sedangkan penelitian penulis lebih fokus membahas tentang penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Izza Muttaqin, Nasrodin, dan Siti Humairoh dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *"Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussyafa'ah Setail Genteng"*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran puzzle pada mata pelajaran PAI pada kelas VII SMP Darussyafa'ah. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif.

Hasil penelitian ini meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, memudahkan siswa dalam pemahaman materi khususnya materi *Al-Khulafaur Ar-Rasyidin*, membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan, dan memudahkan guru dalam mengajar.⁴⁶

⁴⁵ Lailatur Rif'ah dan Syaifullah, "Pembelajaran Round Table Menggunakan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Maharah Qiro'ah di Kelas VII MTs. Miftahul Ulum Tonggowa Kecamatan Pringen Kabupaten Pasuruan", *Mu'alim Jurnal Pendidikan Islam* 3, No.2 (2021).

⁴⁶ Ahmad Izza Muttaqin dkk, "Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran PAI Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas VII SMP Darussyafa'ah Setail-Genteng", *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan dan Hukum Islam* 19, No.2 (2021).

Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa pendidik PAI kelas VII mengimplementasikan media pembelajaran puzzle menggunakan tiga komponen dalam pembelajaran yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Izza Muttaqin, Nasrodin, dan Siti Humairoh dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dan juga faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan media puzzle. Selain itu subyek penelitiannya juga sama-sama menggunakan kelas VII.

Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Izza Muttaqin, Nasrodin, dan Siti Humairoh adalah dalam penelitian Ahmad Izza Muttaqin, Nasrodin, dan Siti Humairoh berfokus tentang penerapan media puzzle pada mata pelajaran PAI pada materi Materi *Al-Khulafaur Ar-Rasyidin* sedangkan penelitian penulis lebih berfokus tentang penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS pada materi kerajaan-kerajaan Hindhu-Budha di Indonesia untuk menumbuhkan kerjasama siswa. Selain itu, perbedaan yang lainnya adalah tempat penelitian yang berbeda, penelitian tersebut dilakukan di SMP Darussyafa'ah Setail Genteng, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara.

C. Kerangka Berfikir

Permasalahan yang masih terjadi pada pembelajaran IPS adalah seperti pembelajaran IPS kurang bermakna, dalam hal ini bahwa pembelajaran IPS belum menumbuhkan keterampilan kerjasama antar siswa dan juga terbatasnya media dalam menumbuhkan keterampilan kerjasama siswa. Proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di sekolah atau madrasah selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan atau materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku dan hanya terpusat pada satu arah serta masih kurang dalam memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam menumbuhkan keterampilan kerjasamanya. Dengan sistem pembelajaran IPS yang seperti itu, maka siswa akan sulit untuk dapat menumbuhkan keterampilannya khususnya keterampilan dalam hal kerjasama.

Dalam pembelajaran guru dituntut untuk dapat melaksanakan proses belajar dengan menggunakan inovasi media pembelajaran seperti menggunakan media puzzle dalam pembelajaran IPS yang digunakan dalam kegiatan belajar agar dapat mengetahui respon

siswa selama pembelajaran menggunakan media puzzle tersebut. Sehingga keterampilan kerjasama siswa bisa tumbuh saat pembelajaran IPS secara kelompok. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan siswa. Salah Satu media yang dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan kerjasama siswa yaitu media puzzle.

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

