

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21 secara langsung maupun tidak langsung akan memaksa setiap orang untuk mengubah cara berpikirnya agar mampu beradaptasi dengan perubahan jaman beserta segala tuntutananya. Berpikir kritis sangat diharapkan dapat dikembangkan sedini mungkin, dan dapat dimulai sejak anak duduk di bangku Sekolah Dasar. Pengembangan kemampuan berpikir kritis dilakukan dengan berbagai model pembelajaran, dan hal ini sudah dilakukan dalam dunia pendidikan di tanah air, yang diinisiasi oleh perguruan tinggi khususnya pada jurusan Ilmu Pendidikan.

Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order thinking Skills* (HOTS) selain berpikir kreatif, pemecahan masalah dan berpikir reflektif. Berpikir kritis adalah keterampilan yang menggunakan proses berpikir dasar untuk memahami dan menganalisis masalah dan mengajukan dugaan-dugaan serta mengambil simpulan. Kemampuan berpikir kritis ini dapat dikembangkan melalui pembelajaran, karena dalam pembelajaran yang tepat siswa dapat dirangsang untuk dapat berpikir sistematis dan menumbuhkan rasa ingin tahunya (*curiosity*) terhadap suatu masalah yang dihadapi.

Pada kenyataanya, dalam proses belajar di sekolah tidak banyak pengajar yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis ini. Secara umum cara mengajar yang diterapkan guru masih banyak menggunakan cara konvensional seperti menjelaskan, menulis, menghafalkan (*drilling learning*) dengan cara memberi PR, bahkan banyak guru memberi tugas mengandalkan LKS, sementara guru cenderung kurang berani berkreasi menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif lain dalam mengajar.

Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung pemahaman siswa terhadap materi ajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam

pembelajaran terjadi proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Media pembelajaran dapat menamba2 ketertarikan dan minat belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan menggunakan media, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru, tapi juga berfokus kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi kondisi siswa yang berbeda-beda. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan siswa mampu berpikir lebih kritis dalam menghadapi materi-materi pelajaran selanjutnya.

Banyak media yang digunakan dalam proses pembelajaran baik berupa media visual, audio dan audiovisual. Untuk media pembelajaran dalam bentuk visual antara lain media *puzzle*, media gambar dalam bentuk kartu dan sejenisnya. Penulis beranggapan bahwa penggunaan media visual yang sederhana dan mudah digunakan namun dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan juga efektif adalah dengan menggunakan media *puzzle*.

Guru masih memegang peran penting dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, untuk itu seorang guru diharapkan mampu berinisiasi untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa, dengan mempertimbangkan media pembelajaran apa yang mampu membangkitkan minat belajar dan rangsangan rasa ingin tahu siswa, dengan modalitas tersebut siswa akan mengembangkan daya nalar dan mampu berpikir kritis.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran tergantung dari bagaimana cara seorang guru mengorganisasikan sistem pembelajarannya yang mengacu kepada kurikulum yang sudah ditetapkan serta inisiasinya untuk menerapkan penggunaan model pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

Penggunaan media *puzzle*, khususnya jenis *the thing puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang cukup mudah dilaksanakan. Di lingkungan pendidikan Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama penggunaan media pembelajaran berupa media *puzzle* bukan merupakan hal yang baru

lagi dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Penggunaan media *puzzle* diharapkan agar siswa lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dibanding hanya mendengarkan dari penjelasan guru saja.

Puzzle merupakan sarana menarik untuk belajar tentang bentuk, warna, dan hubungan benda-benda. *Puzzle* juga merupakan jenis benda yang bisa dibongkar-pasang. Rasa puas yang dialami siswa karena mampu memecahkan masalah merupakan salah satu manfaat *puzzle*. Selain itu, bermain dengan *puzzle* juga mempertajam pemahaman siswa tentang gambar, warna, dan benda-benda. Pada penelitian ini, siswa nantinya akan memasangkan gambar hasil jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *the thing puzzle*. Media *the thing puzzle* adalah *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dipasangkan pada tempatnya. Manfaat yang didapat apabila menguasai *puzzle* sangat banyak. Situmorang (dalam Al-azizy, 2012:56) menyebutkan, manfaat *puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.

Dalam menyelesaikan *the thing puzzle* siswa dituntut untuk bernalar sehingga otak akan terasah dengan baik, dalam memasangkan kalimat pada tempat yang tepat agar merupakan jawaban yang benar, maka diperlukan koordinasi antara kognisi dan motorik, apabila keliru dalam hal bernalar dan tidak sabar dalam menempatkan potongan *puzzle* pada tempat yang tepat, maka jawaban akan salah. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan *puzzle* akan menambah pengetahuan dan pemahamannya karena banyak pengalaman yang didapatkan untuk menyelesaikan *the thing puzzle* tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar selain meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa sebagai bagian dari LOTS (*Low Order Thinking Skills*), diharapkan juga meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada tataran HOTS (*High Order Thinking Skills*). Selama pelaksanaan proses pembelajaran tersebut, guru diharapkan selalu mendorong siswa

untuk berani mengemukakan pendapat dan memberikan argumen, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan mediator akan memberi arahan-arahan guna meningkatkan kepercayaan diri siswa. Adanya kepercayaan diri siswa ini akan menjadi landasan dasar untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, yang pada akhirnya kemampuan berpikir kritis berimplikasi pada prestasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di kelas 5 SDN Gayungan II Surabaya, keterampilan berfikir kritis siswa kelas 5 SDN Gayungan II Surabaya tempat penulis melakukan penelitian masih rendah. Hal tersebut terbukti pada saat pembelajaran berlangsung, siswa yang dapat berfikir kritis hanya 40% dari jumlah keseluruhan 30 siswa, yaitu hanya 12 siswa yang mampu berfikir kritis. Mengacu pada kondisi tersebut, penulis berasumsi kemungkinan hal tersebut siswa kurang tertarik dengan pembelajaran konvensional, oleh karena itu penulis mencoba merancang suatu model pembelajaran interaktif dengan menggunakan media *the thing puzzle*, dan penulis berharap dengan model pembelajaran tersebut siswa dapat tertarik mengikuti pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran dengan media *the thing puzzle*, proses pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan karena semua siswa akan terlibat secara aktif, dengan keterlibatan secara aktif maka siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk berfikir kritis. Siswa yang dapat berfikir kritis cenderung memperhatikan proses pembelajaran, dan berusaha meningkatkan wawasan pengetahuan, pemahaman, kemampuan menganalisis, dan mengevaluasi dan berani memberi simpulan dalam pembahasan suatu masalah dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema kajian Pengaruh Media *The Thing Puzzle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Hewan Kelas 5 SDN Gayungan II Surabaya.

B. Pembatasan Masalah dan Ruang Lingkup Penelitian

Adanya pembatasan masalah dan ruang lingkup penelitian ini bertujuan agar penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan

yang dibahas, maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media *thing the puzzle* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA dengan tema bahasan sistem pencernaan hewan.
2. Subjek *penelitian* ini adalah siswa kelas 5 SDN Gayungan II/423 Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah penggunaan media *the thing puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam bahasan materi sistem pencernaan hewankelas 5 SDN Gayungan II/423 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *the thing puzzle* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas 5 SDN Gayungan II Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Memberikan masukan kepada seorang guru atau calon guru dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan guru.
- b. Terbiasa dan berani untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan.
- c. Terbiasa untuk belajar kritis.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan pada umumnya dan pihak sekolah pada khususnya dalam rangka perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa, maupun kemampuan lainnya yang masih dapat dikembangkan lebih lanjut