

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada pembelajaran abad 21 menekankan kepada kemampuan siswa untuk berfikir kritis, mampu menghubungkan antara ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, komunikasi dan kolaborasi. Menurut Asriningtyas, Firosalia, dan Indri (2018:25) Kemampuan berfikir kritis merupakan kemampuan berfikir yang dimiliki oleh tiap orang agar dapat berfikir dengan tingkat tinggi terutama dalam memecahkan suatu masalah dan mengambil yang tepat dalam menyelesaikan sebuah masalah. Berfikir Kritis Merupakan kemampuan untuk memecahkan dengan kemampuan berfikir teliti, aktif serta serius dalam menganalisis semua informasi yang telah diterima dengan menyertakan alasan yang rasional.

Sapriya (2011: 87) menyatakan tujuan berfikir kritis adalah dapat menguji suatu pendapat atau ide, termasuk di dalamnya melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut didukung dengan adanya model pembelajaran *discovery learning*. Dengan adanya pembelajaran *discovery learning* inisiswa dilatih bagaimana menyeleksi berbagai pendapat, sehingga dapat membedakan mana pendapat yang relevan dan tidak relevan. Penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran dapat melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis karena siswa dapat pembelajaran membangun dan menemukan sendiri teori dan konsep serta guru hanya sebagai pendamping.

Proses pembelajaran merupakan proses yang memiliki kegiatan antara guru dan siswa melakukan komunikasi

sehingga menimbulkan hubungan timbul balik dalam suasana yang edukatif dengan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Daryanto, 2014: 1). Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media puzzle akan mempermudah siswa untuk pemahaman belajarnya, setiap pembelajaran yang dilakukan guru di ruang kelas sesuai dengan kurikulum 2013 bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dituntut agar siswa lebih aktif daripada guru, yang dimaksudkan yaitu guru hanya sebagai fasilitator.

Model *Discovery Learning* ini akan membuat siswa menemukan sendiri tanpa adanya bantuan dari siapapun, untuk memberikan hasil yang lebih baik karena siswa dapat menemukan sendiri permasalahan tersebut. Sehingga sangat penting untuk mendorong siswa menemukan penyelesaian soal dengan pemikirannya sendiri (Nasution, 2008: 173). Media permainan puzzle atau yang sering kali dinamakan bongkar pasang merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menyatukan potongan-potongan gambar menjadi bentuk yang bermakna sebagai gambaran kognitif dan pada akhirnya akan berkembang menjadi pemahaman terhadap ruang dalam kemampuan memecahkan masalah sendiri (Yuriastien, dkk, 2009:201).

Salah satu model pembelajaran yang berhubungan langsung dengan pengembangan ketrampilan berfikir kritis dan bercirikan berpusat kepada siswa adalah model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran ini menuntut dan membangun kreativitas berfikir solutif dan kecerdasan matematis logis. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Arends yang mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemikiran mereka, pemecahan masalah dan ketrampilan intelektual (Arends, 2012).

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti, guru kurang memanfaatkan teknologi yang ada sehingga siswa memiliki daya tarik yang kurang dalam pembelajaran dan peneliti menggunakan media puzzle agar siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi guru dapat menggunakan media puzzle yang bertujuan untuk mempermudah siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Guru menggunakan model pembelajaran *discovery learning* karena dapat menuntut siswa untuk mencari tahu informasi, siswa juga dapat berfikir tingkat tinggi dan siswa dapat memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan itu sendiri sehingga mampu mendukung kemampuan berfikir kritis.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran maka peneliti mulai mempertimbangkan pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan menyenangkan. Dimana yang dipertimbangkan yaitu berkemampuan untuk berfikir kritis siswa SDN Gayungan II Surabaya. Peneliti mencoba menggunakan media *puzzle* supaya dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan lebih baik. Sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih baik lagi. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan mengangkat judul **“Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa IV Kelas SDN Gayungan II Surabaya”**.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

1. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dalam judul penelitian **“Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media**

Puzzle Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran IPA”.

- a. Model *discovery learning* meliputi langkah-langkah model pembelajaran.
- b. Kemampuan berfikir kritis meliputi indikator-indikator dalam pembelajaran.

2. Pembatasan Masalah

Supaya dalam penelitian ini tidak meluas maka perlu pembatasan masalah sehingga lebih terarah berikut pembatasan masalah:

- a. Sampel yang digunakan pada penelitian ini siswa kelas IV A dan IV B di SDN Gayungan II Surabaya sebanyak 54 siswa.
- b. Pembelajaran pada kelas IV Tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup), Subtema 2 (Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku), Pembelajaran 1.
- c. Berfikir kritis level kognitifnya hanya sampai C5 karena dalam pembelajaran ini tidak membuat suatu media, siswa hanya menyusun sebuah media saja.
- d.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dipaparkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV SDN Gayungan II Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *puzzle* terhadap

kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV SDN Gayungan II Surabaya?

E. Variabel Penelitian

Adapun variabel yang ingin diteliti:

1. Variabel bebas (X) : Model *Discovery Learning*
 - a. Definisi Operasional : Model *Discovery Learning*
Model *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang terjadi apabila peserta didik disajikan materi pembelajaran yang masih bersifat belum tuntas atau lengkap sehingga menuntut peserta didik menyingkapkan beberapa informasi yang diperlukan untuk melengkapi materi ajar tersebut.
 - b. Skala : Interval
 - c. Indikator : (a) Stimulus/pemberian rangsangan, (b) pertanyaan/identifikasi masalah, (c) pengumpulan data, (d) pengolahan data, (e) pembuktian, (f) generalisasi.
2. Variabel Terikat (Y) : Berfikir Kritis
 - a. Definisi Operasional : Kemampuan berfikir kritis
Kemampuan berfikir kritis merupakan kemampuan berfikir yang dimiliki oleh tiap orang agar dapat berfikir dengan tingkat tinggi terutama dalam memecahkan suatu masalah dan mengambil yang tepat dalam menyelesaikan sebuah masalah.
 - b. Skala : Interval
 - c. Indikator : (1) merumuskan masalah, (2) menganalisis argumen, (3) menanyakan dan menjawab pertanyaan, (4) menilai kredibilitas sumber informasi, (5) melakukan observasi dan menilai hasil laporan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dalam rangka berfikir kritis pada siswa.
 - b. Salah satu pertimbangan bagi penelitian di masa yang akan datang.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peneliti hasil peneliti dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan landasan penelitian berikutnya.
 - b. Bagi guru dapat digunakan sebagai referensi dan acuan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle.
 - c. Bagi siswa menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.
 - d. Bagi kepala sekolah dapat bermanfaat untuk pedoman kepala sekolah sebagai pengolahan pembelajaran di lembaga Pendidikan yang di pimpin.