

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pembelajaran yang secara sistematis, dan dilakukan oleh orang-orang atau pendidik untuk diberikan tanggungjawab agar dapat mempengaruhi peserta didik dalam pembelajaran. Pendidik dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No 20 Tahun 2003). Sehingga dalam pendidikan kurikulum 2013 peserta didik juga diharapkan untuk memiliki pengetahuan kognitif, pengetahuan afektif, dan pengetahuan psikomotor. Menurut Depdiknas (2003a) pada kurikulum 2013 yang perlu dikembangkan melalui proses pendidikan adalah keterampilan berpikir.

Secara umum berpikir berasal dari kata pikir dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010:767) adalah akal budi, ingatan, angan-angan. Berpikir adalah mempunyai pikiran dan mempunyai akal. Sehingga kemampuan berpikir adalah merupakan kegiatan penalaran yang reflektif, kritis dan kreatif. Dengan kemampuan berpikir peserta didik dapat memiliki kemampuan menalar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berargumentasi, kemampuan metakognitif untuk menjawab soal yang telah diberikan oleh pendidik dengan jawaban mereka masing-masing, pendidik juga bisa mengoptimalkan kemampuan berpikir dengan melatih peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu yang terus berkembang. Kemampuan berpikir dapat dibedakan menjadi dua yaitu kemampuan berpikir tingkat rendah dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Menurut Brookhart dalam bukunya yang berjudul *How to Assess Higher Order Thinking Skills in your Classroom* (2010) menyatakan bahwa menilai berpikir tingkat tinggi dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik. Kuswana

(2011:23) berpendapat bahwa keterampilan berpikir sejalan dengan wacana yang meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntunan tujuan atau hasil belajar. Oleh karena itu peserta didik dengan menggunakan HOTS berarti menjadikan peserta didik untuk mampu berpikir. Dengan mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir kritis dapat menuntun untuk menyusun penjelasan, membuat hipotesis, dan mendokumentasikan temuan-temuan dengan bukti (Eggen, 2012:261). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dapat memicu peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi. Menuntut agar peserta didik dapat aktif untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan.

Dengan mengungkapkan pendapat peserta didik, pendidik dapat mengetahui tingkatan atau level pada keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (membuat). Indikator keterampilan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta didasarkan pada teori yang dipaparkan dalam revisi Taksonomi Bloom. Agar pembelajaran, peserta didik dapat berpikir kritis maka pendidik juga dapat menggunakan media dalam pembelajaran, pendidik tidak hanya melihat kemampuan peserta didik saja melainkan dalam pembelajaran juga memberikan motivasi, memberikan pembelajaran yang menyenangkan.dengan menggunakan media.

Penggunaan media dapat membantu peserta didik dalam membentuk sebuah pengalaman. Menurut Dale (dalam Sanjaya, 2008:199-200) dikenal dengan kerucut pengalaman, menjelaskan bahwa semakin konkret peserta didik dalam mempelajari sebuah bahan ajar melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka akan semakin banyak pengalaman yang dialami oleh siswa. Media pembelajaran tidak hanya menggunakan media visual (Microsoft Power Point), media audio, video, radio. Selain itu media pembelajaran juga bisa menggunakan sebuah permainan seperti roda gila (roda yang berputar), monopoli, englek, kantong ajaib doraemon.

Media dengan permainan dalam pembelajaran mampu memberikan beberapa keuntungan. Pertama, apa yang dipelajari oleh peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal semata,

melainkan benar-benar dialami secara nyata atau konkret, pengalaman yang sulit dilupakan peserta didik. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, karena dalam permainan dapat membuat peserta didik gembira dan peserta didik aktif. Ketiga, karena permainan menyenangkan, bermain sekaligus membangkitkan minat setiap peserta didik. Permainan yang didesain atau dibuat dengan baik akan mengembangkan keterampilan peserta didik atau setiap individu. Permainan dibagi menjadi dua macam, yaitu: permainan tradisional dan permainan modern (elektronik), permainan tradisional yaitu permainan Monopoli, Ular tangga, Dakon sedangkan permainan modern (elektronik) yaitu permainan Play Station.

Pendidik tidak hanya menggunakan media permainan modern saja, melainkan dapat menggunakan media permainan tradisional. Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran KANJIN (Kantong Ajaib Nelayan) adalah media pembelajaran yang menggunakan permainan KANJIN (Kantong Ajaib Nelayan) yang dimana dalam media pembelajaran ini peserta didik di tuntut untuk aktif, membuat peserta didik berpikir untuk menalar sesuai dengan pemikiran mereka masing-masing dari soal yang ada didalam kantong tersebut, berkomunikasi. KANJIN (Kantong Ajaib Nelayan) termasuk media yang terbuat dari papan, kain flanel dan didalam kantong tersebut terdapat berbagai macam soal dan peserta didik menjawab pertanyaan tersebut. Peserta didik SD (Sekolah Dasar) sangat senang bila diajak bermain. Dalam peraturan pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan, pasal 19 dari peraturan pemerintah ini berbunyi sebagai berikut

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifikasi, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Dengan ini pendidik dapat menggunakan media dengan permainan untuk melatih peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kritis sesuai dengan latar belakang pada paragraf diatas. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap hasil pembelajaran dengan judul “Penerapan Media KANJIN (Kantong Ajaib Nelayan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menalar Pada Materi IPS Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1 Peserta Didik Kelas IV SDN Kebondalem Mojosari”.

B. Batasan Masalah

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa masih memiliki kesadaran baik waktu maupun tenaga. Penelitian ini dapat memperbaiki keterbatasan, yaitu :

1. Penelitian ini dilaksanakan dalam materi : IPS Pekerjaan
2. Peserta didik yang diteliti merupakan peserta didik sekolah dasar kelas IV-A semester 1 SDN Kebondalem Mojosari tahun ajaran 2018-2019.
3. Penelitian ini terbatas pada tema 4 berbagai pekerjaan subtema 2 Pekerjaan di sekitarku Pembelajaran 1
4. Media pembelajaran KANJIN (Kantong Ajaib Nelayan)
5. Hasil belajar dalam ranah kognitif C4, C5, C6

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik dalam penerapan media KANJIN (Kantong Ajaib Nelayan) dalam menumbuhkan kemampuan menalar pada materi IPS tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 peserta didik kelas IV SDN Kebondalem Mojosari ?
2. Bagaimana kemampuan menalar peserta didik kelas IV SDN Kebondalem dalam menjawab pertanyaan pada materi IPS tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 ?

D. Tujuan Masalah

1. Mendeskripsikan aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik dalam penerapan media KANJIN (Kantong Ajaib Nelayan) dalam menumbuhkan kemampuan menalar pada materi IPS

tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 peserta didik kelas IV SDN Kebondalem Mojosari.

2. Mendeskripsikan kemampuan menalar peserta didik kelas IV SDN Kebondalem dalam menjawab pertanyaan pada materi IPS tema 4 subtema 2 pembelajaran 1.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi :

- 1) Pendidik
 - a. Membantu pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran menggunakan KANJIN (Kantong Ajaib Nelayan).
 - b. Sebagai bahan rujukan bagi pendidik dalam menumbuhkan kemampuan menalar peserta didik.
- 2) Peserta didik
 - a. Untuk meningkatkan kemampuan menalar peserta didik pada materi pekerjaan.
 - b. Melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, melatih pengingatan dan berkomunikasi.