BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi suatu bangsa sebagai fondasi dalam menuju kesuksesan suatu negara. Bangsa yang dikatakan maju maupun bangsa yang berkembang dapat kita lihat dari mutu pendidikannya. Pendidikan bermutu adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki peserta didik dengan mengajarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk 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.

Penjelasan tersebut menegaskan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengembangkan potensi diri yang dimiliki peserta didik agar menjadi lebih baik melalui proses pembelajaran. Oleh karenanya setiap individu yang terlibat dituntut untuk berperan aktif semaksimal mungkin guna tercapainya tujuan pendidikan. Terutama melalui jenjang pendidikan dasar karena sebagai landasan awal seseorang memperoleh pendidikan formal. Pendidikan dasar merupakan landasan awal dalam membentuk karakter, menanamkan dasar-dasar pengetahuan, dan mengembangkan potensi diri peserta didik agar mampu tanggap dalam menghadapi tantangan perubahan zaman.

Seiring perubahan zaman, paradigma dalam dunia pendidikan juga mulai berubah yang awalnya pendidik adalah pemberi informasi utama namun sekarang peserta didik adalah sebagai *student center*. Paradigma pendidikan menjadi dasar untuk menentukan kebijakan serta pelaksanaan dalam pendidikan yang erat kaitannya dengan sudut pandang mengamati dan mencari cara menghadapi permasalahan yang ada. Bahkan dalam kurikulum 2013 juga menyesuaikan pembelajaran di abad 21 dengan peserta didik

diwajibkan memiliki empat komponen pembelajaran yang sering disebut 4C, yaitu berpikir kritis (*critical thinking*), kreatifitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan keterampilan komunikasi (*communication*) (Suryadi, 2016:13). Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang wajib dimiliki peserta didik di abad ke-21 dalam proses pembelajaran. Berpikir kritis adalah kemampuan berpikir secara mendalam dengan menganalisis, mengevaluasi, hingga memecahan suatu permasalah secara teliti, terara, dan sistematis. Hal ini dimaksud agar peserta didik mampu merumuskan, menafsirkan, dan memecahkan permasalahan ketingkat yang lebih kompleks. Apabila hal tersebut tidak terlaksanakan maka akan menurunkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Sebagaimana menurut hasil survei penilaian tingkat dunia yaitu PISA (*Programme for International Student Assesment*) tahun 2015 membuktikan bahwa performa peserta didik Indonesia masih tergolong rendah untuk matematika, sains, dan membaca berada diperingkat 63, 62, dan 61 dari 72 negara di dunia (OECD, 2016:4). Bahkan hasil TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) Indonesia berada diperingkat 44 dari 50 negara. Berdasarkan fakta tersebut tingkat berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran matematika. Karena matematika adalah pembelajaran yang dianggap sulit bagi peserta didik.

Selaras dengan pendapat Sriyanto (dalam Widodo, 2017: 58) matematika merupakan momok menakutkan, pembelajaran yang paling ditakuti dan tidak disenangi peserta didik karena beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Padahal dengan belajar matematika peserta didik dapat lebih teliti dan tidak ceroboh dalam mengambil suatu keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu abstrak menggunakan simbol dan angka yang dipelajari di jenjang sekolah dasar. Materi operasi hitung bilangan bulat adalah sebagai materi dasar yang harus dipahami, seperti penjumlahan (+), pengurangan (-), perkalian (x), dan pembagian (: atau /) sedangkan bilangan bulat terdapat bilangan bulat positif, negatif, dan nol. Jika peserta didik salah dalam pemahaman materi dasar maka akan berpengaruh pada kegagalan belajar.

Bahkan kondisi dilapangan demikian, yang disebabkan oleh berbagai faktor yaitu pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak menyenangkan atau masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga konsep matematika tidak tersampaikan, kemampuan peserta didik yang berbeda-beda, kesenangan/minat peserta didik terhadap matematika, tidak termotivasinya peserta didik untuk belajar matematika, kurang tersedianya alat peraga yang dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika. Aktivitas peserta didik sehari-hari dalam pembelajaran matematika di kelas terdiri atas menonton pendidiknya, menyelesaikan soal-soal di papan tulis, kemudian bekerja sendiri dengan masalah-masalah (persoalan) yang disediakan dalam buku tradisional atau lembaran-lembaran kerja atau LKS (Widodo, 2017:58). Namun pembelajaran dapat terlaksana dengan baik jika pendidik mampu menggunakan berbagai cara agar peserta didik belajar dengan menyenangkan dan menyukai matematika.

Dengan demikian pendidik dituntut untuk berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk mengaktifkan peserta didik karena melalui media pembelajaran dapat lebih bermakna sehingga media pembelajaran tidak hanya memberi informasi akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dengan menganalisis dan mencipta (Sanjaya, 2012:74). Pemilihan media yang tepat dapat lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Melalui uraian tersebut, pendidik diharapkan mampu mencari cara agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya terutama dalam mata pelajaran matematika. Sehingga konstribusi yang dapat menanggulangi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media *math scrabble* yaitu media pembelajaran yang membuat belajar sambil bermain. Media *math scrabble* adalah permainan papan penyusun angka menggunakan operasi hitung bilangan bulat dengan keping angka dan simbol matematika yang telah disediakan. Media ini dapat dimainkan secara berkelompok. Diharapkan peserta didik dapat memiliki pemikiran kompleks dalam penyelesaian masalah dengan menganalisis,

mengevaluasi, serta membuat kesimpulan. Tidak hanya itu peserta didik dituntut untuk mempertimbangkan keputusan dalam menyusun strategi dan taktik agar memperoleh jawaban benar dan skor tertinggi. Sehingga korelasinya adalah dapat menanggulangi permasalahan yang ada yaitu mampu meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik dalam pemecahan masalah yang dihadapinya terutama dalam pelajaran matematika agar pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui lebih lanjut dan meneliti menggunakan media *math scrabble* pada materi operasi hitung bilangan bulat di SDN Sedati Gede II Sidoarjo. Dari media pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis dalam pemecahan suatu masalah yang dihadapinya. Sehingga didapatkan judul penelitian yaitu pengaruh media *math scrabble* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa muatan pelajaran matematika kelas V SDN Sedati Gede II Sidoarjo.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian yang dilakukan lebih efisien, terarah, dan dapat dikaji. Adapun batasan masalah yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1. Penelitian menggunakan media *math scrabble*.
- 2. Mata pelajaran matematika yang dibatasi materi operasi hitung bilangan bulat (penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian pada bilangan bulat negatif dan positif.).
- 3. Meneliti kemampuan kognitif tingkat berpikir kritis siswa kelas V SDN Sedati Gede II Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah: Adakah pengaruh media *math scrabble* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa muatan pelajaran matematika kelas V SDN Sedati Gede II Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh media *math scrabble* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa muatan pelajaran matematika kelas V SDN Sedati Gede II Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan mampu berguna dan dapat dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya media pembelajaran *math scrabble* dalam bidang pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dan merangsang peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hal-hal yang masih belum diulas dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan acuan bagi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran *math scrabble* dan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang sistem pembelajaran.
- 2) Menambah wawasan mengenai media pembelajaran *math scrabble* dalam mata pelajaran matematika sehingga membuat pembelajaran aktif, menyenangkan, kreatif, dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

- Menumbuhkan pemecahan masalah dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dan menumbuhkan berbagai macam alternatif jawaban dalam menyelesaikan permasalahan.
- 2) Menumbuhkan minat belajar peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan membawa pengaruh positif terhadap pemahamaan konsep dari hasil penelitian.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk menerapkan media pembelajaran yang baik untuk pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan serta pencapaian peserta didik dalam pembelajaran di kelas serta sebagai saran yang positif untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memperkaya ilmu pengetahuan dan keterampilan yang digunakan sebagai bahan untuk melakukan penelitian.
- 2) Menambah wawasan dalam mengetahui hal yang berkaitan dengan pendidikan dan pembelajaran.