

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era perkembangan zaman yang sangat pesat seperti saat ini, manusia memulai cara belajar dengan berbagai proses atau cara yang berbeda-beda. Proses belajar atau cara belajar manusia terdiri atas keterampilan membaca, menulis, berbicara, mendengar, menghitung, dan keterampilan belajar yang lain. Melalui proses belajar tersebut, seseorang akan mendapatkan informasi, pengetahuan, dan pengalaman yang lebih luas. Pengetahuan yang luas tidak didapat dari guru saja tetapi informasi dan pengetahuan dapat didapatkan dari sumber mana saja. Guru yang baik biasanya akan membelajarkan peserta didiknya dengan penuh kasih sayang, membantu peserta didiknya mengembangkan diri dan menciptakan suasana kelas yang saling menghormati dan saling menghargai satu sama lain. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada komunikasi antara guru dengan peserta didiknya. Mengingat hal tersebut, seorang guru dituntut untuk memahami, memilih dan mengembangkan suatu media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sanusi (2014:173) Kemampuan berpikir kritis dan kreatif pasti melibatkan perasaan, keyakinan, dan motif pribadi dalam prosesnya. Perasaan peserta didik turut berperan dalam faktor keberhasilan karena jika perasaan peserta didik dalam melakukan pembelajaran itu menyenangkan maka materi yang disampaikan akan diterima oleh peserta didik dengan baik dan tepat tetapi jika pembelajaran yang disampaikan tidak menyenangkan maka pembelajaran akan lebih cepat terasa membosankan. Untuk mencapai pembelajaran yang ingin di capai maka dalam pembelajaran harus tercipta suasana kelas yang menyenangkan. Salah satu cara untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan yaitu dengan bantuan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan bantuan media maka materi yang diajarkan akan mudah dimengerti oleh peserta didik. Karena

dengan bantuan media maka pembelajaran akan bisa dilakukan dengan belajar sambil bermain. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru maupun peserta didik. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad,2014:23) Media pembelajaran dapat memenuhi 3 fungsi utama apabila digunakan perorangan, kelompok, kelompok yang besar jumlahnya, yaitu (1.) Memotivasi minat atau tindakan;(2.) Menyampaikan informasi;(3.) Memberi intruksi.

Untuk itu media pembelajaran disini dirasa sangat berpengaruh besar dalam penyampaian materi maupun dalam menyajikan informasi yang akan disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran suasana pembelajaran yang ada di kelas akan terasa menyenangkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai akan lebih mudah tercapai. Maka disini peneliti memilih media kartu kata dirasa bisa menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan karena pembelajaran akan dilakukan dengan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak akan terasa membosankan.

Media Kartu kata adalah kartu yang berisi sebuah kata yang akan menghasilkan sebuah kalimat. Dari kartu kata dapat disusun menjadi kalimat baru dengan kartu kata yang sudah dipilihnya, selain itu dari kata tersebut dapat dipisah-pisah menurut suku-suku kata, kemudian diuraikan lagi menjadi huruf-huruf. (Dananjaya, 2010:170) kartu kata memiliki tujuan : (1.) melatih mengembangkan ide dari sebuah kartu kata;(2.) melatih keterampilan peserta didik. Media kartu kata ini bertujuan agar peserta didik lebih bisa mengembangkan ide dari sebuah kartu kata dan dapat melatih keterampilan yang ada pada diri peserta didik, karena di dalam media kartu kata ini terdapat sebuah kata yang didalamnya terkandung makna untuk mendorong peserta didik agar dapat membuat sebuah pantun yang didalam pantun tersebut akan mengandung sebuah pesan dari sebuah kata yang telah mereka dapatkan dan kartu kata yang telah dibuat terdapat beberapa macam warna untuk menarik perhatian peserta didik agar peserta didik dalam melakukan pembelajaran bisa dilakukan sambil bermain. Untuk itu dalam membuat sebuah pantun dari

kartu kata guru harus melatih peserta didik agar aktif dalam pembelajaran misalnya dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi pantun yang dapat membuat peserta didik harus berfikir tingkat tinggi.

Media kartu kata tidak hanya digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia saja tetapi juga dapat digunakan pada beberapa mata pelajaran yang lain yang ada di sekolah dasar. Media kartu kata dapat digunakan dengan membagi siswa dalam kelompok, teknik belajar ini menggabungkan kompetensi kelompok dengan kemampuan diri sendiri dan akan merangsang keaktifan siswa sebab dituntut berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas akademik.

Kemampuan berfikir kritis dapat diterapkan pada pendidikan sekolah dasar supaya sejak dini peserta didik dapat melatih cara berfikirnya. Dalam kemampuan berfikir kritis peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi pada benda di sekitar, dalam kemampuan tersebut peserta didik dituntut untuk lebih aktif. Menurut Sanusi (2014: 172) berfikir kritis lebih terfokus pada evaluasi terhadap gagasan, proses, pengalaman atau benda. Karena kemampuan berfikir kritis dapat menunjang prestasi pada peserta didik. Hal ini kemampuan berfikir kritis dapat melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi pada peserta didik yang berada di sekolah dasar. Kemampuan berfikir kritis dapat digunakan untuk menyampaikan gagasan dari bidang mana saja salah satunya yaitu pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tuntutan pada kurikulum 2013 adalah siswa lebih dituntut aktif dan lebih kritis dalam pembelajaran, oleh sebab itu sangat penting dalam melatih kemampuan berfikir kritis pada peserta didik yang berada di sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun dengan bantuan media kartu kata peserta didik lebih aktif dan lebih berfikir kritis dalam membuat pantun dan mencari amanat dari pantun yang telah dibuatnya.

Berdasarkan uraian latar belakang peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Kartu Kata (KAKA)

terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Tema 4 Subtema 2 Pb 3 Kelas V di SDN Kebondalem Mojosari”.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian sangat dibutuhkan untuk membatasi masalah yang akan diteliti :

1. Media kartu kata digunakan untuk melihat kemampuan berpikir siswa dalam membuat pantun dan menjelaskan amanat pantun yang telah dibuatnya.
2. Media kartu kata merupakan media pembelajaran untuk membantu proses belajar dalam menyampaikan materi pantun.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini pada Tema 4 Sehat itu penting Subtema 2 Gangguan kesehatan pada organ peredaran darah Pembelajaran 3 materi bahasa indonesia membuat pantun.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh media kartu kata terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas V Tema 4 Subtema 2 PB 3 di SDN Kebondalem Mojosari ?
2. Bagaimana aktifitas peserta didik dan pendidik dalam menggunakan media kartu kata terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas V Tema 4 Subtema 2 PB 3 di SDN Kebondalem Mojosari ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh media kartu kata terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas V Tema 4 Subtema 2 PB 3 di SDN Kebondalem Mojosari.
2. Untuk mengetahui aktifitas peserta didik dan pendidik dalam menggunakan media kartu kata terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas V Tema 4 Subtema 2 PB 3 di SDN Kebondalem Mojosari.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pantun.
 - b. Meningkatkan prestasi siswa.

2. Bagi guru
 - a. Menyediakan media pembelajaran sebagai sarana pendidikan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran.
 - b. Membantu mengatasi masalah belajar dikelas yang lebih cepat bosan yang hanya menggunakan buku saja.
3. Bagi peneliti

Bagi peneliti sangat bermanfaat untuk bekal mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.