

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu konsep dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan, diaktualisasikan serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi juga indikatornya sebagai gambaran hasil belajar (Majid, 2013: 5). Dalam suatu proses pembelajaran strategi sangatlah dibutuhkan karena strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran (Majid, 2013: 8).

Pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merancang seseorang supaya dapat belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok. Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku pada kegiatan belajar. Kedua, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan belajar mengajar. Dengan begitu maka suatu pembelajaran merupakan kondisi eksternal pada kegiatan belajar yang terdiri dari apa yang dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan seseorang dalam belajar (Majid, 2013: 5). Pada kenyataannya pembelajaran di Indonesia masih dipandang kurang maksimal, sebagian besar siswa belum mampu mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, perlu adanya proses untuk memperbaiki pembelajaran yakni dengan membuat perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model atau metode serta media dan permainan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Susanto (2013: 185) mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu pasti yang mengungkapkan ide-ide abstrak yang berisi bilangan serta simbol-simbol operasi bilangan yang terdapat aktivitas berhitung dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan berpendapat dalam memecahkan suatu

permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu Syafri (2016: 10) berpendapat pembelajaran matematika merupakan proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir agar siswa memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan matematis yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi perubahan yang selalu berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting. Oleh karena itu, matematika diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali kemampuan siswa dalam berpikir logis, analisis, sistematis, kreatif, dan kritis seperti yang dijelaskan oleh Susanto (2013: 189-190) bahwa tujuan mata pelajaran matematika yaitu untuk mengembangkan keterampilan dalam berhitung, membentuk pola pikir yang kritis dan kreatif untuk membantu siswa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga perlu diberikan kepada semua siswa untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Mata pelajaran matematika bagi sebagian besar siswa dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan juga membosankan, tak terkecuali dengan siswa SD 1 Gondang Manis. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, siswa SD 1 Gondang Manis beranggapan bahwa selain menakutkan dan membosankan mata pelajaran matematika juga dirasa sulit untuk dipahami. Salah satu faktor matematika dirasa sulit oleh siswa adalah keabstrakan matematika, sehingga siswa tidak bisa membayangkan apa yang mereka pelajari. Maka dari itu untuk mengubah anggapan siswa terhadap mata pelajaran matematika yang sulit, menakutkan dan membosankan, hendaknya guru memikirkan model pembelajaran yang tepat serta menyenangkan.

Hasil survey *PISA* pada tahun 2015 Indonesia terletak pada peringkat 62 dari 70 negara anggota *Organization for Economics Cooperation and Development* (OECD). Dengan hasil skor rata-rata matematika 386 dari skor rata-rata internasional yaitu 490. Dilihat dari skor tersebut Indonesia termasuk negara yang berprestasi rendah (OECD, *PISA* 2015). Selain itu, skor tersebut juga menunjukkan bahwa siswa Indonesia belum terbiasa dengan soal yang membutuhkan aspek pemikiran tingkat tinggi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD 1 Gondang Manis pada pembelajaran matematika guru belum dapat memaksimalkan kemampuan berpikir kritis pada siswanya. Model pembelajaran yang dilakukan guru kurang inovatif dan cenderung bersifat *teacher center* (pembelajaran masih berpusat pada guru), sehingga siswa tidak terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dibahas oleh guru di depan kelas, hal itu mengakibatkan kemampuan berpikir kritis siswa rendah. Selain itu, ketika guru memberikan suatu pertanyaan kepada siswa, siswa tidak dapat memberikan alasan dari jawaban yang telah disampaikan, jawaban yang disampaikan siswa hanya sebatas hafalan yang diingat, tanpa memiliki suatu konsep yang mendasar. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa juga dapat dilihat dari nilai hasil pra siklus yang menunjukkan hanya 9 siswa yang dinyatakan tuntas KKM dengan presentase 36% dan 16 siswa tidak tuntas dengan presentase 64%.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru, guru lebih banyak memberikan soal-soal pada tahap ingatan dan pemahaman, siswa tidak diberi kesempatan untuk mengerjakan soal dengan tingkat yang lebih tinggi yang dapat melatih kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis.

Kemampuan berpikir kritis sangatlah penting bagi siswa, karena dapat membantu siswa dalam mempertimbangkan pendapat orang lain dan juga mampu menyampaikan pendapatnya sendiri. Berpikir kritis matematis merupakan suatu kecakapan berpikir secara efektif yang dapat membantu seseorang untuk membuat, mengambil keputusan dan mengevaluasi mengenai apa yang diyakini atau dilakukan. Selain itu berpikir kritis juga dapat diartikan sebagai sebuah proses yang sistematis dalam memecahkan suatu persoalan untuk pencarian sebuah jawaban.

Diperlukan solusi sekaligus tindak lanjut yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas IV SD 1 Gondang Manis Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. Berdasarkan dari diskusi peneliti dengan guru kelas, untuk mengatasi permasalahan tersebut, diputuskan untuk menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media JASDUT (Jam Sudut)

untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD 1 Gondang Manis Tahun Ajaran 2018/2019.

Huda (2013: 206) mendefinisikan *Think Pair Share* adalah strategi pembelajaran yang dikembangkan pertama kali oleh Profesor Frank Lyman di University of Maryland pada 1981 dan diadopsi oleh banyak penulis di bidang pembelajaran kooperatif pada tahun-tahun berikutnya. Strategi ini memperkenalkan gagasan tentang waktu untuk berpikir pada elemen interaksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam merangsang keaktifan siswa. Shoimin (2014: 208) menyatakan bahwa *Think Pair Share* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi waktu atau kesempatan siswa untuk berpikir (baik itu secara kritis) dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Model *Think Pair Share* juga memiliki beberapa kelebihan yaitu adanya kerja sama siswa dengan teman sebangkunya yang kemudian berbagi jawaban dari tahap berpikir. Setiap siswa duduk berpasangan dengan teman antarbangkunya kemudian mereka mendiskusikan hasil pemikirannya dan kemudian mereka bisa saling berbagi jawaban.

Penggunaan model serta media yang tepat merupakan kombinasi yang tepat yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Pemilihan media yang tepat termasuk faktor penting dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika yaitu media JASDUT. Media JASDUT atau yang sering disebut jam sudut dapat digunakan siswa untuk mengukur besar dari sebuah sudut yang terbentuk. Jadi disini siswa tidak lagi hanya membayangkan berapa besarnya sudut yang terbentuk saja, tetapi mereka bisa langsung melihat, menggunakan sekaligus juga membuktikan dari besarnya sudut yang terbentuk tadi. Siswa diajak untuk terlibat langsung dalam pembahasan soal. Siswa juga diberikan kesempatan untuk berpikir bersama pasangan sebangkunya serta menyampaikan hasil diskusinya tersebut. Suasana yang semacam itulah yang mampu memotivasi siswa agar lebih terpacu untuk menjadi lebih baik sehingga proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penerapan model *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media JASDUT ini didukung oleh penelitian lain, seperti penelitian yang dilakukan oleh Ma'rifah (2014) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis secara signifikan. Peningkatan ini terbukti dari skor rata-rata pratindakan sebesar 64,25 menjadi 69,63 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 78,25 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tersebut dapat dikatakan berhasil karena terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan model *Think Pair Share*.

Berdasarkan dari uraian latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan Media JASDUT Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD 1 Gondang Manis”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pokok yang di kaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model *Think Pair Share* berbantuan media JASDUT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis materi sudut pada siswa kelas IV SD 1 Gondang Manis Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana model *Think Pair Share* berbantuan media JASDUT dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika materi sudut kelas IV SD 1 Gondang Manis Tahun Ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana penerapan model *Think Pair Share* berbantuan media JASDUT dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV SD 1 Gondang Manis Tahun Ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penerapan model *Think Pair Share* berbantuan media JASDUT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis materi sudut pada siswa kelas IV SD 1 Gondang Manis Tahun Ajaran 2018/2019?.

2. Mendeskripsikan model *Think Pair Share* berbantuan media JASDUT dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika materi sudut kelas IV SD 1 Gondang Manis Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Mendeskripsikan penerapan model *Think Pair Share* berbantuan media JASDUT dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV SD 1 Gondang Manis Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dan masukan dalam mencari alternatif pembelajaran, serta dapat memperkaya khasanah keilmuan yang dapat digunakan sebagai landasan-landasan untuk penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini juga dapat menambah pengetahuan tentang penerapan model *Think Pair Share* dengan berbantuan media JASDUT dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa muatan matematika materi pengukuran sudut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan dalam dunia pendidikan.
2. Menambah pengetahuan mengajar dengan menggunakan model *Think Pairr Share* berbantuan media JASDUT.
3. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.

b. Bagi Siswa

1. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD 1 Gondang Manis materi sudut melalui model pembelajaran *Think Pair Share*.
2. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD 1 Gondang Manis materi sudut melalui media JASDUT.

c. Bagi Guru

1. Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share*.

2. Memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan variasi mengajar yang tepat.
3. Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan inovasi media pada pembelajaran, khususnya matematika.

d. Bagi Sekolah

1. Memberikan sumbangan pikiran kepada sekolah untuk proses perbaikan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik dan mutu pendidikan bisa meningkat.
2. Penggunaan media JASDUT sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran.

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Ruang lingkup penelitian dengan judul “Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan Media JASDUT Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD 1 Gondang Manis” akan dilaksanakan di SD 1 Gondang Manis Kecamatan Bae Kabupaten Kudus pada semester 2 tahun ajaran 2018/2019 di kelas IV. Penelitian ini diterapkan pada materi sudut. Peneliti akan melakukan penelitian di kelas IV yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan sebagai berikut.

1. Kompetensi Inti

3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar

3.12 Menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.

4.12 Mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat.

F. Definisi Operasional

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai maksud dari judul “Penerapan *Model Think Pair Share* Berbantuan Media JASDUT Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD 1 Gondang Manis” maka diberikan penjelasan definisi operasional dari variabel-variabel yang diteliti sebagai berikut :

1. Model *Think Pair Share* (TPS)

Think Pair Share adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi waktu siswa untuk berpikir dan merespon serta saling membantu antara satu sama lain. Model ini terdiri dari tiga kata yaitu *Thinking*, *Pairing* dan *Sharing*. Ketiga kata tersebut memiliki arti masing-masing.

Yang pertama *Thinking* atau berpikir. Pada tahap awal ini, pembelajaran dimulai dengan guru memberikan pertanyaan kemudian siswa diberi kesempatan untuk berpikir dan meresponnya. Kedua *Pairing* atau berpasangan. Pada tahap ini, guru meminta siswa untuk berpasangan-pasangan dan berdiskusi. Kegiatan diskusi tersebut diharapkan dapat memperdalam dari jawaban yang telah dipikirkan. Ketiga *Sharing* atau berpasangan. Pada tahap terakhir ini, masing-masing pasangan diminta untuk menyampaikan hasil diskusinya kepada semua teman yang ada di kelas. Dalam kegiatan tersebut diharapkan terjadi tanya jawab antar siswa sehingga dapat membuat suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

2. Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah sebuah kemampuan dalam proses berpikir seseorang dalam memecahkan suatu masalah atau persoalan, mengambil keputusan serta menentukan langkah-langkah yang tepat. Kemampuan berpikir kritis dalam matematika merupakan kemampuan proses berpikir dengan tujuan menarik kesimpulan yang masuk akal yang sesuai dengan apa yang harus kita

percaya dan tindakan apa yang akan dilakukan, sehingga siswa dalam membuat keputusan untuk menyelesaikan persoalan pada pembelajaran matematika dapat menghasilkan kesimpulan yang benar. Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini dapat diukur melalui soal tes uji coba dengan indikator dari berpikir kritis, yang meliputi: (1) Memberikan penjelasan sederhana, (2) Membangun keterampilan dasar, (3) Menyimpulkan, (4) Memberikan penjelasan lanjut, dan (5) Mengatur strategi dan taktik.

3. Media JASDUT

Media JASDUT atau yang biasa dikenal dengan jam sudut adalah alat peraga yang dapat membantu siswa untuk menemukan besar sudut dari berbagai sudut yang dibentuk oleh jam. Media JASDUT yang digunakan dalam penelitian ini dibuat dari papan triplek dengan ukuran 60 x 60 dan di gambar dengan cat warna (sesuai desain) serta bagian tengahnya dipasang mesin jam dinding yang dapat diputar ke segala arah. Media JASDUT ini dapat digunakan siswa secara berpasangan. Dengan adanya media JASDUT, diharapkan dapat mengubah pola pikir siswa terhadap matematika yang semula abstrak menjadi sesuatu yang nyata yaitu dengan cara dilihat, dipegang, diraba, diputarbalikkan sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya.

4. Aktivitas Belajar Siswa

Penggunaan aktivitas belajar sangatlah besar nilainya dalam pembelajaran. Dengan melakukan aktivitas pada proses pembelajaran siswa dapat mencari pengalaman sendiri, memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa, mengembangkan pemahaman berpikir kritis serta dapat mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, sehingga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini dapat diukur melalui adanya lembar observasi yang sudah dibuat oleh peneliti dengan indikator yang meliputi, (1) *Visual activities*), (2) *Oral activities*, (3) *Listening activities*, (4) *Writing activities*, (5) *Motor activities*, (6) *Mental activities*, dan (7) *Emotional activities*.

5. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru sangat diperlukan guna untuk pengelolaan proses pembelajaran, agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keterampilan mengajar guru dalam penelitian ini dapat diukur melalui lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti dengan indikator yang meliputi, (1) Keterampilan membuka pelajaran, (2) Keterampilan bertanya, (3) Keterampilan memberi penguatan, (4) Keterampilan mengadakan variasi, (5) Keterampilan menjelaskan, (6) Keterampilan membimbing, (7) Keterampilan mengelola kelas, (8) Keterampilan pembelajaran perseorangan dan kelompok, dan (9) Keterampilan menutup pelajaran.

