

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan menjadi hal yang terpenting untuk mengembangkan daya pemahaman dan pola kritis bagi seluruh peserta didik. Penentu generasi penerus bangsa yang berkualitas merupakan dampak adanya sebuah pendidikan. Sebuah pendidikan menduduki posisi terpenting untuk menuju perkembangan dan kemajuan bagi sebuah bangsa. Untuk dapat berkembang dan maju, sebuah pendidikan bukan hanya tanggung jawab dari salah satu pihak saja, melainkan semua pihak harus terlibat. Baik peserta didik, pendidik, pemerintah, lembaga, serta masyarakat.

Begitu banyak permasalahan pendidikan di bangsa kita, Indonesia. Salah satu permasalahan dalam proses belajar mengajar yaitu belum adanya sebuah inovasi atau pembaruan dalam segi pembelajaran, yaitu sebuah model pembelajaran. Soekamto (dalam Shoimin, 2014: 23) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih menggunakan model pembelajaran yang murni, belum mengembangkan dengan inovasi dan variasi yang baru. Bahkan sebagian besar pendidik dalam mengajar jarang menggunakan model pembelajaran. Mereka hanya mengandalkan mengejar target materi yang harus dicapai tanpa memikirkan proses belajar dan keterpahaman peserta didik akan materi yang diajarkan. Maka dari itu, perlu adanya sebuah pengembangan sebuah model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Make a Match* yang dapat membantu proses pembelajaran agar pembelajaran lebih bervariasi. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan kegiatan peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang cocok untuk dipasangkan pada kartu yang dia dapat. Guru lebih berperan sebagai fasilitator di dalam kelas. Dalam hal ini, perlu adanya penataan ruang kelas yang sedemikian rupa dalam menunjang pembelajaran yang

kooperatif, selain itu pengambilan keputusan yang dilakukan guru dalam penataan kelas harus disesuaikan juga dengan kondisi dan situasi kelas dan sekolah.

Pada sebuah model pembelajaran perlu adanya bantuan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Menurut Rossi' dan Breidle (dalam Sukardi 2012: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan dapat memenuhi kriteria, salah satunya dapat membuat siswa paham materi yang disampaikan dengan menggunakan media sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar. Menurut Khomsoh (2013: 2) mengungkapkan bahwa media *Puzzle* merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu dengan menggunakan media *puzzle* peserta didik akan belajar lebih bermakna karena secara langsung mereka dapat menemukan sendiri konsep pembelajaran yang dipelajarinya.

Perlu kita ketahui, pembelajaran yang berhasil adalah dimana siswa dapat berpikir secara kritis terhadap pembelajaran yang berlangsung. Menurut Surya (2016: 123) berpikir kritis merupakan salah satu strategi kognitif dalam pemecahan masalah yang lebih kompleks dan menuntut pola yang lebih tinggi. Berpikir kritis merupakan salah satu bentuk diantara berbagai jenis berpikir. Berpikir kritis lebih banyak berada dalam kendali otak kiri dengan fokus pada menganalisis dan mengembangkan berbagai kemungkinan dari masalah yang dihadapi. Sehingga untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa perlu adanya sebuah model dan media pembelajaran yang dapat memancing anak agar mereka dapat berpikir secara kritis.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada beberapa guru, peneliti mendapatkan sebuah kesimpulan dimana dalam proses pembelajaran pada kelas IV bahwa sebagian guru hanya mengajar saja, tidak

menggunakan model pembelajaran. Bahkan mediapun terkadang jarang sekali mereka aplikasikan dalam pembelajaran. Gurupun belum mampu mengajak siswa berperan secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, yang menyebabkan siswa tidak bisa mengembangkan proses berpikir kritisnya. Akibatnya siswa merasa jenuh serta kegiatan belajar mengajar kurang efektif, yang disebabkan karena tidak adanya sebuah inovasi dan kreatifitas yang dilakukan guru dalam pembelajaran serta tidak adanya sebuah media pembelajaran yang seharusnya peserta didik dapatkan agar mereka dapat dengan mudah menangkap materi yang dijelaskan oleh guru.

Berkaitan dengan masalah tersebut, diperlukan suatu pengembangan model pembelajaran yang menarik dengan berbantuan sebuah media untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui pengembangan model pembelajaran yang diterapkan dapat menjadikan peserta didik lebih bisa menangkap materi yang disampaikan oleh guru serta diharapkan pembelajaran dapat menyenangkan karena belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti telah melakukan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Proses Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Guru belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan model pembelajaran.
2. Kurangnya sebuah media yang menarik bagi siswa.
3. Gurupun belum mampu mengajak siswa berperan secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak bisa mengembangkan proses berpikir kritisnya.

## **1.3 Cakupan Masalah**

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini mengenai guru belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan model pembelajaran.
2. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Penelitian dan pengembangan ini berupa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa kelas IV pada tema 1 Indahny Kebersamaan.
4. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019/2020.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada tema 1 Indahny Kebersamaan di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada tema 1 Indahny Kebersamaan di Sekolah Dasar?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada tema 1 Indahny Kebersamaan di Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan keefektifan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada tema 1 Indahny Kebersamaan di Sekolah Dasar.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1.3.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan, pemahaman, serta inovasi terhadap pengembangan model pembelajaran di kelas IV pada tema 1 Indahny Kebersamaan.

### 1.3.2 Manfaat Praktis

#### 1.3.2.1 Bagi Sekolah

1. Langkah awal dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dengan adanya pengembangan model pembelajaran.

#### 1.3.2.2 Bagi guru

1. Sebagai sarana refleksi dan motivasi guru untuk dapat mengembangkan model pembelajaran yang menarik untuk siswa
2. Memperbaiki cara guru dalam mengajar agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

#### 1.3.2.3 Bagi siswa

1. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena dengan adanya model pengembangan yang guru ciptakan.
2. Siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam proses pembelajaran karena adanya sebuah media ajar yang menyenangkan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Make a Match* ini berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar.
  - a) Model pembelajaran terdiri dari empat komponen yaitu: 1) sintak, 2) sistem sosial, 3) prinsip reaksi, dan 4) dampak pengiring.
  - b) Gambar media *Puzzle* disesuaikan dengan materi kelas IV tema 1 Indahnya Kebersamaan, dan media ini digunakan secara mandiri maupun kelompok dalam pembelajaran. Dibalik kepingan *puzzle* ini terdapat selembar kertas yang berisi kartu soal atau kartu jawaban.
2. Modul pembelajaran Model *Make a Match* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar.
  - a) Bentuk modul pembelajaran model *Make a Match* berbantuan media *Puzzle*, meliputi ukuran buku 20 cm x 28 cm dan ukuran kertas A4.

- b) Bagian modul pembelajaran model *Make a Match* berbantuan media *Puzzle*, meliputi: (1) halaman sampul, (2) kata pengantar, (3) daftar isi, (4) KI dan KD, (5) materi pembelajaran, (6) komponen model yang dikembangkan (sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, dan dampak pengiring), (7) rangkuman, dan (8) riwayat hidup penulis.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Model pembelajaran ini menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Model pembelajaran yang dikembangkan yaitu pada pembelajaran di kelas IV tema 1 Indahnya Kebersamaan.

