

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dipandang sangat penting dan mempunyai peran yang sangat besar dalam keberhasilan perkembangan anak. Menurut ketentuan umum Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, ber-akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan fungsi pendidikan nasional diatas bahwa pendidikan tidak semata-mata tentang kemampuan siswa dalam ranah kognitif namun juga ranah afektif dan psikomotorik siswa.

Pembaruan kurikulum mengubah sistem pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*teacher centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*students centered*) yang mampu mengembangkan kreativitas dan mampu melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013. Ciri-ciri kurikulum 2013 adalah pembelajarannya yang tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Ardianti, 2018:19). Dalam satu pembelajaran biasanya terdiri dari dua sampai tiga muatan pelajaran. salah satu contoh muatan pelajaran pada pembelajaran tematik adalah Bahasa Indonesia dan IPA. Pada penelitian ini peneliti memilih muatan Bahasa Indonesia dan IPA dengan materi puisi dan siklus hidup makhluk hidup.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD 1 Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus, terdapat beberapa permasalahan saat observasi yaitu, 1) Dalam proses belajar mengajar siswa kurang aktif, misalnya masih kurang beraninya siswa untuk bertanya, mengungkapkan pendapatnya, serta aktivitas di dalam kelas hanya menyimak buku, mengerjakan soal di depan kelas, mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru, dan diskusi kelompok serta dalam menyampaikan materi pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran terbatas pada aktivitas mendengarkan guru dan diskusi, tidak ada aktivitas lain yang mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran rendah. Kurangnya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran menjadikan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa rendah.

Berdasarkan tes prasiklus yang memuat indikator kemampuan berpikir kritis siswa muatan Bahasa Indonesia dan IPA pada tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan yang dilakukan pada siswa kelas IV SD 1 Jepang diperoleh data bahwa dari 34 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, hanya 3 siswa atau 8,80% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan sisanya 31 siswa atau 91,20% belum memenuhi KKM. Berdasarkan hasil tes prasiklus tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SD 1 Jepang sebagian besar siswanya kemampuan berpikir kritisnya tergolong rendah karena kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran yang disebabkan tidak adanya inovasi dalam menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran.

Banyaknya siswa yang belum memenuhi KKM ini disebabkan dalam penyampaian materi guru hanya menekankan konsep-konsep yang terdapat di dalam buku. Guru masih mempertahankan urutan dari buku tanpa memeperdulikan kesesuaian dengan lingkungan belajar siswa. Sehingga membuat pembelajaran tidak efektif karena siswa kurang merespon dalam proses belajar mengajar. Hal ini membuat siswa menjadi cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran. Terlebih lagi guru tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan tidak menggunakan media saat mengajar.

Solusi yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media komik tematik. Salah satu peran penting guru dalam proses pembelajaran adalah bagaimana menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Seorang guru harus mampu menerapkan berbagai macam model pembelajaran dengan berbagai macam inovasi agar siswa tidak mudah bosan dan lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Usaha perbaikan proses pembelajaran salah satunya ialah dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berbagai inovasi dalam dunia pendidikan telah dilakukan dalam kurun waktu terakhir ini. Hal ini merupakan upaya untuk membelajarkan siswa sehingga mereka dapat belajar secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa adalah model pembelajaran *problem solving* karena di dalamnya terkait tipe-tipe belajar yang lain, terutama penggunaan aturan yang ada disertai proses analisis dan penyimpulan, dengan melatih siswa memecahkan masalah maka kemampuan berpikir kritis siswa akan meningkat (Sulistyaningkartik dkk, 2016:3). Dalam *problem solving*, siswa membutuhkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran *problem solving* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pada penerapan model *problem solving* dalam proses pembelajaran mampu melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan secara berkelompok sehingga membantu siswa dalam melatih kemampuan berpikir kritis. Keunggulan model pembelajaran *problem solving* dapat melibatkan siswa dalam menelaah materi pelajaran dan memudahkan guru untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media merupakan alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran biasanya dapat dibuat oleh guru/pendidik/pengajar (Wati dkk, 2014:17). Fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) untuk meningkatkan kemampuan

berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran guru memerlukan media pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar siswa lebih mudah menyerap sebuah materi yang telah disampaikan. Jika siswa tertarik dengan media yang disediakan oleh guru maka siswa lebih fokus mengikuti proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Banyak media yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa salah satunya adalah media komik. Hal ini dipertegas oleh Saputro (2016:113) yang menyatakan bahwa Komik dalam pembelajaran digunakan sebagai "media guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan merangsang peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok, sehingga prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap suatu masalah dalam proses pembelajaran dapat diatasi atau diselesaikan dengan baik". media komik dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal tersebut diungkapkan oleh Kurniati, dkk (2017) Komik merupakan bacaan yang paling diminati oleh anak-anak karena mudah dicerna dan mengandung humor sehingga komik dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran

Media komik dapat menarik perhatian siswa karena dalam komik disajikan gambar-gambar dan memiliki alur cerita yang berurutan sehingga memungkinkan siswa membaca secara tuntas. Hal tersebut diungkapkan oleh Wahyuni, dkk (2016) Media komik mengandung gambar bercerita yang dapat menciptakan minat siswa sehingga dapat membantu siswa untuk memiliki minat dalam membaca. Hal tersebut senada dengan pendapat (Wardani, 2012: 231) yang menyatakan bahwa guru dapat menggunakan komik dalam usaha untuk membangkitkan minat baca, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan. Dalam penelitian ini media komik memiliki keunggulan yaitu mampu menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar, mempermudah siswa dalam memahami suatu materi, dan mempermudah siswa dalam memahami konsep.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada

muatan Bahasa Indonesia dan IPA di SD 1 Jepang Kudus. Maka dari itu peneliti mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model *Problem Solving* Berbantuan Media Komik Tematik Pada Tema 6 Kelas IV SD 1 Jepang”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik dalam meningkatkan berpikir kritis siswa Tema 6 muatan Bahasa Indonesia dan IPA materi puisi dan siklus hidup makhluk hidup Kelas IV SD 1 Jepang Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah penerapan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik dalam meningkatkan aktivitas belajar Tema 6 muatan Bahasa Indonesia dan IPA materi puisi dan siklus hidup makhluk hidup Kelas IV SD 1 Jepang Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Bagaimanakah penerapan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik dalam meningkatkan keterampilan guru Tema 6 muatan Bahasa Indonesia dan IPA materi puisi dan siklus hidup makhluk hidup Kelas IV SD 1 Jepang Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik dalam meningkatkan berpikir kritis siswa Tema 6 muatan Bahasa Indonesia dan IPA materi puisi dan siklus hidup makhluk hidup kelas IV SD 1 Jepang Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan penerapan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik dalam meningkatkan aktivitas belajar Tema 6 muatan Bahasa Indonesia dan IPA materi puisi dan siklus hidup makhluk hidup kelas IV SD 1 Jepang Tahun Pelajaran 2019/2020.

3. Mendeskripsikan penerapan model *Problem Solving* berbantuan media komik tematik dalam meningkatkan keterampilan guru Tema 6 muatan Bahasa Indonesia dan IPA materi puisi dan siklus hidup makhluk hidup kelas IV SD 1 Jepang Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara umum penelitian ini dapat bermanfaat menambah pengetahuan baru kemudian secara khusus untuk mengetahui model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga dapat tercapai keberhasilan proses belajar mengajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Mampu mendorong aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu juga untuk menambah pengetahuan bagaimana cara meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Maka dari itu setelah melakukan pembelajaran di kelas, siswa mempunyai pengalaman yang nyata dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

1.4.2.2 Bagi Guru

Penggunaan model *problem solving* berbantuan komik tematik dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan pada penelitian ini diharapkan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Mampu memberi masukan bagi pengajar untuk memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah agar motivasi belajar siswa lebih meningkat sehingga mampu meningkatkan berpikir kritis siswa

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem Solving*

Berbantuan Media Komik Tematik Pada Tema 6 Cita-citaku Kelas IV SD 1 Jepang” memiliki beberapa ruang lingkup sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD 1 Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus pada tahun 2019/2020 terdiri dari 34 siswa.
2. Penelitian yang dilakukan mengkaji tema 6 Cita-citaku dengan muatan Bahasa Indonesia dan IPA.
3. Kompetensi Dasar yang diajarkan adalah sebagai berikut:
 - a. Bahasa Indonesia
 - 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
 - 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.
 - b. IPA
 - 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
 - 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.
4. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:
 - a. Variabel Independen
Variabel independen atau variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model *problem solving* berbantuan media komik tematik.
 - b. Variabel Dependen
Variabel dependen atau variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan judul penelitian yang diteliti untuk menghindari perbedaan penafsiran, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Model Pembelajaran Problem Solving

Model pembelajaran *problem solving* adalah model pembelajaran yang melatih siswa memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *problem solving* dapat menstimulasi siswa dalam berpikir dari

mencari data sampai merumuskan masalah sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Langkah-langkah model pembelajaran *problem solving* yaitu (1) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, (2) Memberikan siswa sebuah masalah, (3) Mencari data dari berbagai sumber, (4) Menarik kesimpulan, (5) Mempresentasikan hasil jawaban dari persoalan yang telah dipecahkan.

1.6.2 Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kegiatan berpikir dengan tujuan membuat sebuah keputusan dengan masuk akal. Berpikir kritis mampu mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa dan membantu siswa untuk belajar berpikir dengan benar sehingga siswa mampu menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan sehingga menjadi sebuah kemampuan yang berbeda antar seseorang. Kemampuan berpikir kritis diukur dengan menggunakan lembar observasi saat proses pembelajaran dan lembar tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran.

1.6.3 Media Komik Tematik

Komik adalah sebuah cerita yang disertai gambar-gambar dan teks percakapan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi. Komik merupakan media visual untuk menyampaikan informasi secara populer karena teks dan gambar membuat komik mudah dimengerti sehingga pesan yang disampaikan melalui media komik dapat tersimpan dalam memori jangka panjang dan tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca. Sedangkan tematik merupakan pembelajaran lebih dari satu muatan. Jadi media komik tematik adalah cerita yang disertai gambar dan teks percakapan yang memuat beberapa muatan pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan IPA.

1.6.4 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam aktivitas yang bersifat fisik yang diperoleh dari pengamatan dan penyelidikan sendiri guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional*

activities. Aktivitas belajar diukur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar yang dilakukan pada saat proses pembelajaran menggunakan model *problem solving* berbantuan media komik tematik.

1.6.5 Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan keterampilan dasar yang mengajar yang sangat diperlukan guru dalam melaksanakan perannya dalam mengelola proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Beberapa dasar mengajar guru yaitu, 1) keterampilan membuka pelajaran, 2) Keterampilan bertanya, 3) Keterampilan mengadakan variasi, 4) Keterampilan menjelaskan, 5) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, 6) Keterampilan mengelola kelas, 7) Keterampilan mengajar perseorangan, 8) Keterampilan memberi penguatan, 9) Keterampilan menutup pelajaran. keterampilan guru diukur menggunakan lembar observasi keterampilan guru yang dilakukan pada saat proses pembelajaran menggunakan model *problem solving* berbantuan media komik tematik.