

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya pendidikan merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi setiap peserta didik untuk mewujudkan terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi seseorang. 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.

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan dasar adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini berarti proses pendidikan berujung pada pembentukan sikap, kecerdasan dan keterampilan siswa. Ketiga aspek ini merupakan arah dan tujuan pendidikan yang harus diupayakan.

Pendidikan sangat berkaitan erat dengan dengan dunia sekolah. Kegiatan pembelajaran di sekolah membutuhkan suatu pedoman penyelenggaraan pembelajaran berupa kurikulum. Peraturan pemerintah tentang standar nasional pendidikan menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum Indonesia senantiasa mengalami perubahan mengikuti perkembangan zaman. Mulai dari kurikulum 1947 sampai dengan kurikulum yang sekarang yaitu kurikulum 2013. Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum 2013, yang merupakan penyempurnaan, modifikasi dari kurikulum sebelumnya. Pemerintah mulai menerapkan

kurikulum 2013 di setiap jenjang pendidikan sekolah, khususnya tingkat SD/MI. Salah satu ciri kurikulum 2013 adalah bersifat tematik integratif.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Disimpulkan bahwa dalam kurikulum 2013 pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan mata pelajaran secara terpadu sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik. Implementasi Kurikulum 2013 di SD 2 Getas Pejaten sudah diterapkan pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari Kelas satu sampai kelas enam di antaranya pada Mata pelajaran IPS dan PPKn.

Susanto (2013: 140) menjelaskan pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran IPS adalah agar masyarakat mengetahui tentang karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

Susanto (2013: 225) menjelaskan bahwa PPKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Tujuan pembelajaran PPKn adalah agar warga negara Indonesia dapat menggali manfaat persatuan dan keatuan untuk membangun kerukunan hidup. Salah satu cara untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang bisa memanfaatkan persatuan dan keatuan untuk membangun kerukunan hidup adalah dengan memberikan pembelajaran PPKn dengan benar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD 2 Getas Pejaten pada 23 Juli 2019, ditemukan beberapa masalah pada proses pembelajaran yaitu guru masih kebingungan dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan guru masih bingung dalam menerapkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak. Sehingga banyak

dijumpai siswa yang kurang memperhatikan, bosan, dan tidak tertarik dengan pelajarannya. Sebagian besar siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, kemampuan berpikir kritis siswa tidak berkembang secara maksimal, masih banyak siswa yang kurang menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa hanya menunggu jawaban dari teman dan juga guru tanpa mencoba untuk memikirkan jawabnya sendiri. Kebiasaan seperti inilah yang mengakibatkan kemampuan berpikir kritis siswa tidak maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti laksanakan pada guru dan siswa Kelas 5 SD 2 Getas Pejaten pada 23 Juli 2019, diketahui bahwa untuk beberapa mata pelajaran seperti IPS dan PPKn menunjukkan sebagian besar kemampuan berpikir kritis siswa masih kurang. Sebagian siswa ada yang berani mengungkapkan pendapatnya dan sebagian besar siswa masih pasif dan tidak berani berpendapat, Siswa masih kesulitan dalam memecahkan persoalan yang mereka hadapi (Lampiran 3 dan 4).

Berdasarkan hasil nilai Prasiklus yang dilakukan di SD 2 Getas Pejaten dari 20 siswa, 8 siswa memiliki kemampuan berpikir kritis sedang hingga tinggi dengan persentase ketuntasan klasikal 40%. Sedangkan 12 siswa masih memiliki kemampuan berpikir kritis yang masih rendah dengan persentase ketuntasan klasikal 60%. Pada saat observasi Prasiklus juga di temukan bahawa Peserta didik masih menyamakan jawabannya dengan yang ada di dalam buku, peserta didik masih belum mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan di dalam buku hanya dengan membaca, memahami, menganalisis dan menjawab setiap pertanyaan dengan bahasanya sendiri (Lampiran 10).

Berdasarkan adanya permasalahan tersebut perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa agar memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik. Ennis dalam Susanto (2013: 122) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah suatu berpikir dengan tujuan membuat keputusan masuk akal tentang apa yang diyakini atau dilakukan. Sedangkan indikator berpikir kritis menurut Ennis dalam Susanto (2013: 125-126) yaitu: 1) memberikan penjelasan sederhana; 2) membangun ketersmpilan dasar; 3) menyimpulkan; 4) memberi penjelasan lanjut; 5)

mengatur strategi dan taktik. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran tematik IPS dan PPKn di kelas V SD 2 Getas Pejaten adalah dengan menggunakan model *Think Phair Share*.

Model *Think Pair Share* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Shoimin (2014: 208) menjelaskan *Think Pair Share* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Model ini memperkenalkan ide, waktu berpikir atau waktu tunggu yang menjadi faktor kuat dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merespon pertanyaan. Pembelajaran model *Thing Pair Share* relatif lebih sederhana karena tidak menyita waktu yang lama untuk mengatur tempat duduk. Pembelajaran ini melatih siswa untuk berani berpendapat dan menghargai pendapat teman.

Model *Think Pair Share* memiliki banyak kelebihan dan manfaat, di antaranya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan, dapat memacu keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, memfasilitasi siswa dengan pengalaman kepemimpinan, membuat keputusan dalam kelompok, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama memberi siswa waktu untuk berpikir, menjawab, saling membantu satu sama lain. Demikian siswa diharapkan mampu bekerja sama, saling membantu, serta kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih meningkat.

Metode bermain atau permainan juga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan dan tidak akan menimbulkan kejenuhan pada siswa, sehingga mereka dapat memusatkan perhatian penuh terhadap materi pelajaran. Media permainan memiliki jenis yang sangat banyak, salah satunya media permainan yang dapat membantu guru dalam pembelajaran adalah media permainan *engklek*.

Fad (2014: 68) menjelaskan bahwa permainan *engklek* adalah permainan yang dimulai dengan menentukan pemain yang bermain pertama dengan melempar pecahan genting mulai dari kotak 1 menggunakan satu kaki. Wardani (2010:15) Permainan *engklek* disebut juga Somdah. Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah. Wulandari (2012:131) Permainan *engklek* adalah permainan lompat-lompat kotak dengan satu kaki dan berhenti dengan dua kaki pada kotak-kotak tertentu.

*Engklek* merupakan permainan tradisional diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. *Engklek* mengandung nilai-nilai budi pekerti yang bermanfaat bagi siswa. Siswa tidak hanya belajar saja namun sesekali mereka dibiarkan belajar sambil bermain sehingga membuat pembelajaran lebih menarik, seru, dan tidak monoton, komunikasi antara siswa dan guru menjadi lebih lancar dan santai sehingga pesan yang ingin disampaikan guru dapat tercapai.

Penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas yaitu penelitian dari Ma'rifah (2014) tentang peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model *cooperative learning* tipe *think pair share*. Hasil peningkatan menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa dari pra tindakan sebesar 43,75%, meningkat menjadi 62,50% pada siklus I dan menjadi 87,50% pada siklus II, maka sudah tercapai nilai ketuntasan yaitu sebanyak 75% siswa mencapai taraf keberhasilan 75% ( $\geq$  skor 87,50%).

Penelitian dari Kusumaningsih (2019) tentang Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Engklek Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya. Hasil peningkatan menunjukkan penerapan permainan tradisional engklek efektif terbukti meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Hasil ini dapat dibuktikan dari adanya perbedaan rata-rata nilai posttest yang didapat dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan rincian nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini juga dibuktikan melalui uji t-test yang menunjukkan hasil nilai

sig (2-tailed) yang didapat  $0,000 < 0,050$  berarti menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional engklek dan pembelajaran yang tidak menggunakan permainan tradisional engklek serta perhitungan nilai rata-rata N-Gain pada kelompok eksperimen menunjukkan 0,52 yang dikategorikan peningkatan sedang dan kelompok kontrol hanya 0,22 yang dikategorikan peningkatan rendah. Selain itu, berdasarkan uji effect size menunjukkan penerapan permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 79% yang dikategorikan tinggi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, hal tersebut yang menjadikan alasan bagi peneliti untuk meneliti mengenai pembelajaran yang bermuatan IPS dan PPKn. Adanya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *engklek* peneliti berharap supaya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih baik. Sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan yang ada di Indonesia dan juga dapat menjadi acuan guru dalam pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif, karena pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu untuk di terapkan di sekolah-sekolah terutama sekolah SD kelas V SD 2 Getas Pejaten. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Model *Think Pair Share* Berbantuan Permainan Tradisional *Engklek* Pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Siswa Kelas 5 SD 2 Getas Pejaten”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dengan diterapkannya model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek* pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya muatan IPS dan PPKn siswa kelas V SD 2 Getas Pejaten pada tahun 2019/2020?

2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek* pada Tema 6 Panas dan Perpindahanya muatan IPS dan PPKn siswa kelas V SD 2 Getas Pejaten pada tahun 2019/2020?
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD 2 Getas Pejaten dengan diterapkannya model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek* pada Tema 6 Panas dan Perpindahanya muatan IPS dan PPKn siswa kelas V SD 2 Getas Pejaten pada tahun 2019/2020?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dengan diterapkannya model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek* pada Tema 6 Panas dan Perpindahanya muatan IPS dan PPKn siswa kelas V SD 2 Getas Pejaten pada tahun 2019/2020.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek* pada Tema 6 Panas dan Perpindahanya muatan IPS dan PPKn siswa kelas V SD 2 Getas Pejaten pada tahun 2019/2020.
3. Menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD 2 Getas Pejaten dengan diterapkannya model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek* pada Tema 6 Panas dan Perpindahanya muatan IPS dan PPKn siswa kelas V SD 2 Getas Pejaten pada tahun 2019/2020.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

### 1. Manfaat Teoretis

- a. Model *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek* dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh guru untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran IPS dan PPKn.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan inovasi bagi peneliti selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan suasana yang lebih menyenangkan dengan penerapan model *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek*.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menerapkan model *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek*, serta dapat memberikan wawasan agar mampu memanfaatkan beragam model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswanya.

#### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang pendidikan sebagai persiapan menjadi guru di masa yang akan datang, Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran IPS dan PPKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek* di SD.

## **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang Lingkup Penelitian Tindak kelas ini dilakukan di SD 2 Getas Pejaten, permasalahan dalam tindak kelas ini adalah keterampilan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, Penelitian tindakan kelas ini dikenakan pada siswa kelas 5 semester 1, variabel yang diteliti pada penelitian ini adalah keterampilan guru, peningkatan aktivitas siswa dan peningkatan kemampuan berpikir kritis Siswa dengan penerapan model *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek*, Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah penerapan dan peningkatan Model *Think Pair Share* berbantuan permainan tradisional *Engklek* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Siswa pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya muatan IPS dan PPKn siswa kelas V SD 2 Getas Pejaten pada tahun 2019/2020.

Pokok bahasan dalam materi IPS adalah Interaksi manusia dengan lingkungan KD 3.2. Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia. Pokok bahasan dalam materi PPKn adalah hak, kewajiban dan tanggung jawab KD 3.2. Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.6. Definisi Operasional**

### **1.6.1. Keterampilan Guru**

Keterampilan guru adalah kemampuan atau kecakapan guru dalam melatih atau membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang serta membantunya berkembang dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Adapun indikator keterampilan guru meliputi : 1) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran; 2) Keterampilan bertanya; 3) Keterampilan mengelola kelas; 4) Keterampilan menjelaskan; 5) Keterampilan mengadakan variasi; 6) Keterampilan membimbing kelompok kecil; 7) Keterampilan mengajar perorangan/individu; 8) Keterampilan memberikan penguatan.

### **1.6.2. Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani selama proses pembelajaran. Adapun Indikator Aktivitas siswa meliputi : 1) mendengarkan siswa belajar; 2) memandang; 3) meraba, membau, mencicipi atau mengecap; 4) menulis atau mencatat; 5) membaca; 6) membuat ringkasan; 7) menyusun peper atau kertas kerja; 8) mengingat; 9) berpikir; 10) latihan atau praktek

### **1.6.3. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa**

Kemampuan berpikir kritis adalah suatu kegiatan melalui cara berpikir tentang ide atau gagasan yang berhubungan dengan konsep yang diberikan atau masalah yang dipaparkan dengan cara menganalisis gagasan ke arah yang lebih spesifik, mengidentifikasi, mengkaji dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna. Adapun Indikator berpikir kritis meliputi : 1) memberikan penjelasan sederhana; 2) membangun ketersmpilan dasar; 3) menyimpulkan; 4) memberi penjelasan lanjut; 5) mengatur strategi dan taktik.

### **1.6.4. Muatan IPS dan PPKn**

#### **1.6.4.1. Muatan IPS**

IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pokok bahasan dalam materi IPS adalah Interksi manusia dengan lingkungan KD 3.2. Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.

#### **1.6.4.2. Muatan PPKn**

Pendidikan Kewarganegaraan diartikan sebagai mata pelajaran yang mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia serta pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak–hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang berkarakter yang diamanatkan oleh

pancasila dan UUD 1945. Pokok bahasan dalam materi PPKn adalah hak, kewajiban dan tanggung jawab KD 3.2. Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.

#### **1.6.5. Model Pembelajaran *Think pair Share***

Model pembelajaran *Think pair Share* adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi interaksi siswa. tiga langkah utama yang dilaksanakan dalam model pembelajaran ini yaitu langkah *Think* (berpikir secara individual), *Pair* (berpasangan dengan teman sebangku), dan *Share* (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas).

#### **1.6.6.. Permainan Tradisional *Engklek***

Permainan engklek adalah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Bahan yang digunakan dalam permainan *Engklek* ini adalah dengan menggunakan *Banner* yang ukurannya 206 cm x 65 cm. Cara bermain permainan tradisional *Engklek* yaitu dengan melompat menggunakan satu kaki disetiap petak-petak persegi. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting. Gacuk dilempar kesalah satu petak yang tergambar, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak atau ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melemparkannya tidak boleh melebihi atau keluar dari kotak yang telah disediakan jika melebihi atau keluar maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.