

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah dasar merupakan suatu proses pendidikan yang paling penting dalam perkembangan anak. Secara umum, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat 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 (UU Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan bisa dijalankan dengan baik ketika kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses belajar dan mengajar. Kurikulum yang menjadi acuan sistem pendidikan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini merupakan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional adalah mengubah orientasi pembelajaran yang semula berpusat kepada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*).

Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa muatan pelajaran menjadi satu tema. Pembelajaran Tema 6 “Cita-Citaku” terdapat muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Pembelajaran Sains atau yang dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu suatu fenomena, fakta, dan teori. Pembelajaran yang demikian dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa yang diindikasikan dengan merumuskan masalah, menarik kesimpulan, sehingga mampu berpikir kritis melalui pembelajaran IPA (Susanto, 2016:170). Sedangkan mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar (SD) karena Bahasa Indonesia

merupakan sarana berpikir untuk menumbuh kembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan kritis (Isnani, 2013:10). Berpikir kritis adalah kegiatan menganalisis *idea* atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji, dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna. Berpikir kritis berkaitan dengan asumsi bahwa berpikir merupakan potensi yang ada pada manusia yang perlu dikembangkan untuk kemampuan yang optimal (Susanto, 2016:170).

Berdasarkan hasil observasi prasiklus dan wawancara di kelas IV SD 2 Tenggeles pada tanggal 22 Oktober 2019 menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran, ditemukan siswa kurang menguasai kompetensi dasar pengetahuan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Siswa hanya membayangkan atau berpacu pada buku sebagai sumber belajar tanpa melihat secara langsung dilapangan maupun praktik, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Guru dalam mengajar masih menggunakan metode yang berbasis *Teacher Centered Learning*. Dalam proses pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional, yang menjadikan guru dalam memberikan penjelasan kurang optimal dan kurang bermakna. Hal tersebut membuat aktivitas belajar siswa menjadi rendah, dapat terlihat selama proses belajar mengajar, siswa terlihat cukup aktif dengan kegiatan diskusi dan tanya jawab antara siswa dengan gurunya maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Tetapi dalam menjawab pertanyaan dari guru, siswa yang pandai lebih mendominasi dalam menjawabnya. Sedangkan siswa yang kurang pandai hanya diam dan tidak berani mengungkapkan pendapatnya.

Aktivitas belajar siswa yang rendah menyebabkan berpikir kritis siswa menjadi rendah, kurang optimal dalam menanggapi dan memecahkan masalah seperti soal yang diberikan guru. Hal tersebut terlihat dari 19 siswa kelas IV di SD 2 Tenggeles yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki, menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu dari 19 siswa yang tuntas hanya sebanyak 8 orang dan tidak tuntas sebanyak 11 orang dengan nilai rata-rata klasikal 52,8 dengan kriteria perlu bimbingan. Dari hasil nilai menunjukkan bahwa secara klasikal kemampuan berpikir kritis siswa rendah. Hal tersebut juga

dipengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran rendah dan guru kurang kreatif dalam menerapkan model dan media pembelajaran.

Hal yang menjadikan kemampuan berpikir siswa kelas IV SD 2 Tenggeles rendah adalah penguasaan materi. Terutama pada materi metamorfosis yang membutuhkan gambaran secara nyata, namun siswa hanya membaca dari buku, dan juga materi puisi yang butuh praktik, bukan hanya teori. Guru tidak mengaitkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata dan belum memanfaatkan lingkungan dalam pembelajaran secara maksimal.. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan alternatif tindakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini perlu dirancang pembelajaran yang membuat siswa terlibat secara aktif dalam suatu kelompok diskusi, menganalisis dan mengemukakan pendapatnya. Pembelajaran ini juga didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu diterapkan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Leker (Lempar Karet) Pengetahuan.

Shoimin (2017: 41) menyatakan bahwa *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Komponen utama dalam model *Contextual Teaching and Learning* adalah konstruktivisme, bertanya, inquiri, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, penilaian autentik. Dengan konstruktivisme, siswa mampu membangun pemahamannya sendiri sedikit demi sedikit, kemudian dari pengetahuan maupun pemahaman yang diperoleh, siswa mampu menemukan sendiri solusi dari permasalahan yang dihadapi (inquiri). Untuk membuat siswa lebih paham dengan materi, maka perlu dilakukan pemodelan agar pembelajaran menjadi bermakna dan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan penerapan model ini membantu siswa untuk memahami pembelajaran dengan sangat mudah dan mampu mendukung dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Model pembelajaran yang telah diterapkan sebaiknya disertai dengan penggunaan media. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi prestasi dan hasil belajar siswa. Dengan model dan media pembelajaran yang tersedia dapat merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Uno (2017:114) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan untuk merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional lempar karet. Lempar karet merupakan permainan tradisional dengan media utamanya yaitu karet gelang dan lidi. Langkah permainannya yaitu masing-masing anggota kelompok melemparkan karet gelang kearah lidi atau pasak dengan jarak tertentu. Permainan ini bisa dimainkan antar individu maupun antar kelompok. Permainan tersebut akan dimodifikasi dengan menambahkan pertanyaan berpikir kritis yang sesuai dengan materi pada tema 6. Pertanyaan tersebut akan dikerjakan oleh siswa dalam kelompoknya. Untuk mendapatkan kartu soal, siswa harus mengatur strategi dengan anggota kelompoknya agar karet yang dibawanya bisa masuk ke dalam lidi. Masing-masing siswa mengerjakan soal berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya kemudian jawaban dari masing-masing siswa di analisis kemudian menarik simpulan dan mendapatkan jawaban yang sesuai. Sehingga dengan media lempar karet pengetahuan ini dan dipadukan dengan model *Contextual Teaching and Learning* pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan.

Model *Contextual Teaching and Learning* yang digunakan oleh Mellinda (2017) menunjukkan bahwa hasil penelitian yang dilakukannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar materi perubahan wujud benda di kelas IV SD, terbukti nilai ketuntasan belajar dapat meningkat di setiap siklusnya dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.

Ditambahkan oleh penelitian yang dilakukan Paramita, dkk (2018) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berpengaruh terhadap ketrampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA, terbukti dari hasil analisis data kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Hartatik dan Rahayu (2018) dengan menggunakan media permainan tradisional “Lempar Karet” menunjukkan bahwa hasil penelitian yang dilakukannya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep perkalian di Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dalam upaya mencapai ke arah tujuan penelitian ini, yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Leker Pengetahuan Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SD 2 Tenggeles”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dengan media Leker Pengetahuan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada Tema 6 Cita-Citaku kelas IV SD 2 Tenggeles?
2. Bagaimana penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia pada Tema 6 Cita-Citaku kelas IV SD 2 Tenggeles?
3. Bagaimana penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan keterampilan guru muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia pada Tema 6 Cita-Citaku kelas IV SD 2 Tenggeles?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut

1. Untuk mengkaji peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada Tema 6 Cita-Citaku kelas IV SD 2 Tenggeles dengan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* pada Tema 6 Cita-Citaku kelas IV SD 2 Tenggeles.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia Tema 6 Cita-Citaku kelas IV SD 2 Tenggeles.
3. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan keterampilan guru muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia Tema 6 Cita-Citaku kelas IV SD 2 Tenggeles.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dipaparkan diatas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan di Sekolah Dasar yang diteliti. Selain itu diharapkan mampu menambah referensi guru maupun mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam mengembangkan proses pembelajaran, menambah kajian tentang penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Tema 6 Cita-Citaku sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini adalah

1.4.2.1 Bagi Guru

Sebagai bahan informasi yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih dan merancang strategi, metode, dan model pembelajaran terutama model *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, supaya lebih efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Adanya penelitian ini, siswa akan mempunyai pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga dapat memudahkan pemahaman dan penugasan. Bukan hanya pada materi pelajaran, namun juga prestasi dan kemampuan berpikir kritis yang dimilikinya. Siswa juga akan lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memperbaiki sistem pembelajaran di Sekolah Dasar yang dapat digunakan Kepala Sekolah dan guru untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu juga dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitas dan mampu membuat inovasi baru untuk mengembangkan proses pembelajaran.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peneliti untuk mengembangkan kemampuan yang telah diperoleh dibangku kuliah untuk diterapkan di Sekolah Dasar sebagai perbaikan pembelajaran di Sekolah Dasar dimasa depan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut

1.5.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada guru dan siswa kelas IV SD 2 Tenggeles, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus. Jumlah keseluruhan siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu 19 siswa dengan jumlah laki-laki 7 siswa dan perempuan 12 siswa Semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

1.5.2 Objek Penelitian

- a. Kompetensi inti yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut
 1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

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

a. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

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.

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.

- b. Muatan-muatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah Bahasa Indonesia dan IPA.

1.6 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut

1.6.1 Model *Contextual Teaching and Learning*

Model *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata, sehingga siswa mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*),

menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assesment*).

1.6.2 Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan menafsirkan, mengidentifikasi, dan menganalisis suatu gagasan maupun informasi yang diterima kemudian dibandingkan kebenarannya dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sehingga mampu menarik kesimpulan dengan tepat. Indikator kemampuan berpikir kritis meliputi memberikan pengalaman sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, mengatur strategi dan taktik. Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini, akan diukur ketika pembelajaran berlangsung untuk aspek sikap dan keterampilan dan saat melaksanakan evaluasi untuk aspek pengetahuan serta menggunakan alat ukur berupa tes dan nontes.

1.6.3 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa adalah aktivitas yang berkaitan dengan cara belajar, meliputi kegiatan fisik maupun mental yang saling berkaitan yang berasal dari dalam diri siswa masing-masing untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dalam penelitian ini, indikator aktivitas belajar siswa yang digunakan meliputi, (1) *visual activities*, (2) *oral activities*, (3) *listening activities*, (4) *writing activities*, (5) *motor activities*, (6) *mental activities*, (7) *emotional activities* yang akan diukur ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat ukur berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa.

1.6.4 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai guru yang bersifat mendasar dan khusus untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran secara profesional dan agar dapat mengelola proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas. Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar, yakni keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas,

keterampilan pembelajaran perseorangan, keterampilan menutup pelajaran yang akan diukur ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat ukur berupa lembar observasi keterampilan mengajar guru.

1.6.5 Media Pembelajaran Leker Pengetahuan

Media leker pengetahuan adalah sebuah media dari permainan tradisional lempar karet yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran. Lidi yang biasa digunakan dalam permainan lempar karet akan diganti menjadi pralon-pralon kecil ataupun kayu. Media ini bersifat bongkar pasang, jadi ketika akan bermain pralon-pralon atau kayu tersebut baru akan dipasang. Pada pralon maupun kayu tersebut akan ditambahkan pertanyaan-pertanyaan berpikir kritis muatan IPA dan Bahasa Indonesia, kemudian pertanyaan tersebut akan dikerjakan oleh siswa dalam kelompoknya. Siswa yang berhasil mengumpulkan karet dan menjawab pertanyaan lebih banyak dari kelompok yang lain akan mendapatkan poin dan menjadi pemenangnya.

