

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan global dan berbagai permasalahan kehidupan yang tidak dapat dikendalikan. Memiliki kemampuan berpikir kritis sehingga dapat membedakan sisi positif dan negatif, kemudian menyaring berbagai pengaruh yang masuk dan menyesuaikannya dengan budaya bangsa Indonesia. Hanya sedikit sekolah yang benar-benar mengajarkan siswanya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah kemampuan yang perlu dilatih dan dikembangkan anak sejak usia muda, terutama ketika di bangku sekolah dasar.

Kondisi dunia yang semakin berkembang pesat menuntut masyarakat memiliki kemampuan berpikir kritis untuk menjawab berbagai tantangan global yang ada. Khususnya pada muatan pelajaran PPKn dan IPS siswa tidak hanya dituntut untuk mampu menyelesaikan tugas, ataupun mendapatkan nilai yang baik, tetapi siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, sehingga siswa dapat menyampaikan pertanyaan maupun jawaban secara kritis dan mendetail. Pembelajaran PPKn di SD memberikan pembelajaran pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya bersikap baik dalam kehidupan di sekolah dasar atau di luar sekolah, karena materi PPKn menekankan pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya (Susanto, 2013: 233).

Pembelajaran IPS memiliki tujuan yang sangat agung dan mulia, yaitu untuk memahami dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi serta mampu merefleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara (Susanto, 2016: 2). Pengembangan pribadi seseorang melalui Ilmu Pengetahuan Sosial tidak langsung tampak hasilnya, tetapi Ilmu Pengetahuan Sosial akan membekali kemampuan seseorang dalam pengembangan diri melalui berbagai keterampilan sosial dalam kehidupannya (Gunawan, 2013: 12). Adanya Ilmu Pengetahuan Sosial

di SD akan membentuk jati diri siswa menjadi teladan yang baik di masyarakat serta mengajarkan kepada siswa tentang hubungan manusia dengan lingkungan masyarakat, dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian di masyarakat.

Kegiatan belajar siswa yang meliputi kegiatan membaca, bertanya, menyampaikan pendapat, menulis atau mencatat, menanggapi, mengingat serta bersemangat dalam belajar harus dapat diterapkan dalam pembelajaran. Akan tetapi berdasarkan hasil observasi di SD 3 Adiwarno yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11 November 2019, ditemukan beberapa masalah pada proses pembelajaran muatan PPKn dan IPS, ternyata pembelajaran masih berpusat pada guru. Kecenderungan sikap pasif yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kemampuan berpikir kritis siswa menjadi kurang berkembang secara maksimal. Siswa juga kurang mampu dalam menganalisis soal atau pertanyaan dari guru. Apabila materi yang dipelajari kurang menarik, siswa akan merasa bosan dan malas sehingga proses pembelajaran di kelas tidak efektif dan efisien.

Peneliti juga memperhatikan siswa saat berdiskusi masih terdapat beberapa siswa yang tidak melakukan diskusi dan kerjasama dengan baik dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Justru siswa tersebut merasa dirinya lebih pandai dan mampu menyelesaikan permasalahan sendiri tanpa dibantu oleh temannya, ada juga siswa yang cuek terhadap tugas yang di berikan guru karena dirinya merasa tidak bisa menyelesaikan tugasnya sehingga dilemparkan kepada temannya. Siswa menjadi kesulitan dalam memecahkan persoalan yang mereka hadapi. Siswa juga hanya menerima semua pertanyaan yang disampaikan guru tanpa memberi sanggahan terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Siswa pun hanya menunggu jawaban dari guru atau beberapa temannya, tanpa mencoba untuk memikirkan jawabannya sendiri. Kebiasaan inilah yang menyebabkan tingkat kemampuan siswa dalam menganalisis persoalan menjadi menurun serta kemampuan untuk berpikir kritis siswa juga belum maksimal atau bisa dibilang masih rendah.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 November 2019 dengan guru pengampu kelas V SD 3 Adiwarno yang bernama ibu Uswatun Hasanah, S.Pd. Mengenai kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik yang terfokus pada muatan PPKn dan IPS menyatakan bahwa dalam pembelajaran belum seperti yang diharapkan, kondisi siswa dikelas masih suka gaduh dan bermain sendiri dengan temannya tanpa menghiraukan apa yang disampaikan guru. Siswa bersikap pasif ketika disuruh guru untuk bertanya saat proses pembelajaran serta siswa cenderung lambat dalam berpikir. Hal tersebut akan berdampak pada tingkat kemampuan berpikir kritis siswa (*Lampiran 4*).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas V SD 3 Adiwarno Mejobo Kudus. Masalah yang banyak dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran PPKn dan IPS yaitu siswa masih rendah dalam menyampaikan pendapatnya saat proses pembelajaran. Siswa jarang berdiskusi kelompok. Siswa belum sepenuhnya diberikan media. Karena pembelajaran yang sudah berlangsung ini hanya bersumber pada gambar-gambar yang ada di buku saja. Keterbatasan media yang digunakan tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik dalam proses belajar terutama mengenai pelajaran yang materinya terlalu banyak sehingga mereka sering lupa mengenai materi yang telah diajarkan. Pada proses pembelajaran masih menerapkan model pembelajaran konvensional khususnya dalam pembelajaran PPKn dan IPS. Kelemahan dari model pembelajaran konvensional ini guru kurang mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran, namun lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan kejadian-kejadian serta nama-nama tokoh, tanpa mengembangkan wawasan berpikir. Hal ini yang menyebabkan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa menjadi rendah (*Lampiran 5*).

Berdasarkan dari hasil kemampuan berpikir kritis pada pra siklus berupa soal tes yang telah dilakukan peneliti dengan jumlah 26 siswa, laki-laki 14 dan perempuan 12 kelas V SD 3 Adiwarno rata-rata dengan penilaian mata pelajaran PPKn dan IPS masih dibawah 75. Siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 46% dan siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 54%. Siswa yang mendapat nilai dibawah KKM pada muatan pelajaran PPKn ada 14 siswa. Pada



muatan pelajaran IPS perolehan nilai siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 42% dan yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu 58%. Jadi jumlah siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM pada muatan pelajaran IPS ada 15 siswa. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa secara klasikal rendah (*Lampiran 12*).

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Seorang guru harus mampu mengembangkan model pembelajaran dan metode yang lebih bervariasi. Sehingga kendala siswa memahami materi dan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran dapat teratasi serta kemampuan berpikir kritis siswa menjadi meningkat. Solusi yang untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dan media *Puzzle*. Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa di minta mencari pasangan *Puzzle* yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dengan dalam pembelajaran, salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Shoimin, 2017: 98).

*Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Suprijono (2011: 54) menyatakan, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dimana guru bertindak sebagai pemimpin, mengarahkan dan menetapkan tugas dan pertanyaan serta informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah. Karakteristik model pembelajaran *Make A Match* adalah memiliki hubungan erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Model pembelajaran *Make A Match* juga dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar. Guru yang biasanya menggunakan pembelajaran kurang bervariasi, dengan menggunakan model *Make A Match* pembelajaran lebih bervariasi sehingga keterampilan guru dapat meningkat dan dapat menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa serta berpikir kritis siswa pada tema 7 Peristiwa dalam kehidupan di kelas V SD 3 Adiwarno dengan berdiskusi memasang kartu soal dan jawaban yang didapatkan oleh siswa.

Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* yaitu dimulai dari guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok

untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya jawaban. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu (Shoimin, 2017: 68). Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang diberikan akan mendapatkan poin. Setelah babak itu kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Kemudian setelah itu siswa menyusun gambar menggunakan media *puzzle* yang gambarnya sesuai dengan jawaban yang tepat dari kartu sebelumnya. Penggunaan media *puzzle* membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, karena disini siswa diajak untuk belajar sambil bermain menyusun gambar dengan kelompok.

Hasil penelitian sejenis dilakukan oleh Yuadarma (2017) menghasilkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode studi kasus mengalami peningkatan dari II siklus dan telah mencapai ketuntasan secara klasikal yaitu  $\geq 75\%$ . Hal ini bisa dilihat berdasarkan skor tes evaluasi tindakan siklus I, jumlah siswa yang mendapat skor  $\geq 75$  mengalami perubahan yang sangat signifikan dimana pada siklus I siswa berhasil mendapat skor  $\geq 75$  sebesar 16 siswa jika dipersentasekan 67% dari 24 siswa, sedangkan pada hasil tes evaluasi tindakan siklus II siswa berhasil mendapatkan skor  $\geq 75$  sebesar 19 siswa jika dipersentasekan menjadi 79%, peningkatan pada tindakan siklus I sampai pada siklus II yaitu sebesar 12% sehingga pelaksanaan tindakan siklus II sudah memenuhi kriteria yang diinginkan yaitu sebanyak 75% siswa mampu menyelesaikan tes evaluasi tindakan siklus II ini yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis pada pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode studi kasus.

Berdasarkan ulasan latar belakang di atas terdapat beberapa hal yang mengalami kecocokan masalah dengan apa yang penulis temukan di SD 3 Adiwarno Mejobo Kudus. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan penggunaan model yang kurang sesuai. Proses pembelajarannya pun masih berpusat pada guru. Penggunaan atau penerapan model ini akan di rubah agar lebih menarik minat belajar siswa dan hasil belajar meningkat. Peneliti

menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan pendekatan saintifik sesuai pedoman kurikulum 2013. Peneliti perlu mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* Pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan untuk Siswa Kelas V SD 3Adiwarno”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan muatan pelajaran PPKn dan IPS untuk siswa kelas V SD 3 Adiwarno tahun ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan diterapkannya model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan muatan pelajaran PPKn dan IPS untuk siswa kelas V SD 3 Adiwarno tahun ajaran 2019/2020?
3. Bagaimana peningkatan aspek sikap siswa dengan diterapkannya model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan muatan pelajaran PPKn dan IPS untuk siswa kelas V SD 3 Adiwarno tahun ajaran 2019/2020?
4. Bagaimana peningkatan hasil tes siswa dengan diterapkannya model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan muatan pelajaran PPKn dan IPS untuk siswa kelas V SD 3 Adiwarno tahun ajaran 2019/2020?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dengan diterapkannya model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan muatan pelajaran PPKn dan IPS untuk siswa kelas V SD 3 Adiwarno tahun ajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan diterapkannya model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan muatan pelajaran PPKn dan IPS untuk siswa kelas V SD 3 Adiwarno tahun ajaran 2019/2020.
3. Mendeskripsikan peningkatan aspek sikap siswa dengan diterapkannya model *Make A Match* dengan berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan muatan pelajaran PPKn dan IPS untuk siswa kelas V SD 3 Adiwarno tahun ajaran 2019/2020.
4. Mendeskripsikan peningkatan hasil tes siswa dengan diterapkannya model *Make A Match* dengan berbantuan media *Puzzle* pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan muatan pelajaran PPKn dan IPS untuk siswa kelas V SD 3 Adiwarno tahun ajaran 2019/2020.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di Sekolah Dasar khususnya pada siswa kelas V SD 3 Adiwarno. Adapun manfaat dari penelitian antara lain :

#### **1.41 Manfaat Teoritis**

Sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik untuk menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran PPKn, IPS atau mata pelajaran lain. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta



menambah kajian tentang hasil penelitian pembelajaran PPKn dan IPS khususnya di sekolah dasar.

## **1.4.2 Manfaat Praktis**

### **1.4.2.1 Bagi Siswa**

Manfaat yang diperoleh siswa dengan menerapkan model *Make A Match* berbantu media *puzzle* telah mengajarkan siswa dalam memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Selain itu keunggulan dari model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Manfaat yang diperoleh guru dengan menerapkan model *Make A Match* dengan berbantuan media *puzzle* adalah guru mendapatkan pengetahuan serta pengalaman baru tentang pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Selain itu guru dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengajar suatu mata pelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal serta guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan karena menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Manfaat yang diperoleh sekolah dengan model *Make A Match* berbantuan media *puzzle* adalah dapat menjadikan acuan dasar untuk terus kreatif dan inovatif dalam meningkatkan pembelajaran serta menambah pengetahuan kepada guru-guru di SD 3 Adiwarno tentang penggunaan model pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran PPKn dan IPS pada siswa kelas tinggi serta menumbuhkan kerjasama antar guru yang berdampak positif pada hasil belajar siswa di sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.



## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian di kelas V SD 3 Adiwarno. Muatan materi yang akan dijadikan penelitian yaitu muatan PPKn dan IPS padatemata 7 Peristiwa dalam Kehidupan, subtema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. Muatan PPKn yang dijadikan penelitian yaitu pada pokok materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Sedangkan pada muatan IPS yang dijadikan penelitian yaitu pada pokok materi penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Pokok materi yang dijadikan penelitian oleh peneliti ini termuat pada pembelajaran 3 dan 4 dalam subtema 3. Penelitian ini terfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

**Tabel 1.1 Kompetensi Dasar**

PPKn	
No.	Kompetensi Dasar
3.3	Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
4.3	Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial
IPS	
No.	Kompetensi Dasar
3.4	Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
4.4	Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

## 1.6 Definisi Operasional

### 1.6.1 Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Model *Make A Match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

### **1.6.2 Media Puzzle**

*Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Media ini terinspirasi dari media *puzzle* yang telah beredar dipasaran. Media *puzzle* merupakan media permainan sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Namun secara umum, pada media yang peneliti kembangkan berbeda dengan media *puzzle* yang telah beredar sebelumnya. Jika *puzzle* biasanya semua berisi gambar yang dipotong-potong, *puzzle* yang peneliti kembangkan ini berupa *puzzle* yang berisi gambar dipotong-potong dan ada keterangan gambarnya. *Puzzle* ini merupakan *puzzle* dengan pokok bahasan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat serta penjajahan bangsa Indonesia yang ada di kelas V SD sehingga *puzzle* ini digunakan untuk sekolah kelas atas.

### **1.6.3 Kemampuan Berpikir Kritis**

Berpikir kritis merupakan salah satu cara untuk melatih siswa berpikir dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran sejarah. Penjelasan tersebut menegaskan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan siswa dalam menganalisis ide-ide atau gagasan lalu memilih dan mengidentifikasi untuk menghasilkan suatu keputusan. Kemampuan berfikir kritis adalah suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang. Indikator yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu berdasarkan dari Ennis yang meliputi: 1) memberikan penjelasan sederhana, 2) membangun keterampilan dasar, 3) menyimpulkan, 4) memberikan penjelasan lanjut, serta 5) mengatur strategi dan taktik.

### **1.6.4 Tema 7**

Kurikulum 2013 sebagai kurikulum baru, membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Salah satu perubahan tersebut tercermin dalam buku pelajaran yang digunakan. Buku BSE kurikulum 2013 kelas V tema 7 semester dua Sekolah Dasar memuat nilai-nilai karakter yang terdiri dari tanggung jawab, toleransi, rasa ingin tahudan terdapat tema subtema.

Muatan pelajaran yang akan diteliti yaitu adalah muatan PPKn dan IPS. Dalam muatan pembelajaran PPKn dengan materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Serta muatan IPS dengan materi penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Penelitian ini terfokus pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dengan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

