

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah tempat di mana untuk siswa mencari ilmu pada pembelajaran yang diberikan guru, guru sebagai pengajar utama pada pendidikan akan memberikan pembelajaran langsung kepada siswa supaya terdapat suatu perubahan baik dari segi pengetahuan, sikap ataupun ketrampilan yang dipunyai siswa. Menurut Hamdayama (2016), pentingnya peran dan fungsi guru yaitu salah satu aspek yang sangat signifikan. Guru bagian penting dari kegiatan pembelajaran, baik pendidikan formal, informal maupun non formal. Kompetensi yang harus dimiliki seorang guru yaitu salah satunya dapat merencanakan, mengendalikan dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Sehingga pada saat ini dalam dunia pendidikan masih menggunakan kurikulum 2013 yang memusatkan siswa harus aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena itu guru diminta untuk kreatif dan inovatif dalam membimbing dan mendidik siswa supaya tergugah dalam kegiatan pembelajaran. Kualitas pendidikan dilihat dari proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan penunjang keberhasilan terdiri dari media, bahan ajar, dan lingkungan sekitar. Terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien di butuhkan dari sikap mandiri siswa sendiri (Ahmadi & Supriyono, 2013).

Pada Sekolah Dasar erat kaitannya dengan beberapa muatan pembelajaran yang digabungkan menjadi satu yang dikenal sebagai istilah tematik. Salah satu muatan pembelajaran yang diajarkan adalah IPA. Sebagai salah satu mata pelajaran yang penting di dunia, pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam berperan penting dalam kemajuan teknologi di dunia dan juga memiliki peranan penting dalam muatan pembelajaran yang lainnya.

Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran tematik terpadu merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan tema untuk memadukan beberapa konsep atau materi pelajaran yang dipelajari secara luas. Kajian secara luas ini memiliki arti mengkaji suatu peristiwa dari berbagai bidang studi

sekaligus agar dapat memahami dari berbagai segi nilai aspek sebuah peristiwa tersebut. (Rondli, 2015), Menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara menyeluruh baik secara individu maupun berkelompok. Pada pembelajaran tematik terpadu memuat pembelajaran IPA dalam muatan pembelajaran IPA ini sama halnya dengan muatan- muatan pembelajaran tematik yang lainnya memiliki peranan yang sangat besar.

Muatan mata pelajaran IPA adalah salah satu contoh bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dan para siswa diwajibkan untuk mempelajari muatan ini sejak dari Sekolah Dasar. Betapa pentingnya muatan pembelajaran IPA ini sehingga muatan pembelajaran ini harus diperhitungkan. Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah dari sebuah proses penalaran dan tidak hanya mengajarkan suatu fakta dari kehidupan sehari- hari. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA di Indonesia yang dimuat dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006.

Demi terwujudnya siswa yang kompeten perlu diperlukan proses pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara pemerolehan data awal dengan guru kelas V SD Kayuapu yaitu Ibu S, pada hari senin tanggal 14 November 2022, memberikan pendapat bahwa terdapat beberapa hambatan misalnya pada muatan pembelajaran IPA kebanyakan para siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menyeramkan, menakutkan, membosankan bahkan menjengkelkan. Siswa sulit untuk mencerna konsep pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran IPA dan mengkontekstualkan pada pengalaman kesehariannya. Siswa masih kesulitan dalam proses penguasaan materi yang telah diberikan, sehingga materi tidak terserap secara optimal dan menimbulkan siswa cepat merasa jenuh yang mengakibatkan siswa tidak mampu untuk memecahkan masalah secara mendalam. Selain itu siswa kurang mampu menyimpulkan materi maupun persoalan secara bertahap terhadap soal yang diberikan. Siswa yang kurang bisa memahami dan merumuskan masalah, mengumpulkan dan menganalisis materi yang diberikan, serta kurang mampu

memutuskan apa yang akan dilakukan, biasanya kesusahan dalam mengerjakan persoalan IPA. Alhasil nilai mereka pasti banyak yang tidak mencapai KKM yang ditentukan (Sumber: Lampiran 2 lembar wawancara pemerolehan data awal dengan guru kelas, halaman 68).

Pemerolehan data awal dilakukan tidak hanya melakukan wawancara dengan guru, tetapi dengan siswa kelas V dan melakukan tes berbentuk uraian untuk mengetahui hasil belajar siswa terkhusus pada muatan pembelajaran IPA. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, tetapi tingkat pemahaman masih rendah, siswa masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa mengaku tegang dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengakibatkan siswa sehingga kurang bisa memahami apa yang disampaikan oleh guru. Kemudian para siswa beranggapan bahwa pada pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPA susah dipahami dan merasa membosankan karena hanya berisikan pembelajaran mencatat dan menghafal membuat siswa menjadi pasif dan sedikit siswa yang mau bertanya terkait materi yang belum dipahaminya. Tak hanya itu, para siswa juga tidak mampu memberikan kesimpulan terkait pembelajaran yang telah mereka terima (Sumber: Pemerolehan data awal, 15 November).

Berdasarkan berbagai hambatan yang dialami oleh siswa menunjukkan rendahnya kemampuan dalam berpikir kritis yang memberikan dampak pula terhadap hasil belajar pada muatan pembelajaran IPA siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 dengan nilai rincian jumlah siswa 20 siswa, persentase siswa yang memenuhi KKM sebanyak 25% dengan rata-rata 70, sedangkan yang belum tuntas KKM sebanyak 75% dengan nilai rata-rata 50 (Sumber: Lampiran 8 rekap nilai tes pemerolehan data awal, halaman 89).

Pada hasil temuan data observasi pemerolehan data awal dapat dipahami bahwa siswa kelas V di SD Kayuapu, mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran IPA yang berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar masih dibawah dari KKM yang telah ditentukan. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya minat siswa yang ditunjukkan dengan siswa masih pasif dan berpandangan bahwa pada mata pelajaran IPA sangat membosankan. Mengingat

pentingnya mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar, tentunya perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terkhusus pada mata pelajaran IPA, agar dapat tercipta proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk siswa, pada jalannya kegiatan pembelajaran. Dengan berpikir kritis siswa tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi pada jalannya proses pembelajaran. Menurut Lilisari (2013), menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan salah satu komponen proses berpikir tingkat tinggi, menggunakan dasar menganalisis pendapat dan memunculkan pengetahuan terhadap tiap-tiap makna untuk mengembangkan pola penalaran yang kohesif dan logis, sehingga dapat memacu siswa agar berperan aktif dan kreatif dalam jalannya kegiatan pembelajaran.

Dapat diartikan berpikir kritis adalah siswa dituntun dapat menganalisis dan mengevaluasi baik apa yang disampaikan oleh pendidik ataupun permasalahan lainnya dengan pemikiran yang logis. Kemampuan berpikir kritis guna untuk siswa sebagai salah satu dasar untuk meningkatkan hasil berproses siswa dan juga berguna untuk mendapatkan hasil belajar lebih efisien, berpikir kritis juga dapat sebagai salah satu bekal siswa untuk menghadapi permasalahan yang ada dimasa yang mendatang di kehidupan nyata. Maka untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis peneliti memerlukan usaha peningkatan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep yang terdapat pada mata pelajaran IPA yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dan meningkatkan hasil belajar IPA. Cara yang dimaksud adalah dengan melalui penerapan suatu pembelajaran yang lebih berpusat pada upaya menumbuh kembangkan partisipasi dan aktivitas siswa dalam mengatasi suatu permasalahan yang kompleks. Salah satunya adalah mengemas pembelajaran inovatif yang mampu menyediakan situasi belajar yang kondusif dan menyenangkan serta mampu menghilangkan perasaan bosan, cemas, takut, dan lelah siswa untuk belajar dan pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Karena seperti yang kita ketahui mata pelajaran IPA lebih banyak konsep-konsep yang perlu pembuktian dengan materi yang luas.

Salah satu pembelajaran yang mampu dijadikan alternatif dalam mata pelajaran IPA di SD adalah model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis pendekatan saintifik. Model *Reciprocal Teaching* menurut Shoimin, (2014) adalah model pembelajaran berupa kegiatan mengajarkan materi kepada teman. Pada model pembelajaran ini siswa berperan sebagai “guru” untuk menyampaikan materi kepada teman-temannya. Selain itu pembelajaran terbalik (*Reciprocal Teaching*) adalah suatu prosedur pembelajaran yang dirancang untuk mengajari siswa empat strategi pemahaman mandiri yaitu merangkum, membuat soal yang berkaitan dengan materi, menjelaskan dan memprediksi (Risnawati, 2008).

Model pembelajaran terbalik (*Reciprocal Teaching*) merupakan konsep baru dalam pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif, dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga dapat membantu memecahkan kebutuhan yang sering dihadapi dalam penggunaan model pembelajaran yang bersifat tradisional (Ketong, 2018). Dalam penerapannya menurut Effendi (2015), model *Reciprocal Teaching* memiliki kelebihan diantaranya (1) membuat siswa belajar dengan mengerti; (2) siswa tidak mudah lupa; (3) siswa belajar dengan mandiri; (4) siswa termotivasi untuk belajar. Pendapat lain dari Hayati (2009), menambahkan bahwa model *Reciprocal Teaching* membantu melatih kemampuan siswa belajar mandiri, siswa terlatih untuk menemukan hal-hal penting dan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dapat mempertinggi kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang mengartikan bahwa model pembelajaran *Reciprocal Teaching* memacu siswa untuk berpikir kritis. Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* sebagai salah satu metode pembelajaran penunjang meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa, model pembelajaran ini juga membutuhkan bantuan media guna untuk lebih meningkatkan hasil berpikir kritis peserta didik.

Media, “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan sebuah bentuk dari kata jamak “medium” yang memiliki arti “perantara atau pengantar dengan istilah dari kata media itu sendiri memiliki arti media sebagai wahana penyalur informasi (Sutiman, 2017). Di saat terjadinya kegiatan proses belajar mengajar, menurut Miftah (2015), hadirnya media sangat dibutuhkan sebagai salah satu penunjang

berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar, karena media dapat mempermudah siswa memahami dan memecahkan permasalahan yang rumit tentang materi yang disampaikan oleh guru, media juga dapat membantu dalam penyampaian materi yang susah untuk dijelaskan oleh guru. Salah satu media yang menawarkan siswa terbantu dalam berpikir kritis adalah media berbasis *educative games*.

Menurut Mustikasari et al. (2019), *Educative games* merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya serta bersifat mendidik dan terdapat interaksi edukatif dimana anak didik tidak hanya diajak untuk bermain namun juga diajak untuk belajar. Menurut (Salomon, 2015) agar pembelajaran menarik bagi siswa, maka dalam pembelajaran dapat memasukkan permainan edukatif yang dikaitkan dengan persoalan sehari-hari, cara penyampaian materi berganti-ganti, dan memberi kesempatan pada siswa untuk membawa sesuatu yang dapat dipelajarinya di sekolah. Jika siswa menyukai pembelajaran IPA, maka siswa akan selalu belajar. Akibatnya siswa dapat mengembangkan daya nalarnya dalam menjawab soal dan memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar siswa diharapkan lebih memuaskan. Dengan demikian permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif juga bermanfaat untuk mengaktifkan tubuh siswa untuk bergerak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara guru dengan siswa.

Berdasarkan pernyataan diatas, didukung oleh penelitian terdahulu dari Umam(2018), yang memperoleh hasil bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang mengikuti model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis pendekatan saintifik lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Artinya model pembelajaran *Reciprocal Teaching* mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Pendapat lain dari Damarjati (2021), menjelaskan bahwa

penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi dikatakan efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa agar lebih baik. Pemanfaatan game edukasi dalam pelaksanaan pembelajaran juga dapat membuat siswa melakukan aktivitas permainan yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas yakni terkait rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas V di SD Kayuapu, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, peneliti ingin mengkaji penggunaan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Keefektifan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbasis Educative Game Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah rata-rata nilai berpikir kritis siswa yang belajar dengan menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* mencapai KKM?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Kayuapu?
3. Apakah terdapat peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Kayuapu?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis rata-rata nilai berpikir kritis siswa yang belajar dengan menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* dalam ketercapaiannya pada KKM.
2. Menganalisis perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis IPA siswa kelas V SD Kayuapu.
3. Menganalisis peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Kayuapu.

1.3 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun kedua manfaat tersebut yaitu secara teoritis maupun praktis.

1.3.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis jika penelitian ini dilaksanakan, maka hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi ilmiah untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

1.3.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam kemampuan pemahaman konsep IPA materi perpindahan kalor.
 - b. Dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat memperluas pengalaman mengajar di kelas dalam rangka perencanaan pembelajaran yang efektif.

- b. Dapat dijadikan sebagai acuan memperbaiki proses pembelajaran dan landasan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi Sekolah
 - a. Dapat menjadi sumbangan yang positif untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah.
 - b. Dapat menumbuhkan iklim kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah.
4. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik mengenai penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada muatan pembelajaran IPA.

1.4 Ruang Lingkup

Lokasi Penelitian dilakukan di SD Kayuapu, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Kayuapu, yang berjumlah 20 siswa. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* sebagai variabel bebas dan peningkatan kemampuan berpikir kritis pada muatan pembelajaran IPA sebagai variabel terikat.

1.5 Definisi operasional

Untuk menghindari adanya kesalahan persepsi dalam penelitian, perlu dijelaskan beberapa istilah penerapan model *Reciprocal Teaching* berbasis media *educative game* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Istilah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model *Reciprocal Teaching*

Model pembelajaran *Reciprocal Teaching* (terbalik) merupakan pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif, dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini siswa mampu menyajikan materi pembelajaran di depan kelas dan

kemampuan siswa dalam belajar mandiri dapat ditingkatkan. Model ini juga dapat membantu mengatasi kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi karena pembelajaran didominasi oleh guru. Pada penelitian ini peneliti mengacu terhadap pengertian model pembelajaran *Reciprocal Teaching* menurut Shoimin yang menjabarkan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* yang mengandung empat unsur pembelajaran yaitu membuat pertanyaan, mengklarifikasi permasalahan, memerikan soal latihan yang memuat soal pengembangan, dan menyimpulkan materi yang dipelajari.

b. Media *Educative Game*

Media educative game merupakan media berupa mainan yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pembelajaran karena mengandung nilai-nilai pendidikan. *Media educative game* sangat beragam, dan ditunjukkan untuk anak-anak. Dengan *media educative game*, diharapkan para siswa tidak hanya bermain tetapi melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membantu mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan alat bermain edukatif yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar mata pelajaran IPA sehingga dapat merangsangnya berpikir kritis. Adapun alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran tematik adalah kartu soal.

c. Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah proses menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, mengklasifikasi dan membedakan secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji serta mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna. Tak hanya itu, berpikir kritis juga berartikan sebagai aktivitas mental yang dilakukan menggunakan langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu: memahami dan merumuskan masalah, mengumpulkan dan menganalisis informasi yang diperlukan dan dapat dipercaya, merumuskan praduga dan hipotesis, menguji hipotesis secara logis, mengambil kesimpulan secara hati-hati, melakukan evaluasi dan memutuskan sesuatu yang akan diyakini atau sesuatu yang akan dilakukan, serta meramalkan konsekuensi

yang mungkin terjadi. Indikator kemampuan berpikir kritis yang digunakan yakni FRISCO (*Focus, Reason, Inference, Situation, Clarity, and Overview*).

